

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERGENRE *VISUAL NOVEL* BERSTRATEGI *BLENDED LARNING*
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

Email: yudasadewa8@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang hanya memberikan materi dan penugasan menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan peserta didik merasa bosan seperti yang dialami peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Rendang pada mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Penanganan yang dapat dilakukan untuk permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan konten pembelajaran menggunakan *visual novel* dengan strategi *blended learning*. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil uji ahli isi sebesar 1,00 serta uji ahli media dan desain pembelajaran sebesar 1,00. Uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan dilakukan oleh peserta didik kelas VIII dengan kualifikasi sangat baik dan tanpa revisi. Rerata respon peserta didik sebesar 94,5% sedangkan rerata respon pendidik sebesar 92% menunjukkan bahwa peserta didik dan pendidik memiliki respon yang sangat baik terhadap konten pembelajaran interaktif. Hasil uji efektifitas sebesar 96% atau berada pada kriteria “efektif” yang berarti konten pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: konten pembelajaran interaktif, *visual novel*, *asta brata*, *blended learning*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT WITH
VISUAL NOVEL GENRE WITH BLENDED LEARNING STRATEGIES
OF HINDU RELIGION SUBJECT *ASTA BRATA* MATERIAL**

Oleh

Made Yuda Sadewa, NIM. 1715051071

Informatics Engineering Education Study Program

Majoring in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: yudasadewa8@gmail.com

ABSTRACT

The learning that only gives materials and assignments effects that learning cannot be effective and the students feel bored as experienced by grade VII students of SMP Negeri 2 Rendang on Hindu Religion subjects, especially on Asta Brata material. The solution is to develop interactive learning content with the visual novel genre and blended learning strategies. The research method used is Research and Development (R&D) with ADDIE model. The content expert test result is 1,00 as well as the learning media and design expert is 1,00 which indicates that interactive learning content is valid. Individual, small group, and field tests qualification are great and without revision. the average of student's responses is 94,5% and the teacher response is 92% that indicates the students and teacher have good response for the interactive learning. The result of effectiveness test is 96% or "effective" in criteria of effectiveness test that means interactive learning content significantly improves students learning outcomes.

Keywords: *interactive learning content, visual novel, asta brata, blended learning*