

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERGENRE *VISUAL NOVEL*
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING*
MATA PELAJARAN AGAMA HINDU
MATERI *ASTA BRATA***



**OLEH
MADE YUDA SADEWA
NIM.1715051071**

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

2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERGENRE *VISUAL NOVEL*
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING*
MATA PELAJARAN AGAMA HINDU
MATERI *ASTA BRATA***

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**

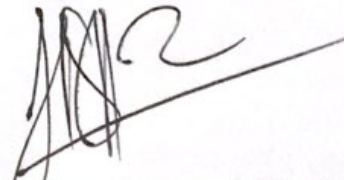
Menyetujui

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Skripsi oleh Made Yuda Sadewa

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

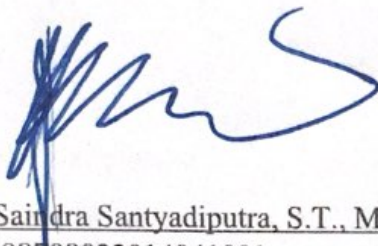
Pada 23 September 2021

Dewan Penguji



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, M.Eng
NIP. 198502152008122007

(Ketua)



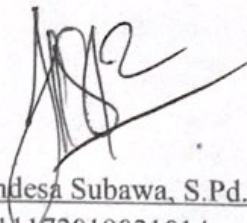
Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs
NIP. 198708022014041001

(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
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

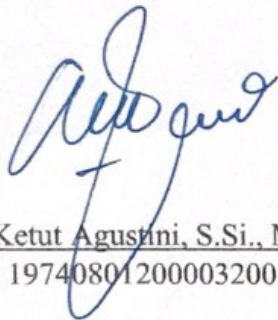
Pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 23 September 2021

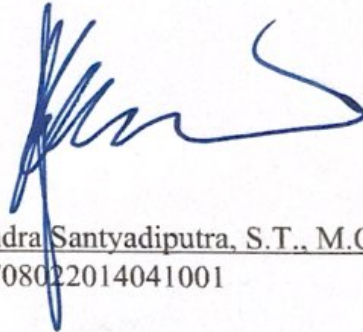
Menyetujui

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian



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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuaraan



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


PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis berjudul, "**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre *Visual Novel* Berstrategi *Blended Learning* Mata Pelajaran Agama Hindu Materi *Asta Brata***" beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan sasya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi yang diberikan apabila kemudia ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim keaslian karya saya ini.

Singaraja, 23 September 2021

Yang membuat pernyataan,




Yuda Sadewa

NIM. 1715051071

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas *Asung Kertha Wara Nugraha*-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre *Visual Novel* Berstrategi *Blended Learning* Mata Pelajaran Agama Hindu Materi *Asta Brata*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan serta menyediakan sarana dan prasarana pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
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. Dr. Luh Joni erawati Dewi, S.St., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Gede Saindra Santyadiputra. S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
5. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I yang memberikan banyak bimbingan, arahan, petunjuk, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
6. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom, selaku pembimbing II yang memberikan banyak bimbingan, arahan, petunjuk, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

7. Dra. Ni Nengah Nilahasti, selaku pendidik pengampu mata pelajaran Agama Hindu di SMP Negeri 2 Rendang yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika – Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
9. Keluarga, atas dorongan, motivasi, dukungan moril maupun material selama perkuliahan maupun dalam menyusun skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa PTI Angkatan 2017 yang telah bersama-sama belajar dan memberikan semangat selama perkuliahan.
11. Peserta didik kelas VII dan VII SMP Negeri 2 Rendang yang ikut dalam penelitian ini.
12. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna seutuhnya, sehingga penulis mengharapkan segala bentuk saran dan masukan yang konstruktif dari berbagai pihak demi menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan semua pihak khususnya dalam dunia pendidikan serta teknik informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 23 September 2021

Made Yuda Sadewa
NIM. 1715051071

DAFTAR ISI

HALAMAN

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Teori Belajar	18
2.2.2 Konten Pembelajaran Interaktif.....	21
2.2.3 <i>Visual novel</i>	26
2.2.4 <i>Blended Learning</i>	31
2.2.4 <i>Asta Brata</i>	44
2.2.5 Alat Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif	47
2.2.6 <i>Storyboard</i>	52

2.2.7 Model ADDIE	53
2.2.8 Kerangka Berpikir	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	60
3.1 Jenis Penelitian	60
3.2 Model Pengembangan	60
3.3 Prosedur Pengembangan Produk	61
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	61
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	66
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	79
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	81
3.4 Subyek Penelitian	83
3.5 Teknik Pengumpulan Data	84
3.6 Analisis Data.....	86
3.6.1 Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran.....	87
3.6.2 Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan	89
3.6.3 Analisis Data Respons Pendidik dan Peserta Didik	90
3.6.4 Uji N-Gain	92
3.7 Jadwal Penelitian	93
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	94
4.1 Hasil.....	94
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	94
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	98
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	103
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	129
4.2 Pembahasan	144
BAB V PENUTUP.....	155
5.1 Simpulan.....	155
5.2 Saran	156
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	163

