

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN TITI LARAS DAN VOKAL
DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**



**OLEH
NI KADEK HERAYANI
NIM. 1715051010**

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

2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN TITI LARAS DAN VOKAL
DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

SKRIPSI

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



**Oleh
Ni Kadek Herayani
Nim. 1715051010**

**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

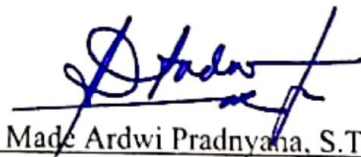
Menyetujui,

Pembimbing I



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

Pembimbing II



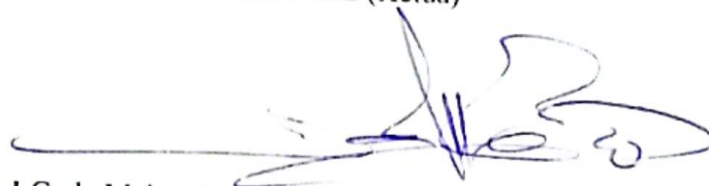
I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

Skripsi oleh Ni Kadek Herayani
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Agustus 2021

Dewan Penguji,



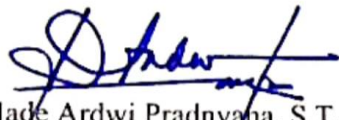
Dr. Dewa Gede Hendra Dirayana, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198407242015041002 (Ketua)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198501042010121004 (Anggota)



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003 (Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001 (Anggota)

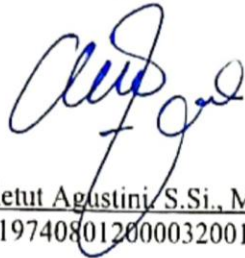
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 20 Agustus 2021

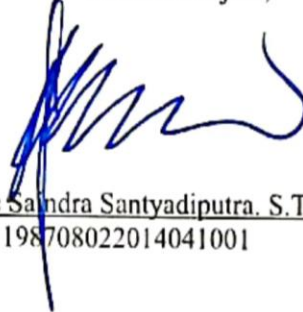
Menyetujui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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

Mengesahkan
Dean Fakultas Teknik dan Kejuruan,



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Titi Laras Dan Vokal Dasar Di SMK Negeri 1 Sukasada**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip 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 saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Ni Kadek Herayani

NIM. 1715051010

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas rahmat dan karunia – Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Titi Laras Dan Vokal Dasar Di SMK Negeri 1 Sukasada”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Dr. I Nyoman Jampel. 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. I Gede Sudirtha. S.Pd.,M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra. S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. Dewa Gede Hendra Divayana, S.Kom., M.Kom., selaku penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom., M.Sc., selaku penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbingan I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku pembimbingan II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam

proses penyelesaian skripsi ini

8. Seluruh staf dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Drs Made Darwis Wibawa., M.M., selaku Kepala SMK Negeri 1 Sukasada yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. I Gde Agus Nasa Suryastawa, S.Sn., selaku Kepala Program Keahlian Seni Karawitan yang telah memberikan izin serta bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian sekaligus selaku guru mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. I Made Mustika, Ni Nengah Sundri dan I Wayan Endrik Setiawan, I Komang Mahendra selaku Orang Tua dan saudara penulis yang telah memberikan dukungan moral dan spiritual dalam penyusunan skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini
14. Peserta Didik kelas X Seni Karawitan Smk Negeri 1 Sukasada yang telah membantu dalam penelitian
15. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, semangat dan doa dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Maka dari itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan saran dan perbaikan yang bersifat membangun dari para pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 15 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	12
1.3 RUMUSAN MASALAH	13
1.4 BATASAN MASALAH	13
1.5 TUJUAN PENELITIAN	14
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	17
2.1 KAJIAN PUSTAKA	17
2.1.1 Penelitian Terkait.....	17
2.2 LANDASAN TEORI	25
2.2.1 Konten Pembelajaran.....	25
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	27
2.2.3 Articulate Storyline.....	30
2.2.4 Karakteristik Mata Pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar.....	32
2.2.5 Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	33

2.2.6	Teori Belajar.....	39
2.2.7	Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODOLOGI PENEITIAN.....		46
3.1	JENIS PENELITIAN	46
3.2	MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN	46
3.2.1	Tahap Analisis (<i>analyze</i>).....	47
3.2.2	Tahap Perancangan (<i>design</i>)	50
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	63
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	65
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>)	66
3.3	SUBJEK PENELITIAN	68
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	68
3.5	ANALISIS DATA.....	71
3.5.1	Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif	71
3.5.2	Uji Efektifitas	75
3.5.3	Analisis Data Respons Guru dan Peserta Didik.....	76
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		79
4.1	HASIL	79
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>analyze</i>)	80
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	82
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	84
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>implementation</i>).....	97
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	116
4.2	PEMBAHASAN.....	120
BAB V PENUTUP		137
5.1	SIMPULAN.....	137
5.2	SARAN.....	138

