

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE  
STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D  
DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK  
NEGERI 3 SINGARAJA**

Oleh

**Ketut Budi Ardika, NIM 1715051060**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

**Email: ketutbudiardika23@undiksha.ac.id**

**ABSTRAK**

Minimnya variasi media ataupun konten yang digunakan dalam pembelajaran daring mengakibatkan siswa susah memahami materi pembelajaran. Sumber bacaan yang digunakan berupa modul pembelajaran yang tanpa interaksi di dalamnya. Hal ini diperlukanya sebuah konten pembelajaran interaktif untuk menambah variasi media atau konten yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 3 Singaraja untuk jurusan Multimedia kelas XI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D untuk mendukung pembelajaran dengan model blended learning dan juga dapat mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif ini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil dari pengembangan konten interaktif dilakukan proses uji ahli dengan prolehan koefisien validitas ahli isi sebesar 1,00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid” dan prolehan dari uji ahli media sebesar 1,00 yang berada pada kriteria “Sangat Valid”. Subjek dari penelitian ini berjumlah 30 orang dari kelas XII Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja yang memperoleh rata-rata skor respon sebesar 68,67 yang berada pada kriteria “Sangat Praktis” oleh peserta didik serta respon guru memperoleh rata-rata nilai sebesar 45 yang berada pada kriteria “Sangat Praktis”.

**Kata kunci:** Animasi 2D dan 3D, konten interaktif, blended learning

***THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT BASED ON  
ARTICULATE STORYLINE 3 ON 2D AND 3D ANIMATION SUBJECTS  
WITH BLENDED LEARNING MODEL FOR CLASS XI IN SMK NEGERI 3  
SINGARAJA***

***By***

***Ketut Budi Ardika, NIM 1715051060***

***Informatics Engineering Education Study Program***

***Informatics Engineering***

***Faculty of Engineering and Vocational***

***Ganesha University of Education***

***Singaraja***

***Email: ketutbudiardika23@undiksha.ac.id***

***ABSTRACT***

*The lack of media and content variation used in online learning are able to make the students feel difficult in understanding the learning material. The reading sources used during the online learning are learning modul without doing any interaction in its implementation. From this case, it is known that an interactive learning content is needed in order to add more media or content variations used in learning activity which can enhance students' interest in learning process. This research was conducted at SMK Negeri 3 Singaraja in Multimedia class grade 11. It aimed at creating an interactive learning content in 2D and 3D Animation subject to support the learning process with blended learning, and knowing both the respond of teachers and students toward the development of this interactive learning content. This research was a development research (Research and Development), and used ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) model. The result of the development of the interactive learning content was tested by the experts with the 1,00 coefficient validity which in "Very Valid" criteria, and it was also tested by the experts of media showed 1,00 which in the "Very Valid" criteria. The subjects of this study were 30 students of Multimedia class grade 12 at SMK Negeri 3 Singaraja which gained 68,67 average of respond which in "Very Practical" criteria and the average respond from the teacher was 45 which in "Very Practical" Criteria.*

***Keywords: 2D and 3D Animation, Interactive Content, Blended Learning***