

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
KELAS VII DI SMP NEGERI 6 SINGARAJA**



Oleh
I GEDE YOGA JATAWITIKA
NIM. 1715051009

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

2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS AUTHORING TOOLS PADA
MATA PELAJARAN IPS UNTUK KELAS VII DI SMP
NEGERI 6 SINGARAJA**

SKRIPSI



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

2021

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs
NIP. 198307252008011008

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh I Gede Yoga Jatawitika ini
Telah dipertahankan didepan dewan penguji
Pada tanggal 29 Juni 2021.

Dewan Penguji

Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002

(Ketua)

Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003

(Anggota)

Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs
NIP. 198307252008011008

(Anggota)

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

(Anggota)

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 Juni 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


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


Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106161996021001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja**” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan melakukan 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 dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 22 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



I Gede Yoga Jatawitika
NIM. 1715051009

PRAKATA

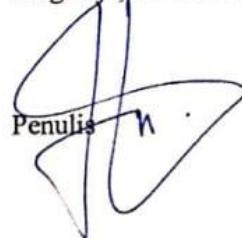
Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat dan rahmat-Nya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools pada Mata Pelajaran IPS untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja”**. Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Ida Sang Hyang Widhi Wasa serta Kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saundra Santyadiputra, s.T., M.Cs, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs. Selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Dr. phil. Dassy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.

7. Nyoman Sudiana, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 6 Singaraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
8. Putu Ambon, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Singaraja yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Guru dan peserta didik SMP Negeri 6 Singaraja yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk saran maupun kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semogar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Singaraja, 22 Juni 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Penulis".

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	9
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 BATASAN MASALAH	10
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	2
2.1 KAJIAN PUSTAKA	2
2.2 LANDASAN TEORI	15
2.2.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
2.2.2 Karakteristik Mata pelajaran IPS	18
2.2.3 Authoring Tools	20
2.2.4 Teori Belajar Konstruktivisme	22
2.2.5 Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	24
2.2.6 Model ADDIE	35
2.2.7 Kerangka Berpikir	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 JENIS PENELITIAN	42
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	43
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	44
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	44
3.3.2 Desain (<i>Design</i>).....	49
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	55
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	60
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
3.4 SUBJEK PENELITIAN	64
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	64
3.6 ANALISIS DATA.....	67
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1 HASIL	74
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	75
4.1.2 Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	76
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	79
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	102
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	117
4.2 PEMBAHASAN	121
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	133
5.1 SIMPULAN.....	133
5.2 SARAN	134
 DAFTAR PUSTAKA	135
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	138
LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran	46
Tabel 3. 2 Tahapan Pembelajaran Blended Learning	49
Tabel 3. 3 Pemetaan Materi Dalam Konten.....	54
Tabel 3. 4 StoryBoard	56
Tabel 3. 5 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media, dan Desain.....	59
Tabel 3. 6 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan	61
Tabel 3. 7 Teknik Pengumpulan Data.....	64
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Uji Validitas Konten Pembelajaran Interaktif.....	66
Tabel 3. 9 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	68
Tabel 3. 10 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	70
Tabel 3. 11 Kriteria Gain	71
Tabel 3. 12 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik	72
Tabel 3. 13 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	73
Tabel 4 1 Hasil Uji Ahli Isi	89
Tabel 4. 2 Tabulasi Penilaian Ahli isi	91
Tabel 4 3 Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	93
Tabel 4 4 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran	94
Tabel 4 5 Tabulasi Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	95
Tabel 4 6 Komentar dan Saran Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	97
Tabel 4 7 Hasil Uji Ahli Media.....	98
Tabel 4 8 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media.....	100
Tabel 4 9 Komentar dan Saran Uji Ahli Media	101
Tabel 4 10 Hasil Nilai Pretest dan Posttest	108
Tabel 4 11 Hasil Uji Respon Peserta Didik	111
Tabel 4 12 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	113
Tabel 4 13 Hasil Uji Respons Guru	114
Tabel 4 14 Kriteria Penggolongan Guru	116

