

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI  
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN  
TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**



**OLEH  
PUTU SATYA DANANJAYA DHARMA PUTRA  
1715051106**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN  
GANESHA  
SINGARAJA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED  
LEARNING PADA MATA PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK  
NEGERI 3 SINGARAJA**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas**

**Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh**

**Putu Satya Dananjaya Dharma Putra**

**NIM. 1715051106**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

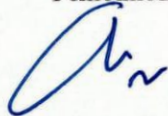
**2024**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-  
TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT  
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA  
PENDIDIKAN**

**Menyetujui,**

Pembimbing I,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP.198711092015041001

Pembimbing II,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Putu Satya Dananjaya Dharma Putra  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal, 11 Juli 2024.....

Dewan Penguji,



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.  
NIP.199010192020122011

(Ketua)



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.  
NIP. 199410232022031012

(Anggota)



P Wayan Arta Suyasa., S.Pd., M.Pd.  
NIP.198711092015041001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd  
NIP. 199503022019031006

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 24 JUL 2024



Mengetahui,

Ketua Ujian,

ade Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
P. 198211112008121001

Sekretaris Ujian,

Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.  
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan




Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.  
NIP. 197912012006041001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ISpring Suite 10 Dengan Strategi Blended Learning Pada Mata Pelajaran Tipografi Di SMK Negeri 3 Singaraja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja 24 Juli 2020  
yang membuat pernyataan



  
tu Satya Dananjaya Dharma  
Putra  
NIM. 1715051026

## KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA  
**IDA SANG HYANG WIDHI WASA**  
Atas Asung Kertha Wara Nugraha beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

**KEDUA ORANG TUA TERCINTA**

**(I Gede Dharmayasa & Komang Resmiti)**

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya serta selalu memberikan saya semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang Pendidikan.

**PAMAN DAN BIBI YANG MEMOTIVASI**

**(Budi Ratmoyo dan Dharmika)**

Yang telah memberikan motivasi dan bimbingan secara moral ketika terdapat kendala serta permasalahan dalam pengerjaan skripsi tanpa kenal lelah. Mereka bagai orang tua kedua bagi saya.

**SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:  
Bapak P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa,  
S.Pd., M.Pd.

**REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2017 serta orang yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam berbagai bentuk agar bisa melewati kendala-kendala yang dihadapi selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi.

# MOTTO

**“TERUS BERUPAYA, BADAI PASTI BERLALU”**





## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif ISpring Suite 10 Dengan Strategi Blended Learning Pada Mata Pelajaran Tipografi Di SMK Negeri 3 Singaraja”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

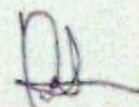
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Made Susi Lissia Andayani, S.Pd. M.Pd., selaku penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. I Nyoman Indhi Wiradika, S.Pd, M.Pd.,\_selaku penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. P Wayan Arta Suyasa., S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. I Nengah Eka Mertayasa,S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Drs. I Nyoman Suastika, M.Pd., selaku Kepala SMK Negeri 3 Singaraja sebelum digantikan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Ketut Erni Suardani, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Tipografi yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. Gede Tangiasa dan Komang resmi selaku Orang Tua penulis, Budi Ratmoyo dan Dharmika selaku paman dan bibi penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta moril yang berarti.
13. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Peserta Didik kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja yang telah membantu dalam penelitian.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 20 Agustus 2024



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PERSEMBAHAN .....	vi
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	iii
DAFTAR TABEL .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
1.3 RUMUSAN MASALAH .....	7
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	7
1.5 BATASAN MASALAH .....	7
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1.1 Penelitian Terkait .....	10
2.2 KAJIAN TEORI .....	13
2.2.1 Media Pembelajaran .....	13
2.2.2 Media Interaktif .....	17
2.2.3 Teori Belajar.....	18
2.2.4 Pembelajaran Blended Learning .....	22
2.2.5 Learning Management System .....	29
2.2.6 Ispring Suite .....	33
2.2.7 Model Pengembangan ADDIE .....	33
2.2.8 Karakteristik Mata Pelajaran Tipografi .....	36
2.3 KERANGKA BERPIKIR .....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	41