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Aktivitas Pada Tahapan <i>Blended Learning</i>	37
Tabel 3.1 Pemetaan Materi dalam Konten Pembelajaran	67
Tabel 3.2 Desain Pembelajaran Berstrategi <i>Blended Learning</i>	68
Tabel 3.3 Pemetaan Peserta Didik Sebagai Responden Uji Coba	83
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	84
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Untuk Pengujian Validitas.....	86
Tabel 3.6 Tabulasi Silang Dua Penilai.....	88
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	88
Tabel 3.8 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4.....	90
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian	91
Tabel 3.10 Kriteria Gain Ternormalisasi	93
Tabel 3.11 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	93
Tabel 4.1 Tabulasi Hasil Wawancara Validasi Tahap Analissi.....	97
Tabel 4.2 Tabulasi Hasil Wawancara Validasi Tahap Desain	101
Tabel 4.3 Tabulasi Hasil Wawancara Validasi Storyboard	102
Tabel 4.4 Hasil Pengembangan Visual Novel.....	115
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Isi.....	120
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Isi Setelah Perbaikan	121
Tabel 4.7 Hasil Tabulasi Silang Uji Ahli Isi	123
Tabel 4.8 Saran Ahli Isi dan Perbaikan Yang Dilakukan	124
Tabel 4.9 Hasil Uji Ahli Media dan Desain.....	125
Tabel 4.10 Saran Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	126
Tabel 4.11 Hasil Uji Media dan Desain Setelah Perbaikan	127
Tabel 4.12 Tabulasi Silang Uji Ahli Media dan Desain	129
Tabel 4.13 Hasil Tabulasi Data Uji Perorangan.....	130
Tabel 4.14 Hasil Tabulasi Data Uji Kelompok Kecil	131
Tabel 4.15 Hasil Tabulasi Hasil Uji Lapangan	133
Tabel 4.17 Hasil Tabulasi Data Uji Respon Peserta Didik	137
Tabel 4.18 Persebaran Hasil Uji Respon Peserta Didik.....	139

Tabel 4.19 Hasil Uji Respon Pendidik..... 140
Tabel 4.20 Tabulasi Hasil Pretest, Posttest, dan Nilai N-Gain 143



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Gambaran Diagram <i>Fishbone</i>	17
Gambar 2.2 <i>Station Rotation</i>	33
Gambar 2.3 <i>Lab Rotation</i>	33
Gambar 2.4 <i>Individual Rotation</i>	34
Gambar 2.5 <i>Flip Classroom</i>	35
Gambar 2.6 <i>A La Carte</i>	35
Gambar 2.7 <i>Flex</i>	36
Gambar 2.8 <i>Enriched Virtual</i>	37
Gambar 2.9. Klasifikasi Konsep <i>Blended Learning</i>	41
Gambar 2.10 Konsep ADDIE	54
Gambar 2.11 Kerangka Berpikir	59
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Konten Pembelajaran Interaktif Pada <i>Storyboard</i>	100
Gambar 4.2 Karakter Utama	104
Gambar 4.3 Karakter Indra	104
Gambar 4.4 Karakter Yama	105
Gambar 4.5 Karakter Surya.....	105
Gambar 4.6 Karakter Chandra	106
Gambar 4.7 Karakter Bayu	106
Gambar 4.8 Karakter Baruna	107
Gambar 4.9 Karakter Agni.....	107
Gambar 4.10 Karakter Prthiwi	108
Gambar 4.11 <i>Asset</i> Tombol.....	109
Gambar 4.12 Kutipan Sloka Konsep Asta Brata.....	110
Gambar 4.13 Latar Belakang <i>Splash Screen</i>	111
Gambar 4.14 Latar Belakang Pluralisme	111
Gambar 4.15 Proses Editing Video Dengan Filmora.....	112
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Background Sound</i>	113
Gambar 4.17 Editing Hasil Rekaman.....	113
Gambar 4.18 Pembuatan <i>Visual Novel</i>	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan dan Izin Melakukan Penelitian	163
Lampiran 2. Silabus Agama Hindu Kelas VII SMP Negeri 2 Rendang	165
Lampiran 3. RPP Agama Hindu Kelas VII Materi Asta Brata	174
Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan Guru Mata Pelajaran	191
Lampiran 5. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	193
Lampiran 6. Hasil Angket Analisis Guru Mata Pelajaran.....	196
Lampiran 7. Hasil dan Analisis Angket Peserta Didik	197
Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi.....	200
Lampiran 9. Angket Uji Ahli Isi	201
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran.....	204
Lampiran 11. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran	205
Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	208
Lampiran 13. Angket Uji Respon Peserta Didik.....	209
Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pendidik	212
Lampiran 15. Angket Uji Respon Pendidik	213
Lampiran 16. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan	215
Lampiran 17. Angket Uji Perorangan	216
Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil	218
Lampiran 19. Angket Uji Kelompok Kecil.....	219
Lampiran 20. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan	221
Lampiran 21. Angket Uji Lapangan.....	222
Lampiran 22. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	224
Lampiran 23. Storyboard Konten Pembelajaran.....	226
Lampiran 24. Hasil Wawancara Evaluasi Tahap Analisis	250
Lampiran 25. Hasil Wawancara Evaluasi Tahap Desain.....	251
Lampiran 26. Hasil Uji Ahli Isi.....	252
Lampiran 27. Hasil Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	254
Lampiran 28. Hasil Uji Perorangan	256
Lampiran 29. Hasil Uji Kelompok Kecil	257
Lampiran 30. Hasil Uji Lapangan.....	258

Lampiran 31. Hasil Respon Peserta Didik	260
Lampiran 32. Hasil Uji Respon Pendidik	261
Lampiran 33. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik	262
Lampiran 34. Dokumentasi Tahap Analisis	263
Lampiran 35. Dokumentasi Evaluasi Tahap Development.....	264
Lampiran 36. Dokumentasi Tahap Implementasi	265

