

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN KELAS X JURUSAN
SENI KARAWITAN DI SMK N 1 SUKASADA**



**OLEH :
PUTU AYU TRYSHA HUMADINI
1715051038**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN KELAS X JURUSAN
SENI KARAWITAN DI SMK N 1 SUKASADA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Putu Ayu Trysha Humadini
Nim. 1715051038**

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

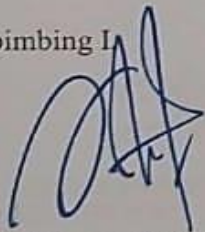
2021

SKRIPSI

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

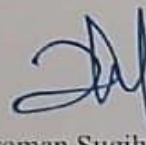
Menyetujui,

Pembimbing I,



Dr. Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

Pembimbing II,



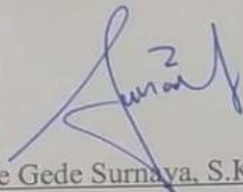
Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870508 201504 2 003

Skripsi Oleh Putu Ayu Trysha Humadini

Telah dipertahankan di depan penguji

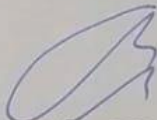
Pada Tanggal : 10 Agustus 2021

Dewan Penguji,



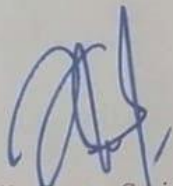
Dr. I Made Gede Surnaya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 19830725 200801 1 008

(Ketua)



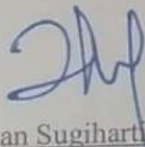
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871109 201504 1 001

(Anggota)



Dr. phill. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

(Anggota)



Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd
NIP. 19870508 201504 2 003

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

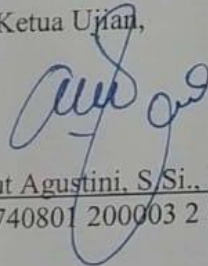
Pada:

Hari : Kamis.....

Tanggal : 21 Oktober 2021.....

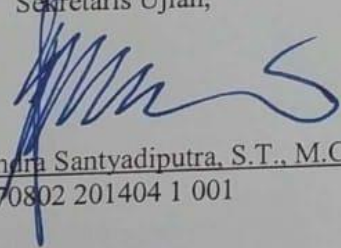
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001

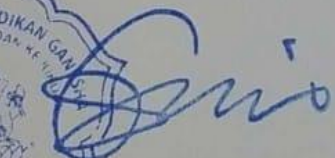
Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan Kelas X Jurusan Seni Karawitan di SMK N 1 SUKASADA**" beserta seluruh isinya adalah 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 dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Putu Ayu Trysha Humadini
NIM 1715051038

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan Kelas X Jurusan Seni Karawitan di SMK N 1 Sukasada” tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses pengerjaan skripsi ini tak terlepas dari dukungan, motivasi, saran, bantuan dan Kerjasama dari berbagai pihak. Maka kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
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. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. phill., Dessy Seri Wahyuni, M.Eng., selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang juga senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. I Made Gede Surnaya, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan masukan guna kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.

7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang juga telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan memberikan masukan guna kelancaran penulis dalam menyusun skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini.
9. Drs Made Darwis Wibawa M.M., selaku Kepala Sekolah SMK N 1 Sukasada yang telah memberikan kesempatan dan ijin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
10. Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd., selaku guru mata pelajaran pengetahuan karawitan yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi dan saran kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh Guru dan peserta didik SMK N 1 Sukasada yang telah banyak membantu kelancaran proses penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satupersatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.
13. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting for just being me at all times.* Semoga Tuhan selalu menyertai setiap langkah atas semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu diberikan masukan dan saran. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Singaraja, 18 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	9
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	10
1.4 BATASAN MASALAH.....	10
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1.1 Penelitian yang relevan.....	13
2.2 LANDASAN TEORI.....	18
2.2.1 Konten Pembelajaran.....	18
2.2.2 Articulate Storyline.....	23
2.2.3 Pemanfaatan Articulate Storyline Dalam Pengembangan Konten Interaktif.....	24
2.2.4 Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan.....	25
2.2.5 Blended Learning.....	26
2.2.6 Model MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	40
2.2.7 Teori Belajar.....	43