3.1	JENIS PENELITIAN .....	41
3.2	MODEL PENGEMBANGAN .....	41
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK .....	42
3.3.1	Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	42
3.3.2	Desain ( <i>Design</i> ) .....	44
3.3.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	45
3.3.4	Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	46
3.3.5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	47
3.4	SUBJEK PENELITIAN .....	47
3.5	UJI COBA PRODUK .....	47
3.6	METODE PENGUMPULAN DATA .....	48
3.7	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA .....	51
3.8	ANALISIS DATA .....	52
3.8.1	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran .....	52
3.8.2	Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan .....	54
3.8.3	Uji Efektivitas Produk .....	55
3.8.4	Analisis Data Respons Guru Dan Peserta Didik .....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	HASIL .....	57
4.1.1	Hasil Tahap Analisis .....	57
4.1.2	Hasil Tahap Desain .....	60
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan .....	69
4.1.3.1	Hasil Pengembangan Media Interaktif .....	71
4.1.3.1	HasilValidasi Uji Ahli .....	101
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi .....	111
4.1.4.1	Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan.....	112
4.1.4.2	Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan.....	128
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi.....	133
4.1	PEMBAHASAN .....	141
BAB V PENUTUP.....		149
5.1	SIMPULAN .....	149
5.1	SARAN.....	150



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Pembelajaran Blended Learning .....	25
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	40
Gambar 3.1 Konsep Model ADDIE .....	42
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Alur Media Interaktif .....	69
Gambar 4.2 Capaian Pembelajaran .....	72
Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran .....	73
Gambar 4.4 Materi Pengertian Tipografi .....	74
Gambar 4.5 Materi Sejarah Tipografi .....	75
Gambar 4.6 Materi Fungsi Huruf dan Tipografi .....	76
Gambar 4.7 Minigame Materi Fungsi Huruf dan Tipografi .....	78
Gambar 4.8 Materi Jenis Huruf dan Tipografi .....	79
Gambar 4.9 Materi Karakter dan Lingkup Huruf .....	80
Gambar 4.10 Kuis Materi Karakter Huruf .....	80
Gambar 4.11 Materi Lingkup Huruf .....	81
Gambar 4.12 Materi Anatomi Huruf .....	82
Gambar 4.13 Materi Anatomi Huruf(2) .....	84
Gambar 4.14 Kuis interaktif anatomi huruf .....	85
Gambar 4.15 Materi Interaktif Mengenai Hirarki .....	86
Gambar 4.16 Materi Interaktif Mengenai Hirarki (lanjutan) .....	88
Gambar 4.17 Materi Elemen Tipografi .....	90
Gambar 4.18 Materi Interaktif Elemen Tipografi .....	92
Gambar 4.19 Materi Interaktif Elemen Tipografi .....	93
Gambar 4.20 Materi Interaktif Elemen Tipografi (leading) .....	94
Gambar 4.21 Materi Interaktif Elemen Tipografi (hirarki) .....	95
Gambar 4.22 Latihan Siswa .....	96
Gambar 4.23 Laman Identitas Siswa .....	96
Gambar 4.24 Evaluasi Siswa .....	97
Gambar 4.25 Video Tutorial .....	98
Gambar 4.26 Video Pembelajaran .....	98
Gambar 4.27 Petunjuk Penggunaan dan Informasi Tombol .....	99

Gambar 4.28 Referensi dan Atribusi ..... 100  
Gambar 4.29 Profil Pengembang ..... 100



