

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**



**OLEH
IDA AYU WINDY PRABAWANTI
NIM 1815051081**

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

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra
Divayana, S.Kom., M.Kom., MCE., IPU.,
ASEAN.Eng., APEC.Eng.
NIP. 198407242015041002

Pembimbing II



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

Skripsi oleh Ida Ayu Windy Prabawanti
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



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

(Anggota)



Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom.,
M.Kom., MCE., IPU., ASEAN.Eng., APEC.Eng.
NIP. 198407242015041002

(Anggota)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)

Diterima Oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari
Tanggal

: *Jumat*
: 08 AUG 2025



Mengetahui,

Ketua Ujian

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian

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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. 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 Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Praaksara Kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan estetika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas estetika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, ~~25~~ Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Ida Ayu Windy Prabawanti

NIM. 1815051081

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

(Ida Bagus Ardana Wiryada & Ida Ayu Ketut Manik Ulandari)

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu mendoakan saya dalam setiap langkah saya saat menempuh pendidikan

SAUDARA TERSAYANG

(Ida Ayu Mitha Febriyanti & Ida Bagus Gede Agastia Wiryada)

Yang selalu mendoakan, mendukung dan memberikan semangat ketika saya mengerjakan skripsi ini

SELURUH STAF DAN DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK

INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya :

Bapak Prof.Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., MCE., IPU., ASEAN.Eng., APEC.Eng. dan Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 serta kelompok belajar saya yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat agar saya bisa melewati kendala-kendala yang dihadapi selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi

MOTTO

**“JANGAN PERNAH
MENYERAH SEKALIPUN
JALAN TERJAL DAN BERLIKU
UNTUK MENGGAPAI MIMPI”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Praaksara Kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung”. 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 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. Prof. 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. Ibu 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. Bapak Prof. Dr. Ir. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., MCE., IPU., ASEAN.Eng., APEC.Eng. selaku dosen pembimbing I yang

telah banyak memberikan penulis nasehat, dukungan, arahan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis nasehat, dukungan, arahan, saran dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Ni Nengah Ari Jayanti, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian.
8. Para siswa kelas X di SMK TI Bali Global Klungkung yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
9. Bapak Ida Bagus Ardana Wiryada dan Ibu Ida Ayu Ketut Manik Ulandari selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran, nasehat, semangat, dorongan serta bantuan baik dalam bentuk moral dan material.
10. Seluruh rekan mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang terjadi dalam skripsi ini

masih jauh dari kata sempurna dikarenakan 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 dimanfaatkan dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



DAFTAR ISI

HALAMAN

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	i
SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	6
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
2.2 LANDASAN TEORI	16
2.2.1 Teori Belajar	17
2.2.2 Hasil Belajar	18
2.2.3 Hakikat Pembelajaran	19
2.2.4 Media	19
2.2.5 Media Pembelajaran	20
2.2.6 Manfaat Media Belajar	21
2.2.7 Media Pembelajaran Interaktif	23
2.3 Software Yang Digunakan	27
2.3.1 Adobe Animate	27
2.3.2 Adobe Audition	28
2.4 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 JENIS PENELITIAN	32
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	33
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	34
3.3.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	34
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	37
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	47

3.3.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	50
3.3.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	52
3.4	SUBJEK PENELITIAN	53
3.5	METODE PENGUMPULAN DATA	53
3.6	ANALISIS DATA.....	56
3.6.1	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif.....	56
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	58
3.6.3	Uji Efektivitas Produk.....	59
3.6.4	Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1	HASIL	64
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	65
4.1.2	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	67
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	80
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	92
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	129
4.2	PEMBAHASAN	138
BAB V PENUTUP		149
5.1	KESIMPULAN	149
5.2	SARAN	150
DAFTAR PUSTAKA		151

LAMPIRAN.....	156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	281



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka.....	12
Tabel 3. 1 Sintaks atau langkah-langkah Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	43
Tabel 3. 2 Jumlah Validator Setiap Ahli.....	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi.....	48
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	49
Tabel 3. 5 Uji coba produk berdasarkan tingkat pengetahuan.....	52
Tabel 3. 6 Metode Pengumpulan Data	54
Tabel 3. 7 Rekapitulasi Data Angket Uji Validitas.....	55
Tabel 3. 8 Contoh Tabulasi Penilai Pakar.....	57
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	58
Tabel 3. 10 Kriteria Penilaian	59
Tabel 3. 11 Efektifitas N-Gain.....	60
Tabel 3. 12 Skala Penilaian Angket Respon.....	61
Tabel 3. 13 Rentang Skor Angket Respon Peserta Didik dan Guru	62
Tabel 4. 1 Rancangan <i>Mockup</i> Media Pembelajaran Interaktif	72
Tabel 4. 2 Desain <i>Interface</i> Media Pembelajaran Interaktif	77
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	81
Tabel 4. 4 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	94
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Isi Tahap 1	96
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Isi Tahap 2	96
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	98
Tabel 4. 8 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	99
Tabel 4. 9 Hasil Uji Ahli Media Tahap 1	100

