

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATERI PENGEMASAN
DAN PENYIMPANAN PAKAIAN MATA PELAJARAN *HOUSEKEEPING* DAN
LAUNDRY DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Iqlima Nur Fiqhia
1815051020**

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

2025

SKRIPSI

**DI JADIKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS – TUGAS DAN
MEMENUI SYARAT – SYARAT UNTUK MELENGKAPI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I,



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.
NIP. 197408012000032001

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Iqlima Nur Fiqhia ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal: 06 Agustus 2025

Dewan Penguji,



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



P Wawan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198711092015041001



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si. (Anggota)
NIP. 197408012000032001



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. (Anggota)
NIP. 199010192020122011

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

Pada

Hari :
Tanggal :

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 Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Materi Penyimpanan dan Pengemasan Pakaian Mata Pelajaran *Housekeeping* dan *Laundry* di SMK Negeri 1 Singaraja**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengintip 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 ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



KATA PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada

ALLAH SWT

Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat

Menyelesaikan skripsi ini dengan baik

SKRIPSI INI SAYA PERSEMBAHKAN UNTUK

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Fahrudi & Nur Arfiyah)

Terima kasih untuk kedua orang tua tersayang atas doanya, yang selalu memberikan dukungan, restunya, kebaikan, perhatian, motivasi, semangat bagi penulis selama ini dan seterusnya. Semoga dengan keberhasilan ini, dapat menjadi langkah awal untuk kebahagiaan orang tua saya dan cita-cita besar saya.

SAUDARA TERSAYANG

(Faza Alghifari Ramadhani)

Yang selalu memberikan semangat, dan mendukung selama saya mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DAN DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK

INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya:

(Ibu Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si. M.Si. dan Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.)

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

(Sekar, Endang, Intan, Ika, dan Novi)

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



MOTTO

“Percaya pada dirimu sendiri dan segala kemampuan sekecil apapun.”

-Kim Namjoon-

“Jangan terlalu banyak berkorban untuk orang lain, hargai dan cintai dirimu sendiri.”

-Kim Seokjin-

“Kita dilahirkan untuk menjadi nyata bukan menjadi sempurna.”

-Min Yoongi-

“Tetaplah tersenyum walau itu sulit.”

-Jung Hoseok-

“Jika kamu sedih, peluklah dirimu dan katakan kamu sangat berharga.”

-Park Jimin-

“Lupakan apa yang menyakitimu, tapi jangan pernah lupakan apa yang diajarkannya padamu.”

-Kim Taehyung-

“Kamu boleh berteriak dan menangis, tapi tidak untuk menyerah.”

-Jeon Jungkook-

“CINTAI DIRIMU SENDIRI, LOVE YOURSELF.”

-BTS-

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Materi Pengemasan Dan Penyimpanan Pakaian Tamu Mata Pelajaran *Housekeeping Laundry* Di SMK Negeri 1 Singaraja”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

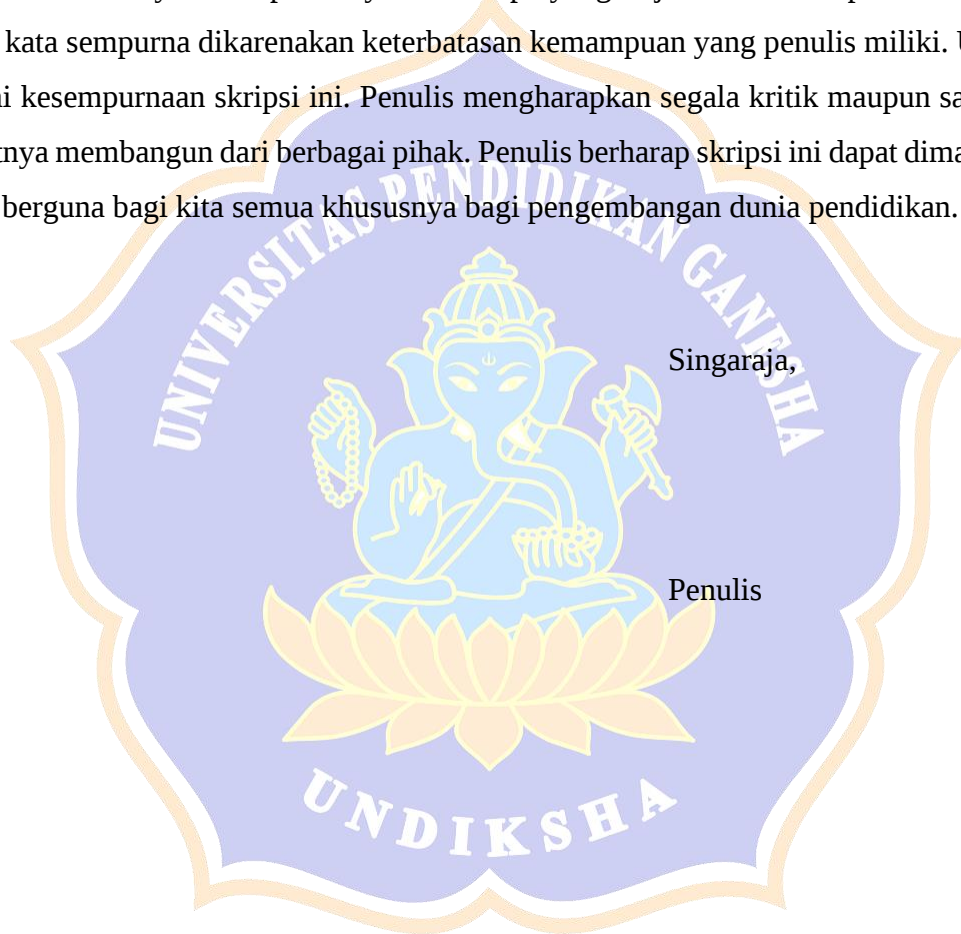
Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak 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. Bapak 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. Ibu Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan penulis nasihat, dukungan, arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan penulis nasihat, 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. Bapak Sagitarius Wiryadi, S.Pd. selaku guru pengampu mata pelajaran *Laudry Housekeeping* yang telah memberikan arahan, bantuan dan kerjasama selama penulis melakukan penelitian.
8. Para siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Singaraja yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian.
9. Fahrudi dan Nur Arfiyah selaku orang tua yang selalu memberikan penulis Doa, kasih sayang, kesabaran, nasihat, 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. Kepada member Bangtan Soyeondan (BTS), Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung dan Jeon Jungkook secara tidak langsung telah menjadi motivasi dan penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
13. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri, Iqlima Nur Fiqhia, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah Ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk diteruskan. Terimakasih karena memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karna telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terima kasih karna sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap

jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang terjadi dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan 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 dimanfaatkan dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



DAFTAR ISI

PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	7
1.4 BATASAN MASALAH.....	7
1.5 MANFAAT PENELITIAN	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 LANDASAN TEORI.....	13
2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 JENIS PENELITIAN.....	30
3.2 MODEL PENGEMBANGAN ADDIE	30
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	31
3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	31
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	34
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	37
3.4 SUBJEK PENELITIAN	42
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	42
3.6 ANALISIS DATA	45
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN	51

4.1 HASIL	51
4.1.1 Hasil Tahapan <i>Analyze</i>	51
4.1.2 Hasil Tahap <i>Design</i>	52
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i>	54
4.1.4 Hasil Tahap <i>Implementation</i>	74
4.1.5 Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	88
4.2 PEMBAHASAN	92
BAB V	101
PENUTUP	101
5.1 KESIMPULAN	101
5.2 SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	104



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahapan Pembelajaran Project Based Learning	24
Tabel 3. 1 Perencanaan Pembelajaran dengan Model Project Based Learning.....	35
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi dalam Media Pembelajaran Interaktif	36
Tabel 3. 3 Jumlah Validator Setiap Ahli	38
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Perorangan. Kelompok Kecil, dan Lapangan	39
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data	43
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif	44
Tabel 3. 7 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar.....	45
Tabel 3. 8 Kriteria Validitas Uji Ahli Isi.....	46
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	47
Tabel 3. 10 Kriteria Gain.....	48
Tabel 3. 11 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta didik	49
Tabel 3. 12 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik	50
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	55
Tabel 4. 2 Hasil Tahap Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	67
Tabel 4. 3 Tabulasi Tahap Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	69
Tabel 4. 4 Hasil Tahap Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	71
Tabel 4. 5 Tabulasi Tahap Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran	73
Tabel 4. 6 Saran dan Perbaikan Ahli Desain dan Media Pembelajaran	74
Tabel 4. 7 Hasil Perolehan Nilai Pretest dan Posttest	79
Tabel 4. 8 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	82
Tabel 4. 9 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Respon Guru	85
Tabel 4. 11 Kriteria Penggolongan Respon Guru	88
Tabel 4. 12 Hasil Evaluasi Tahap Analyze.....	88
Tabel 4. 13 Hasil Evaluasi Tahap Design.....	89
Tabel 4. 14 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	90
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	29
Gambar 2. 2	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja	106
Lampiran 2. Hasil Wawancara Observasi Guru	107
Lampiran 3. Kisi-kisi Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik	110
Lampiran 4. Kisi-kisi Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik	126
Lampiran 5. Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik	127
Lampiran 6. Hasil Angket Karakteristik Kebutuhan Peserta Didik	130
Lampiran 7. Hasil perhitungan karakteristik peserta didik	131
Lampiran 8. Alur Tujuan Pembelajaran	137
Lampiran 9. Capaian Pembelajaran Laundry dan Housekeeping	145
Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran	153
Lampiran 11. Angket validitas Ahli Isi Media	154
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	158
Lampiran 13. Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	159
Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan	168
Lampiran 15. Angket Uji Perorangan	169
Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Perorangan	174
Lampiran 17. Kisi-kisi Angket Uji Kelompok Kecil	176
Lampiran 18. Angket Uji Kelompok Kecil	177
Lampiran 19. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	182
Lampiran 20. Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik	184
Lampiran 21. Angket Uji Respon Peserta Didik	185
Lampiran 22. Hasil Uji Respon Peserta Didik	190
Lampiran 23. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru	192
Lampiran 24. Angket Uji Respon Guru	193
Lampiran 25. Hasil Uji Respon Guru	195
Lampiran 26. Hasil Uji Lapangan	196
Lampiran 27. Angket Uji Lapangan	197
Lampiran 28. Hasil Uji Lapangan	202
Lampiran 29. Kisi-Soal Pre-Test dan Post-Test	204
Lampiran 30. Soal Pre-test dan Soal Post-test	205
Lampiran 31. Rancangan Interface Media Interaktif	215
Lampiran 32. Dokumentasi	220