2.2.8	Kerangka Berfikir	45
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	47
3.1	JENIS PENELITIAN	47
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	48
3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	48
3.3.1	Concept (Konsep)	48
3.3.2	Design (Desain).....	51
3.3.3	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	57
3.3.4	Assembly (Pembuatan)	57
3.3.5	Testing (Pengujian)	58
3.3.6	Distribution (Distribusi).....	62
3.4	SUBYEK PENELITIAN.....	63
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	63
3.2	ANALISIS DATA.....	65
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	72
4.1	HASIL	72
4.1.1	Concept (Pongonsepan).....	72
4.1.2	Design (Desain).....	76
4.1.3	Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	76
4.1.4	Assembly (Pembuatan)	78
4.1.5	Testing (Pengujian)	91
4.1.6	Distribution (Pendistribusian)	120
4.2	PEMBAHASAN	121
BAB V	PENUTUP.....	133
5.1	SIMPULAN	133
5.2	SARAN	134
	DAFTAR PUSTAKA	135
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	138
	LAMPIRAN – LAMPIRAN	139

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Karakteristik dari <i>station - rotaion model</i>	30
Tabel 2. 2 Karakteristik Dari Lab/Whole Group Model	31
Tabel 2. 3 Karakteristik Dari Model <i>Flipped Classroom</i>	32
Tabel 2. 4 Karakteristik Dari Model Individual	34
Tabel 2. 5 Karakteristik dari model <i>Flex</i>	35
Tabel 2. 6 Karakteristik dari model <i>self-blended</i>	37
Tabel 2. 7 Karakteristik dari model <i>Enriched – Virtual</i>	39
Tabel 3. 1 Desain Pembelajaran Blended Learning	52
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi dalam Konten Pembelajaran Interaktif	56
Tabel 3. 3 Kisi – kisi uji ahli isi materi	59
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media.....	61
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	63
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Validitas Uji Ahli	66
Tabel 3. 7 Skor Angket Uji Respon Siswa.....	67
Tabel 3. 8 Kriteria Angket Uji Respon Siswa.....	68
Tabel 3. 9 Kriteria Gain.....	69
Tabel 3. 10 Penilaian Respons Guru	70
Tabel 3. 11 Kriteria Penggolongan Respons Guru.....	71
Tabel 4. 1 Analisis konsep konten pembelajaran	74
Tabel 4. 2 Software Pendukung Pembuatan Konten Pembelajaran Interaktif	77
Tabel 4. 3 Implementasi Object Triggers yang digunakan pada menu sign in	81
Tabel 4. 4 Implementasi Objects Triggers yang digunakan pada menu utama.....	82
Tabel 4. 5 Implementasi Objects Triggers yang digunakan pada menu kuis.....	90
Tabel 4. 6 Respon Uji Ahli Isi Materi	93
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Materi	95
Tabel 4. 8 Masukkan dan Saran Uji Ahli Isi Materi	96
Tabel 4. 9 Respon Uji Ahli Media – Desain Pembelajaran	97
Tabel 4. 10 Tabulasi Penilaian Ahli Media – Desain Pembelajaran	98
Tabel 4. 11 Saran dan Revisi Ahli Media – Desain Pembelajaran.....	100

Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Perorangan.....	101
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Perorangan	103
Tabel 4. 14. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	106
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	108
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Lapangan	111
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Lapangan.....	113
Tabel 4. 18 Hasil Nilai Pretest dan Postest	115
Tabel 4. 19 Hasil Uji Respons Guru	118
Tabel 4. 20 Kriteria Penggolongan Respons Guru.....	120