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Sintaks model pembelajaran blended learning .....	27
Tabel 3.1 Jumlah Validator Setiap Ahli .....	49
Tabel 3.2 Metode Pengumpulan Data .....	54
Tabel 3.3 Rekapitulasi Data Angket Uji Validitas .....	54
Tabel 3.4 Contoh Tabel Pengukuran Penilai Pakar .....	57
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli .....	58
Tabel 3.6 Konversi tingkat ketercapaian dengan skala 5 .....	59
Tabel 3.7 Kategori hasil skor gain .....	60
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan dan Kegunaan Instrumen .....	60
Tabel 4.1 Rancangan Mockup Media Pembelajaran Interaktif .....	63
Tabel 4.2 Hasil uji ahli media pembelajaran interaktif .....	102
Tabel 4.3 Tabulasi ahli isi media pembelajaran interaktif .....	103
Tabel 4.4 Hasil tabulasi ahli isi media pembelajaran interaktif .....	103
Tabel 4.5 Saran dan perbaikan ahli isi media pembelajaran interaktif .....	105
Tabel 4.6 Hasil uji ahli media pembelajaran interaktif .....	107
Tabel 4.7 Tabulasi ahli media pembelajaran interaktif .....	108
Tabel 4.8 Hasil tabulasi ahli isi media pembelajaran interaktif .....	109
Tabel 4.9 Saran dan perbaikan ahli isi media pembelajaran interaktif .....	110
Tabel 4.10 Tabel Uji Perorangan .....	113
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Perorangan .....	115
Tabel 4.12 Tabel Uji Kelompok Kecil .....	119
Tabel 4.13 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Kelompok Kecil .....	120
Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Kelompok Kecil .....	124
Tabel 4.15 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Lapangan .....	125
Tabel 4.16 Skor Uji Respon Peserta Didik .....	128
Tabel 4.17 Skor Akhir dan Kriteria Uji Respon .....	130
Tabel 4.18 Skor Uji Respon Guru .....	131
Tabel 4.19 Skor Akhir dan Kriteria Uji Respon .....	132
Tabel 4.20 Hasil Evaluasi Tahap Analisis .....	133



Tabel 4.21 Hasil Evaluasi Tahap Desain .....	135
Tabel 4.22 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan .....	137
Tabel 4.23 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi .....	132
Tabel 4.24 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi .....	138
Tabel 4.25 Hasil Pretest dan Posttest .....	139



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Ijin Observasi .....	156
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Sumber Belajar dan Proses Pembelajaran ...	157
Lampiran 3 Instrumen Angket Karakteristik dan Kondisi Peserta Didik .....	158
Lampiran 4 Hasil Wawancara Sumber Belajar dan Kegiatan Pembelajaran .....	161
Lampiran 5 Daftar Siswa Dalam Observasi Karakteristik Peserta Didik .....	163
Lampiran 6 Hasil Angket karakteristik Peserta Didik .....	164
Lampiran 7 Hasil Analisis Karakteristik Peserta .....	169
Lampiran 8 Surat Ijin Melakukan Penelitian .....	172
Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian .....	174
Lampiran 10 Kisi – kisi angket uji ahli isi .....	175
Lampiran 11 Instrument Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	176
Lampiran 12 Kisi – Kisi Uji Ahli Media .....	179
Lampiran 13 Instrumen Uji Ahli Media .....	180
Lampiran 14 Kisi – kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan ...	182
Lampiran 15 Tabel Koreksi Uji Coba Perorangan .....	183
Lampiran 16 Angket Uji Coba Perorangan .....	185
Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	188
Lampiran 18 Angket Uji Coba Lapangan .....	191
Lampiran 19 Kisi – kisi Angket Respon Guru .....	194
Lampiran 20 Angket Respon Guru .....	195
Lampiran 21 Kisi – kisi Angket Uji Respon Peserta Didik .....	197
Lampiran 22 Instrument Angket Respon Peserta Didik .....	198
Lampiran 23 Rancangan Media Pembelajaran .....	200
Lampiran 24 Uji Ahli isi 1 .....	205
Lampiran 25 Uji Ahli Media 1 .....	208
Lampiran 26 Uji Ahli isi 2 .....	210
Lampiran 27 Uji Ahli Media 2 .....	213
Lampiran 28 CP, TP, ATP B5 DKV .....	215

Lampiran 29 Modul Ajar	223
Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian	235
Lampiran 31 Bukti Uji Perorangan	236
Lampiran 32 Recapitulasi Uji Coba Perorangan	239
Lampiran 33 Bukti Uji Kelompok Kecil	241
Lampiran 34 Recapitulate Uji Kelompok Kecil	244
Lampiran 35 Bukti Uji Lapangan	246
Lampiran 36 Recapitulasi Uji Lapangan	249
Lampiran 37 Rekapitulasi Uji Respon Peserta Didik	261
Lampiran 38 Bukti Uji Respon Peserta Didik	263
Lampiran 39 Bukti Uji respon Gurn	266
Lampiran 40 Hasil Uji respon Guru	268
Lampiran 41 Dokumentasi Uji Ahli Isi	270
Lampiran 42 Dokumentasi Uji Ahli Media	271
Lampiran 43 Dokumentasi Peserta Didik	272



