

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES  
KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI  
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS  
X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**



**OLEH:  
KOMANG MELI TRI WAHYUNI  
NIM. 1715051067**

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

**2021**



**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES  
KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI  
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS  
X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

**SKRIPSI**

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



**Oleh  
Komang Meli Tri Wahyuni  
NIM 1715051067**

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

**2021**

# SKRIPSI

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

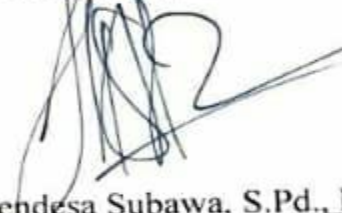
**Menyetujui**

Pembimbing I



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

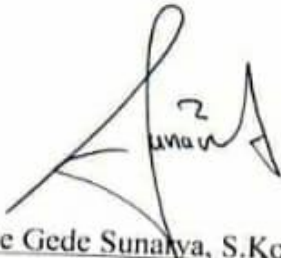
Pembimbing II



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

Skripsi oleh Komang Meli Tri Wahyuni  
Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 29 Juni 2021

Dewan Penguji



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

(Ketua)



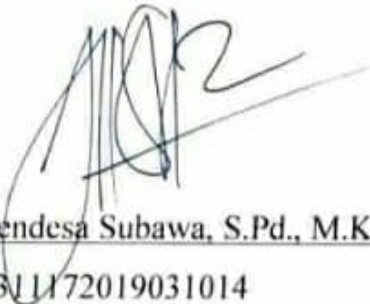
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



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

(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 : Selasa

tanggal : 29 Juni 2021

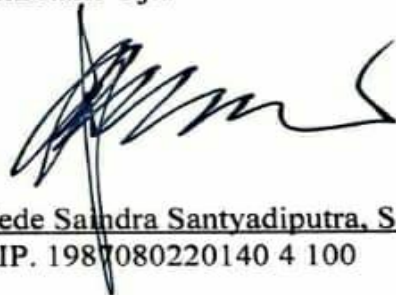
**Mengetahui,**

Ketua Ujian



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP. 19740801200003 2 001

Sekretaris Ujian



Gede Saundra Santyadiputra, S.T., M.Cs.  
NIP. 1987080220140 4 100

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. A. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197106161999601 1 001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “ **Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada**” 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 klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 29 Juni 2021

Yang membuat pernyataan



Komang Meli Tri Wahyuni

NIM. 1715051067



# **KATA PERSEMBAHAN**

PENULIS SKRIPSI INI PERSEMBAHKAN UNTUK

**TUHAN YANG MAHA ESA**

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

**ORANG TUA TERCINTA**

**(Ketut Suidiana & Ketut Somentari)**

**(Nyoman Sudita & Luh Sukreni)**

Yang telah membimbing dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan penulis semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah penulis menempuh jenjang pendidikan.

**SODARA TERCINTA**

**(Luh Sri Lestari, Kadek Dwi Damayanti, Ketut Dila Padmayani, Gede Anata Agestya, & Kadek Yogita Laksmi Dewi)**

Yang selalu menghibur, memotivasi, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis ketika mengalami kesusahan saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas segala doa yang terpanjatkan terselip namaku

**KEKASIH TERCINTA**

**(Kadek Teguh Yogi Aditya)**

Yang selalu ada mendengar keluh kesah, selalu menghibur, memotivasi, dan membantu mencari jalan keluar dari kesulitan yang penulis alami sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

**DAN JUGA TERIMAKASIH YANG TERAMAT PENULIS UCAPKAN  
KEPADA**

**SELURUH STAF DOSEN PTI**

Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dalam menyelesaikan skripsi ini

**REKAN-REKAN SEPERJUANGAN**

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini

**TEMAN-TEMAN CC ROOM PLASA TELKOM SINGARAJA**

Yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan pengalamannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini



## **MOTTO**

***“TIDAK ADA YANG BERAKHIR,  
JIKA TIDAK DISELESAIKAN”***



## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti proses perkuliahan di program studi Pendidikan Teknik Informatika.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan dan memfasilitasi mahasiswa baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T.,M.Cs, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau.

6. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji I yang telah banyak memberikan motivasi, saran, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah banyak memberikan motivasi, saran, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Drs. I Made Darwis Wibawa, MM., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
10. I Gede Kartiasa, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas yang telah memberikan bantuan serta kerjasama kepada penulis selama penulis melakukan penelitian.
11. Siswa kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Semua pihak yang membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat memperlancar proses penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna dapat menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi semua pihak yang membutuhkannya dalam dunia pendidikan terutama pada perkembangan program studi Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 30 Mei 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	vii
KATA PERSEMBAHAN .....	vi
MOTTO.....	ix
PRAKATA .....	x
ABSTRAK .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	10
1.3    TUJUAN PENELITIAN.....	10
1.4    BATASAN MASALAH.....	11
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	11
1.5.1    Manfaat Teoritis .....	11
1.5.2    Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
2.1    KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.2    LANDASAN TEORI.....	18
2.1.1    Multimedia Interaktif.....	18
2.1.2    Konten .....	21
2.1.3    Media Pembelajaran .....	22
2.1.4    Animasi.....	27
2.1.5    Strategi Pembelajaran.....	31
2.1.6    Storyboard.....	36
2.1.7    Perangkat Lunak .....	37
2.1.8    Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas .....	38
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
3.1    JENIS PENELITIAN.....	46

3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN .....	46
3.2.1	Konsep (Concept).....	48
3.2.2	Desain (Design).....	49
3.2.3	Pengumpulan Materi (Material Collecting).....	61
3.2.4	Pembuatan ( <i>Assembly</i> ).....	61
3.2.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	61
3.3	SUBYEK PENELITIAN .....	73
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA .....	73
3.5	ANALISIS DATA .....	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		76
4.1	HASIL.....	76
4.1.1	Concept .....	76
4.1.2	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	78
4.1.3	Material Collecting.....	79
4.1.4	Assembly .....	79
4.1.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	102
4.1.6	Distribution .....	127
4.2	PEMBAHASAN.....	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		140
5.1	SIMPULAN .....	140
5.2	SARAN .....	141
DAFTAR PUSTAKA .....		142



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Metode Multimedia Development Life Cycle.....	47
Gambar 3.2 Alur Aktivitas Penelitian.....	48
Gambar 4.1 Pembuatan Desan Karakter .....	80
Gambar 4.2 Pembuatan video animasi 2D .....	81
Gambar 4.3 Pembuatan video animasi 2D .....	81
Gambar 4.4 Pembuatan video animasi 2D .....	81
Gambar 4.5 Pembuatan video animasi 2D .....	82
Gambar 4.6 Pembuatan Konten Pada Articulate Storyline 3 .....	82
Gambar 4.7 Pembuatan Konten Pada Articulate Storyline 3 .....	82
Gambar 4.8 Pembuatan Konten Pada Articulate Storyline 3 .....	83
Gambar 4.9 Tampilan Slide Konten Pembelajaran Interaktif Pada Articulate Storyline 3 .....	83
Gambar 4.10 Pembuatan Gif Pada Adobe After Effects .....	83
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Judul .....	84
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media .....	85
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Navigasi.....	85
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Pengguna Masuk .....	86
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Beranda.....	87
Halaman 4.16. Tampilan halaman Menu .....	87
Gambar 4.17. Tampilan Menu KD &IPK.....	88
Gambar 4.18. Tampilan Menu Materi .....	89
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Menu Pada Setiap Pertemuan .....	89
Gambar 4.20. Tampilan Submenu Materi.....	90
Gambar 4.21. Tampilan Awal Kuis .....	91
Gambar 4.22. Petunjuk Penggunaan.....	91
Gambar 4.23. Tampilan Latihan Soal .....	92
Gambar 4.24. Tampilan Hasil Kurang Dari Rata-Rata.....	92
Gambar 4.25. Tampilan Hasil Melewati Rata-Rata.....	92
Gambar 4.26. Tampilan Awal Game Puzzle Huruf.....	94