Tabel 4. 10 Revisi Media dan Desain Tahap 1	102
Tabel 4. 11 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Tahap 2.....	103
Tabel 4. 12 Tabulasi Penilaian Ahli Media.....	105
Tabel 4. 13 Tabulasi Jumlah Penilaian Ahli Media	105
Tabel 4. 14 Responden Uji Coba Perorangan	106
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Perorangan	107
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.....	109
Tabel 4. 17 Responden Uji Coba Kelompok Kecil.....	111
Tabel 4. 18 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	112
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil	115
Tabel 4. 20 Responden Uji Coba Lapangan.....	116
Tabel 4. 21 Hasil Uji Coba Lapangan.....	118
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	120
Tabel 4. 23 Respon Peserta Didik.....	122
Tabel 4. 24 Hasil Respon Peserta Didik	123
Tabel 4. 25 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	126
Tabel 4. 26 Uji Respon Guru	127
Tabel 4. 27 Kriteria Penggolongan Respon Guru	129
Tabel 4. 28 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	130
Tabel 4. 29 Hasil Evaluasi Tahap Desain	131
Tabel 4. 30 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	132
Tabel 4. 31 Rata-Rata Pengujian Validitas	134
Tabel 4. 32 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	135
Tabel 4. 33 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	34
Gambar 4. 1 Perancangan Struktur Media Pembelajaran Interaktif	75
Gambar 4. 2 Struktur Media Pembelajaran Interaktif.....	76
Gambar 4. 3 Sub Materi Teori Yunan.....	84
Gambar 4. 4 Sub Materi Teori Nusantara	85
Gambar 4. 5 Teori <i>Out Of Africa</i>	85
Gambar 4. 6 Teori <i>Out Of Taiwan</i>	85
Gambar 4. 7 Karakteristik Fisik Manusia Purba.....	85
Gambar 4. 8 Sub Materi Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan Tingkat Awal/Sederhana	86
Gambar 4. 9 Sub Materi Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan Tingkat Lanjut	86
Gambar 4. 10 Sub Materi Masa Bercocok Tanam Tingkat Awal.....	87
Gambar 4. 11 Masa Kehidupan Perundagian.....	87
Gambar 4. 12 Masa Bercocok Tanam Tingkat Lanjut.....	87
Gambar 4. 13 Sub Materi Tradisi, Tradisi Lisan dan Folklor.....	88
Gambar 4. 14 Sub Materi Bentuk-Bentuk Tradisi Lisan	88
Gambar 4. 15 Sub Materi Contoh Tradisi Lisan di Indonesia	88
Gambar 4. 16 Sub Materi Perkembangan Tradisi Lisan ke Era Tulisan.....	89
Gambar 4. 17 Video Pembelajaran Materi Pertama.....	89
Gambar 4. 18 Video Pembelajaran Materi Kedua	90
Gambar 4. 19 Video Pembelajaran Materi Ketiga	90

Gambar 4. 20 Video Pembelajaran Materi Keempat	90
Gambar 4. 21 Video Pembelajaran Materi Kelima	90
Gambar 4. 22 Latihan Soal TTS (Teka-Teki Silang)	91
Gambar 4. 23 Latihan Soal (<i>Drag and Drop</i>)	91
Gambar 4. 24 Evaluasi Soal Media Pembelajaran Interaktif	92
Gambar 4. 25 Grafik Uji Efektivitas	137



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi di SMK TI Bali Global Klungkung	157
Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara Guru	158
Lampiran 3 Kisi-kisi Draft Angket Peserta Didik.....	162
Lampiran 4 Hasil Angket Peserta Didik	163
Lampiran 5 ATP Mata Pelajaran Sejarah.....	168
Lampiran 6 Modul Ajar	172
Lampiran 7 Kisi-kisi Draft Angket Uji Ahli Isi	220
Lampiran 8 Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	221
Lampiran 9 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Media dan Desain	229
Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain	230
Lampiran 11 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Perorangan	248
Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	249
Lampiran 13 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan.....	254
Lampiran 14 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Kelompok Kecil	256
Lampiran 15 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil.....	257
Lampiran 16 Rekapitulasi Skor Uji Coba Kelompok Kecil	261
Lampiran 17 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Lapangan.....	263
Lampiran 18 Hasil Coba Uji Lapangan.....	264
Lampiran 19 Rekapitulasi Skor Uji Coba Lapangan.....	268
Lampiran 20 Kisi-Kisi Draft Angket Respon Guru.....	270
Lampiran 21 Hasil Uji Respon Guru.....	271
Lampiran 22 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Respon Peserta Didik	274
Lampiran 23 Hasil Uji Respon Peserta Didik	275

Lampiran 24 Rekapitulasi Skor Uji Respon Peserta Didik	278
Lampiran 25 Dokumentasi	279

