

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
BERSTRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA
PELAJARAN PRODUKSI FILM DI SMK N 3
SINGARAJA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
I Gede Hary Sadhujana
Nim. 1815051104**

**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,



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

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh I Gede Hary Sadhujana
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 Juli 2025

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198603132024212001

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Juli 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

Melalui ini saya berafirmasi dimana karya tulis yang mempunyai judul **“Pengembangan Media Interaktif Berstrategi *Blended Learning* Pada mata Pelajaran Produksi Film di SMK N 3 Singaraja”** dengan setiap isinya merupakan karya atas diri sendiri yang sesungguhnya serta saya tidak melaksanakan plagiarisme ataupun mencuplik melalui berbagai cara yang tidak selaras atas etika keilmuan. Melalui afirmasi disini, saya bersedia menjalani resiko maupun sanksi yang diputuskan terhadap saya jikalau kedepannya diperlihatkan terdapat kecurangan dari etika pada karya saya ini maupun terdapat klaim pada kemurnian karya saya ini.

Singaraja,

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in blue ink is written over a yellow 10,000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI TEMPEL', and 'PEAANKA17302856'.

I Gede Hary Sadhujana
NIM 1815051104

PRAKATA

Puji dan syukur pengkaji panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya pengkaji dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Penyajian Makanan dan Minuman Kelas XI Di SMK N 1 SERIRIT”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan untuk mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Penulisan skripsi ini bisa dituntaskan dalam waktu yang tepat atas arahan yang membina dari berbagai pihak. Pengkaji mengucapkan terima kasih dan apresiasi atas rasa syukur dan hormat pengkaji kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memfasilitasi baik itu sarana dan prasarana selama pengkaji mengikuti pendidikan.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T.,M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, dimana sudah mengarahkan saat semasa perkuliahan ataupun ketika perumusan skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom.,M.Eng. selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika dimana sudah meluangkan waktunya semasa perkuliahan ataupun perumusan skripsi ini.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing I atas seluruh arahan dan waktunya di tengah – tengah kesibukan bapak terhadap pengkaji sehingga skripsi disini bisa tertuntaskan pada waktu yang tepat.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. selaku Pembimbing II dimana sudah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta dengan penuh kesabaran membimbing pengkaji sehingga skripsi disini bisa tertuntaskan pada waktu yang tepat.
6. I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd. selaku Penguji I dimana sudah meluangkan waktu dan dengan penuh kesabaran membimbing pengkaji sehingga skripsi disini bisa tertuntaskan pada waktu yang tepat.

7. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd. selaku Penguji II dimana sudah meluangkan waktu dengan penuh kesabaran membimbing pengkaji sehingga skripsi disini bisa tertuntaskan pada waktu yang tepat.
8. Ketut Erni Suardani, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Produksi Film di SMK N 3 Singaraja, dimana sudah membantu pengkaji saat observasi ataupun pencarian data atas kebutuhan skripsi ini.
9. Kepada Seluruh staff dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang sudah banyak memberi pertolongan terhadap pengkaji pada saat perumusan skripsi ini.
10. Teman teman mahasiswa seangkatan Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang sudah berlimpah membagikan topangan, fasilitas dan dorongan moral saat penuntasan karya tulis ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan anugrahnya terhadap seluruh pihak yang sudah menopang saat penuntasan skripsi disini. Pengkaji mengetahui pengkajian skripsi ini belum seutuhnya sempurna. Oleh sebab itu, pengkaji begitu memerlukan kritik dan saran pada skripsi ini. Pengkaji mempunyai harapan skripsi disini bisa bermanfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan di dunia pendidikan terkhusus yaitu Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.4 BATASAN PENELITIAN.....	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2.2 Multimedia Interaktif	13
2.2.3 Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	16
2.2.4 Mata Pelajaran Produksi Film.....	19
2.2.5 Perangkat Lunak.....	21
2.2.6 Kerangka Berfikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 JENIS PENELITIAN	26
3.2 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	27
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	28
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	31
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	35
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	37
3.3 SUBJEK PENELITIAN.....	41
3.4 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	41

3.4.1 Wawancara.....	41
3.4.2 Angket.....	41
3.4.3 Observasi.....	42
3.5 ANALISIS DATA	44
3.5.1 Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif	45
3.5.2 Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Uji Lapangan.....	46
3.5.3 Analisis Data Responden dan Peserta Didik.....	47
3.5.4 Uji Efektifitas	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 HASIL	51
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	52
4.1.2 Hasil Tahap Desain	54
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	55
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi.....	74
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi.....	87
4.2 PEMBAHASAN	94
BAB V PENUTUP.....	103
5.1 SIMPULAN	103
5.2 SARAN	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	110



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Elemen Capaian Pembelajaran.....	32
Tabel 3.2 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media dan Desain.....	35
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan.....	37
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan data.....	43
Tabel 3.5 Kisi-kisi Data Angket Uji Validitas	44
Tabel 3.6 Tabulasi Penilaian Akar	45
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	46
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	47
Tabel 3.9 Penilaian Alternatif Jawaban Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	48
Tabel 3.10 Kriteria Penggolongan Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	49
Tabel 3.11 Kriteria N-Gain	50
Tabel 4.1 Hasil Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	57
Tabel 4.2 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi.....	71
Tabel 4.3 Masukan atau Saran Uji Ahli Isi	72
Tabel 4.4 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	73
Tabel 4.5 Masukan Atau Saran Uji Ahli Desain dan Media.....	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Respon Peserta Didik	82
Tabel 4.7 Kriteria Penggolongan Rata-Rata Skor Respon Peserta Didik.....	84
Tabel 4.8 Hasil Uji Respon Guru.....	85
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Rata-Rata Skor Respon Guru.....	87
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi Tahap <i>Analyze</i> (Analisis).....	88
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	89
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	91
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Adobe Captivate.....	22
Gambar 2.2 <i>Blender</i>	23
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	25
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Menu <i>Profil</i>	56
Gambar 4.2 Tampilan Proses Menghilangkan <i>Noise</i> Pada <i>Dubbing</i>	57
Gambar 4.3 Grafik Uji Efektivitas.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan dan Ijin Melakukan Penelitian	111
Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi Guru.....	113
Lampiran 3. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	116
Lampiran 4. Hasil Responden Peserta Didik di SMK N 3 Singaraja.....	124
Lampiran 6. Modul Ajar	153
Lampiran 7 Angket Uji Ahli Isi	180
Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi.....	182
Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media	184
Lampiran 10 Instrumen Uji Ahli Media.....	185
Lampiran 11 Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	187
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Respon Guru	189
Lampiran 13 Angket Respon Guru	190
Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	192
Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik.....	193
Lampiran 16 Rancangan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	196
Lampiran 17 Dokumentasi.....	204
Lampiran 18 Uji Ahli Isi.....	207
Lampiran 19 Uji Ahli Desain dan Media.....	213
Lampiran 20 Uji Coba Perorangan	221
Lampiran 20 Uji Coba Kelompok Kecil	222
Lampiran 20 Uji Coba Lapangan.....	223
Lampiran 21 Uji Efektifitas	224
Lampiran 22 Uji Respon Peserta Didik	225
Lampiran 23 Uji Respon Guru.....	226