Gambar 4.27. Tampilan Game Puzzle Huruf .....	94
Gambar 4.28. Tampilan Hasil Game jika Berhasil.....	94
Gambar 4.29. Tampilan Hasil Game jika gagal .....	95
Gambar 4.30. Tampilan Awal Game Susun Gambar .....	96
Gambar 4.31. Tampilan Game Susun Gambar.....	96
Gambar 4.32. Tampilan Akhir Permainan Jika Pengguna Gagal.....	97
Gambar 4.33. Tampilan Akhir Permainan Jika Pengguna Berhasil .....	97
Gambar 4.34. Tampilan Awal Game Hotspot .....	98
Gambar 4.35. Tampilan Petunjuk Game Hotspot.....	98
Gambar 4.36. Tampilan Game Hotspot .....	99
Gambar 4.37. Tampilan Hasil Permainan Jika Belum Berhasil .....	99
Gambar 4.38. Tampilan Hasil Permainan Jika Berhasil .....	99
Gambar 4.39. Tampilan Awal Menu Profil.....	100
Gambar 4.40. Tampilan Tentang Pengembang .....	100
Gambar 4.41. Tampilan Detail Pengembang .....	101
Gambar 4.42. Tampilan Menu Keluar .....	101





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel. 3.1 Tahap Konsep Konten Pembelajaran Interaktif .....	49
Tabel 3.2. Desain Penerapan Konten Pembelajaran Secara Daring .....	52
Tabel 3.3. Desain Penerapan Konten Pembelajaran Secara Luring .....	57
Tabel 3.4 .Kisi – Kisi Instrumen Ahli Isi .....	63
Tabel 3.5. Contoh Tabulasi Penilaian Ahli .....	64
Tabel 3.6. Kriteria Tingkat Validitas Isi .....	65
Tabel 3.7. Kisi – kisi Instrumen Ahli Media .....	66
Tabel 3.8 Skor Angket Uji Respon .....	69
Tabel 3.9. Persentase Media .....	69
Tabel 3.10. Kriteria Efektivitas Media .....	69
Tabel 3.11 Kriteria Gain Sumber .....	71
Tabel 3.12 Skor Angket Uji Respon .....	72
Tabel 3.13 Skor Angket Uji Respon .....	72
Table 3.15 Teknik Analisis Data .....	73
Tabel 4.1 Spesifikasi Konten Pembelajaran Interaktif .....	78
Tabel 4.2. Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	103
Tabel 4.3. Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	104
Tabel 4.4. Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	106
Tabel 4.5. Respon Uji Ahli Media .....	107
Tabel 4.6. Respon Uji Ahli Media Pembelajaran .....	108
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran .....	110
Tabel 4.8. Rata-rata Pengujian Validitas .....	111
Tabel 4.9. Respon Uji Perorangan .....	112
Tabel 4.10. Respon Uji Kelompok Kecil .....	114
Tabel 4.11. Respon Uji Lapangan .....	117
Tabel 4.12. Hasil Uji Efektivitas .....	120
Tabel 4.13. Hasil Uji Respon Peserta Didik .....	122

Tabel 4.14. Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	124
Tabel 4.15. Hasil Uji Respon Guru.....	125
Tabel 4.16. Hasil Uji Respon Guru.....	127



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Rancangan Materi Pembelajaran .....	145
Lampiran 2. Flowchart .....	147
Lampiran 3. Storyboard .....	148
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi .....	153
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Media .....	156
Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Perorangan .....	159
Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil .....	163
Lampiran 8. Instrumen Uji Coba Lapangan .....	167
Lampiran 9. Hasil Wawancara .....	171
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring .....	176
Lampiran 11. Silabus .....	184
Lampiran 12. Surat Balasan dari SMK N 1 Sukasada .....	195
Lampiran 13. Hasil Bimbingan Uji Ahli Isi .....	196
Lampiran 14. Hasil Bimbingan Uji Ahli Media .....	202
Lampiran 15. Detail Angket Uji Coba Perorangan .....	208
Lampiran 16. Detail Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	213
Lampiran 17. Detail Angket Uji Lapangan. ....	219
Lampiran 18. Detail Angket <i>Pre-test</i> .....	224
Lampiran 19. Detail Angket <i>Post-test</i> .....	229
Lampiran 20. Detail Angket Respon Guru .....	234
Lampiran 21. Dokumentasi .....	237