Tabel 4 15 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	117
Tabel 4 16 Hasil Evaluasi Tahap Desain	118
Tabel 4 17 Hasil Tahap Implementasi	119
Tabel 4 18 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Model Pembelajaran Blended Learning.....	25
Gambar 2. 2 Station-Rotation Model	26
Gambar 2. 3 Lab Rotation Model	27
Gambar 2. 4 Flipped-Classroom Model.....	28
Gambar 2. 5 Individual-Rotation Model.....	29
Gambar 2. 6 Flex Model	30
Gambar 2. 7 Self-Blended Model	30
Gambar 2. 8 Enriched-Virtual Model	31
Gambar 2. 9 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 2. 10 Kerangka Penelitian	41
Gambar 3. 1 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	68
Gambar 4 1 Perancangan Struktur Scene Konten Pembelajaran Interaktif	78
Gambar 4 2 Tampilan pembuatan asset	80
Gambar 4 3 Tampilan Penambahan Effect pada asset background	80
Gambar 4 4 Tampilan Pembuatan GIF	81
Gambar 4 5 Tampilan penyusunan Scene pada articulate storyline	81
Gambar 4 6 Tampilan penggeraan konten pembelajaran interaktif	82
Gambar 4 7 Tampilan Halaman Awal	83
Gambar 4 8 Tampilan Menu Utama.....	83
Gambar 4 9 Tampilan Menu Pendahuluan.....	84
Gambar 4 10 Tampilan Menu Indikator.....	84
Gambar 4 11 Tampilan Menu Materi.....	85
Gambar 4 12 Tampilan Submenu Materi Praaksara	85
Gambar 4 13 Tampilan Submenu Materi Hindu-buddha.....	85
Gambar 4 14 Tampilan Menu MiniGames	86
Gambar 4 15 Tampilan MiniGames Tebak Gambar.....	86
Gambar 4 16 Tampilan Menu Evaluasi	87
Gambar 4 17 Tampilan menu pengembang	87

Gambar 4 18 Tampilan Menu Pendahuluan..... 88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Data	140
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Data Dari Sekolah	141
Lampiran 3 Tabel Matrik Hasil Observasi Awal	142
Lampiran 4 hasil Wawancara Guru.....	147
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik	153
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	154
Lampiran 7 Hasil Angket peserta didik	157
Lampiran 8 Silabus Mata Pelajaran IPS	162
Lampiran 9 Matrik Tujuan Pembelajaran Blended Learning	166
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	171
Lampiran 11 Lembar Kerja Peserta Didik	220
Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi	225
Lampiran 13 Uji Ahli Isi Pembelajaran	226
<i>Lampiran 14 Hasil Perbaikan dari Uji Ahli Isi Pembeajaran.....</i>	238
Lampiran 15 Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	239
Lampiran 16 Uji Ahli Desain Pembelajaran	240
Lampiran 17 Hasil Perbaikan dari Uji Ahli Desain Pembelajaran	248
Lampiran 18 Kisi-kisi Uji Ahli Media	250
Lampiran 19 Instrumen Uji Ahli Media.....	251
Lampiran 20 Hasil Perbaikan Dari Uji Ahli Media	259
Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Uji Coba	261
Lampiran 22 Angket Uji Coba Perorangan.....	262
Lampiran 23 Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan.....	263
Lampiran 24 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	265
<i>Lampiran 25 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....</i>	266
Lampiran 26 Angket Uji Coba Lapangan	270
<i>Lampiran 27 Hasil Angket Uji Coba Lapangan</i>	272
Lampiran 28 Kisi-Kisi Angket Respons Guru	278

Lampiran 29 Angket Respons Guru.....	279
Lampiran 30 Hasil Angket uji respon guru	281
Lampiran 31 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik	283
Lampiran 32 Angket Respons Peserta Didik	284
Lampiran 33 Hasil Angket respon peserta didik.....	286
Lampiran 34 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji efektivitas	289
Lampiran 35 Hasil Jawaban Uji Prettest.....	296
Lampiran 36 Dokumentasi.....	299