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Ilustrasi Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	27
Gambar 2. 2 Ilustrasi Model <i>Blended Learning</i>	28
Gambar 2. 3 <i>Station Rotation</i> Model	30
Gambar 2. 4 Lab /Whole Group Rotation	32
Gambar 2. 5 Model <i>Flipped Classroom</i>	33
Gambar 2. 6 <i>Individual Rotation</i>	35
Gambar 2. 7 Ilustrasi Model Pembelajaran <i>Flex</i>	36
Gambar 2. 8 Ilustrasi Model Kelas <i>Self-Blended</i>	38
Gambar 2. 9 Ilustrasi Model <i>Enriched – Virtual</i>	39
Gambar 2. 10 Metode MDLC	41
Gambar 2. 11 Bagan Kerangka Berfikir.....	46
Gambar 3. 1 Contoh Tabulasi Penilaian Akar	65
Gambar 4. 1 Rancangan Karakter.....	76
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Karakter	79
Gambar 4. 3 Pembuatan Background.....	79
Gambar 4. 4 Tampilan Sign In Konten Pembelajaran.....	80
Gambar 4. 5 Tampilan Setelah Siswa Menekan Tombol Sign In	80
Gambar 4. 6 Tampilan Saat Siswa Sudah Sign In.....	81
Gambar 4. 8 Tampilan Utama Konten	82
Gambar 4. 9 Tampilan Petunjuk Penggunaan	83
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Organology Dan Akustika	84
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Jenis dan Fungsi Vokal	84
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Pilihan dari Tiap Pertemuan	85
Gambar 4. 13 Tampilan Materi dari KD (Kompetensi Dasar).....	85
Gambar 4. 14 Tampilan Indikator Pencapaian.....	86
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Organology dan Akustika.....	87
Gambar 4. 16 Tampilan Simulasi Gangsa.....	87
Gambar 4. 17 Tampilan Materi Pertemuan 2	88
Gambar 4. 18 Tampilan Materi Jenis Vokal	88

Gambar 4. 19 Tampilan Contoh Jenis Vokal	88
Gambar 4. 20 Tampilan Materi Fungsi Vokal Karawitan.....	89
Gambar 4. 21 Tampilan Petunjuk Penggunaan Kuis	89
Gambar 4. 22 Tampilan Saat Jawaban Benar	90
Gambar 4. 23 Tampilan Hasil Nilai dari Kuis	90
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Pengembang.....	91
Gambar 4. 25 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan	104
Gambar 4. 27 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	113
Gambar 4. 28 Grafik Hasil Pretest dan Posttest.....	117



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Permohonan Observasi.....	140
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Data.....	141
Lampiran 3 Tabel Matriks Hasil Observasi Awal.....	142
Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru.....	147
Lampiran 5 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik.....	150
Lampiran 6 Angket Analisis Siswa.....	151
Lampiran 7 Angket Analisi Kebutuhan Siswa Via Google Form.....	152
Lampiran 8 Hasil Respons Dari Penyebaran Angket.....	156
Lampiran 9 Hasil Angket Peserta Didik Kelas X Karawitan.....	157
Lampiran 10 Rekapitulasi Nilai Semester Kelas X Jurusan Karawitan.....	166
Lampiran 11 Pemetaan Model Pembelajaran.....	170
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	174
Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik.....	178
Lampiran 14 Silabus Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan.....	182
Lampiran 15 Matriks Tujuan Pembelajaran Blended Learning.....	186
Lampiran 16 Konsep Awal Pengembangan Konten Pembelajaran.....	188
Lampiran 17 Kisi - Kisi Angket Isi Materi.....	191
Lampiran 18. Angket Uji Ahli Isi Materi.....	192
Lampiran 19 Kisi – kisi Ahli Uji Media – Desain Pembelajaran.....	204
Lampiran 20 Angket Uji Ahli Media – Desain Pembelajaran.....	205
Lampiran 21 Kisi – kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	212
Lampiran 22 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	216
Lampiran 23 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	220
Lampiran 24 Angket Uji Coba Lapangan.....	223
Lampiran 25 Hasil Uji Coba Lapangan.....	225
Lampiran 26 Kisi – kisi Angket Respon Guru.....	228
Lampiran 27 Angket Respon Guru.....	229
Lampiran 28 Hasil Perolehan Nilai Pretest – Posttest.....	231