DAFTAR PUSTAKA.....	140
RIWAYAT HIDUP	144
LAMPIRAN - LAMPIRAN	145



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Pemetaan Materi Dalam Konten Pembelajaran Interaktif.....	57
Tabel 3.2 Tahapan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	58
Tabel 3.3 Pemetaan Materi Dengan Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	59
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Ahli Isi, Ahli Media, Ahli Desain	64
Tabel 3.5 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil Dan Uji Lapangan.....	65
Tabel 3.6 Teknik Pengumpulan Data	68
Tabel 3.7 Kisi – Kisi Angket Validitas Konten Pembelajaran Interaktif	70
Tabel 3.8 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar.....	72
Tabel 3.9 Kriteria Validitas Uji Ahli	73
Tabel 3.10 Konvensi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	75
Tabel 3.11 Kriteria Gain	76
Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Respons Guru dan Peserta Didik	77
Tabel 3.13 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik.....	78
Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	89
Tabel 4.2 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	91
Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	92
Tabel 4.4 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	93
Tabel 4.5 Tabulasi Penilaian Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	95
Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran....	96
Tabel 4.7 Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan	99
Tabel 4.8 Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Tabel 4.9 Rekapitulasi Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan.....	106
Tabel 4.10 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik.....	108
Tabel 4.11 Hasil Uji Respons Peserta Didik.....	111
Tabel 4.12 Kriteria Penggolongan Respons dan Peserta Didik	113
Tabel 4.13 Hasil Uji Respons Guru	114
Tabel 4.14 Kriteria Penggolongan Respons dan Peserta Didik	116
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	117
Tabel 4.16 Hasil Evaluasi Tahap Perancangan.....	117

Tabel 4.17 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan..... 118
Tabel 4.18 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi..... 120



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kolb's <i>Experiential Learning Cycle</i>	37
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Tahap Model Pengembangan ADDIE	47
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Desain Background Konten Pembelajaran Interaktif.	85
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Asset – Asset Konten.	85
Gambar 4.3 Tampilan Pembuatan Desain Karakter.....	86
Gambar 4.4 Tampilan Menggerakkan Karakter.....	86
Gambar 4.5 Tampilan Pembuatan Video Pembelajaran.	87
Gambar 4.6 Tampilan Menggabungkan Animasi 2 Dimensi Dengan Audio.	87
Gambar 4.7 Tampilan Menggabungkan Bahan Kedalam <i>Articulate Storyline 3</i>	87
Gambar 4.8 Grafik Hasil Uji Coba Perorangan	100
Gambar 4.9 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Gambar 4.10 Grafik Hasil Uji Coba Lapangan.....	106
Gambar 4.11 Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	109



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada.	146
Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada.....	147
Lampiran 3 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar.....	148
Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Guru Produktif Jurusan Seni Karawitan.	152
Lampiran 5 Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar.....	156
Lampiran 6 Hasil Wawancara dengan Peserta didik Jurusan Seni Karawitan .	159
Lampiran 7 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik Jurusan Seni Karawitan.....	162
Lampiran 8 Rancangan Antarmuka Konten Pembelajaran Interaktif.....	182
Lampiran 9 Silabus Mata Pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar	196
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	214
Lampiran 11 Hasil Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Titi Laras Dan Vokal Dasar	246
Lampiran 12 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Isi	256
Lampiran 13 Angket Uji Ahli Isi.....	257
Lampiran 14 Hasil Perbaikan dan Saran Dari Uji Ahli Isi Pembelajaran	269
Lampiran 15 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran....	272
Lampiran 16 Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	273
Lampiran 17 Hasil Perbaikan Saran Dari Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	285
Lampiran 18 Kisi – Kisi Angket Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan	293
Lampiran 19 Angket Uji Coba Perorangan	294
Lampiran 20 Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan	296
Lampiran 21 Angket Uji Kelompok Kecil	298
Lampiran 22 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil	300
Lampiran 23 Angket Uji Coba Lapangan.....	304

Lampiran 24 Hasil Perhitungan Uji Coba Lapangan.....	306
Lampiran 25 Kisi – Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik	310
Lampiran 26 Angket Uji Respons Peserta Didik.....	311
Lampiran 27 Hasil Perhitungan Uji Respons Peserta Didik.....	313
Lampiran 28 Kisi – Kisi Angket Uji Respons Guru.....	317
Lampiran 29 Angket Uji Respons Peserta Guru.....	318
Lampiran 30 Hasil Perhitungan Uji Respons Guru	320
Lampiran 31 Kisi – Kisi Instrumen Uji Efektivitas.....	322
Lampiran 32 Bukti Jawaban <i>Pre-Test</i> Uji Efektivitas.....	331
Lampiran 33 Bukti Jawaban <i>Post-Test</i> Uji Efektivitas.....	333
Lampiran 34 Dokumentasi	335

