

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KELAS X DI SMA NEGERI 1 SERIRIT**

OLEH :

KETUT DONI KRISTIAN

NIM 1815051034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
GEOGRAFI KEALS X DI SMA NEGERI 1 SERIRIT**

SKRIPSI



Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program

Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

OLEH

KETUT DONI KRISTIAN

NIM 1815051034

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2026

LEMBAR PENGESAHAN

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

Skripsi oleh Ketut Doni Kristian

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada Tanggal : 15 Januari 2026

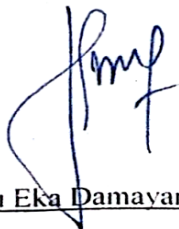
Dewan Penguji



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Ketua)

NIP. 199010192020122011



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

(Anggota)

198603132024212001



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

(Anggota)

NIP. 198711092015041001



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

(Anggota)

NIP. 199311172019031014

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

Pada

Hari : Kamis
Tanggal : 29 JAN 2026



Mengetahui,

Ketua Ujian,

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

Sekretaris Ujian,

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

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Radek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Seririt**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan 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 pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Januari 2026

Membuat Pernyataan



Netot Doni Kristian

NIM. 1815051034

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(I Gede Tugas & Ni Kadek Artini)

Yang telah membesarkan, membimbing, dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, keikhlasan serta selalu mendoakan dalam setiap Langkah saya saat menempuk Pendidikan.

SAUDARA TERSAYANG

(I Putu Ristawan, Kadek Sidi Wiryasena, Nyoman Ari Sanjaya, Kadek Sutiani, dan Kadek Ertianawati Dwi Prayastuti)

Yang selalu memberikan dukungan dan mengarahkan serta memberikan semangat Ketika saya mengalami kesulitan, dalam mengerjakan skripsi ini.

SAHABAT SAYA

(Angga, Eco, Alit, Darmadi, Rio, Eming, Baja, Putu Gita Amerta, Putu Adi Eka Kris Dianantara, Grup GPN, dan adikku tercinta yang kini sudah berada di surga Alm. Kadek Surya Matalika)

Yang selalu mendukung, memberikan semangat, memotivasi selama saya menempuh Pendidikan.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada; Bapak P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika khususnya Angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan.

MOTTO

**“SEMAKIN ENKAU MENDALAMI SUATU HAL SEMAKIN BANYAK
YANG BISA ENKAU PELAJARI”**



PRAKATA

Puji Ketutix penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan Ketutix-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Seririt”. Penyusunan penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan penelitian skripsi ini penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya berkat adanya bimbingan serta arahan yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha dan Dr.phil., Dessy Seri Wahyuni S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk Menyusun skripsi ini.
2. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd., selaku Penguji I yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
3. Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
4. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.

7. Bapak Ngurah Putu Wiswayana, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Seririt yang telah memberikan kesempatan serta izin bagi penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Ni Putu Sri Astutsi, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Seririt yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan, saran serta motivasi dalam Menyusun skripsi ini.
9. Seluruh staf guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Seririt yang telah banyak membantu kelancaran penulis dalam Menyusun skripsi ini.
10. Beserta rekan GPN yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik yang membangun dari pembaca sangat berarti bagi penulis untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat untuk penulis dan pembaca.

Singaraja, 24 Januari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
COVER	ii
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN	8
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN	8
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA	11
2.2 LANDASAN TEORI	13
2.2.1 Teori Belajar	13
2.2.2 Konten Pembelajaran Interaktif	15
2.2.3 Perangkat Lunak	21
2.2.4 Problem Based Learning	22
2.2.5 Mata Pelajaran Geografi	25
2.2.6 Kerangka Berpikir	26
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	28
3.1 JENIS PENELITIAN	28
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	28
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	29
3.3.1 Analyze (Analisis)	29
3.3.2 Design (Perancangan)	31
3.3.3 Development (Pengembangan)	38

3.3.4 Implementation (Implementasi).....	40
3.3.5 Evaluation (Evaluasi).....	41
3.4 SUBJEK PENELITIAN	44
3.5 UJI COBA PRODUK.....	44
3.6 METODE PENGUMPULAN DATA	45
3.7 ANALISIS DATA.....	47
3.7.1 Analisis Data Validitas Konten Interaktif.....	47
3.7.2 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 HASIL	51
4.1.1 Hasil Tahap Analyze (Analisis).....	51
4.1.2 Hasil Tahap Design (Perancangan).....	52
4.1.3 Hasil Tahap Development (Pengembangan)	53
4.1.4 Hasil Tahap Implementation (Implementasi)	69
4.1.5 Hasil Tahap Evaluation (Evaluasi)	76
4.2 PEMBAHASAN	80
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 SIMPULAN.....	87
5.2 SARAN	88
DAFTAR PUSTAKA	89
RIWAYAT HIDUP.....	94
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Pembelajaran dengan Problem Based Learning.....	32
Tabel 3.2 Rancangan Interface Konten Pembelajaran Interaktif	34
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Ahli Media dan Desain.....	39
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Respon Peserta Didik dan Respon Guru	40
Tabel 3.5 Metode Pengumpulan Data	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validitas.....	47
Tabel 3.7 Tabulasi Penilaian Pakar	48
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli.....	49
Tabel 3.9 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	50
Tabel 3.10 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik	50
 Tabel 4.1 Hasil Pembuatan Konten Pembelajaran Interaktif.....	 55
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi	63
Tabel 4.3 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi	64
Tabel 4.4 Masukan Atau Saran Uji Ahli Isi	65
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Desain dan Media	66
Tabel 4.6 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	67
Tabel 4.7 Masukan Atau Saran Uji Ahli Desain dan Media.....	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	70
Tabel 4.9 Kriteria Penggolongan Rata-Rata Skor Respon Peserta Didik	72
Tabel 4.10 Hasil Uji Respon Guru	73
Tabel 4.11 Kriteria Penggolongan Rata-Rata Skor Respon Guru.....	75
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Tahap Analyze (Analisis)	76
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Tahap Design (Perancangan)	77
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Tahap Development (Pengembangan).....	78
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap Implementation (Implementasi).....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Audio/Video.....	17
Gambar 2.2 Navigasi Halaman	17
Gambar 2.3 Kontrol Menu/Link	17
Gambar 2.4 Hypermap.....	18
Gambar 2.5 Kontrol Animasi.....	18
Gambar 2.6 Drag and Drop.....	19
Gambar 2.7 Response-feedback	20
Gambar 2.8 Kontrol Animasi.....	21
Gambar 2. 9 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Menu Profil.....	54
Gambar 4.2 Tampilan Proses Menghilangkan Noise pada Dubbing	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Seririt.....	96
Lampiran 2. Hasil Wawancara dan Observasi Guru.....	97
Lampiran 3. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	98
Lampiran 4. Hasil Angket Peserta Didik	99
Lampiran 5. Silabus Mata Pelajaran Geografi	101
Lampiran 6. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	114
Lampiran 7. Rancangan Interface Konten Pembelajaran Interaktif.....	117
Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media	121
Lampiran 9. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru	122
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	123
Lampiran 11. Hasil Angket Uji Respon Peserta Didik	124
Lampiran 12. Hasil Respon Angket Peserta Didik	126
Lampiran 13. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	127
Lampiran 14. Hasil Angket Uji Ahli Isi.....	128
Lampiran 15. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media	131
Lampiran 16. Hasil Uji Ahli Desain dan Media	132
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	134