

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

Oleh :

Putu Ayu Trysha Humadini, NIM 1715051038

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email : humadinitrysha98@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan konten pembelajaran interaktif di kelas X SMK N 1 Sukasada. Platform yang digunakan dalam membuat konten ini adalah *articulate storyline 3*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development, Life Cycle*). Penelitian ini dilakukan di kelas X jurusan seni karawitan dengan jumlah siswa 22 orang dan seorang guru mata pelajaran pengetahuan karawitan. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan kuisisioner. Hasil dari penelitian ini dibuktikan dengan kevalidan konten pembelajaran interaktif dari hasil perhitungannya yang dilakukan oleh uji ahli isi dan ahli media pembelajaran dengan perolehan rata – rata skor 1,00 dan berada pada kriteria sangat valid. Hasil dari uji efektivitas konten pembelajaran interaktif ini memperoleh nilai N-Gain yaitu 0,85 dengan kriteria efektif dan hasil rata – rata uji respons guru sebesar 45 dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Konten Pembelajaran, *Blended Learning*, Karawitan, MDLC

**THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT ON
KARAWITAN CLASS X DEPARTMENT OF KARAWITAN IN
SMK N 1 SUKASADA**

By :

Putu Ayu Trysha Humadini, NIM 1715051038

Education of Informatic Engineering Study Program

Majoring in Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email :humadinitrysha98@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to develop interactive learning content in class X SMK N 1 Sukasada. The platform used in creating this content is articulate storyline 3. The method used in this research is R&D (Research and Development) using the MDLC (Multimedia Development, Life Cycle) research model. This research was conducted in class X majoring in karawitan class with a total of 22 students and a teacher of karawitan class. Collecting data in this study using a questionnaire. The results of this study are proven by the validity of interactive learning content from the results of calculations carried out by content experts and learning media experts with an average score of 1.00 and is in very valid criteria. The results of the test of the effectiveness of this interactive learning content obtained an N-Gain value of 0.85 with effective criteria and the average result of the teacher's response test was 45 with a very practical category.

Keywords : Interactive Learning Content, Blended Learning, Karawitan, MDLC