

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN ANTROPOLOGI DI SMA NEGERI 1  
UBUD**



**OLEH :  
KADEK REZA ALFIONITA  
1715051076**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2021**

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*  
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN ANTROPOLOGI DI SMA NEGERI 1  
UBUD**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

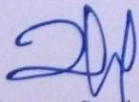
**2021**

**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

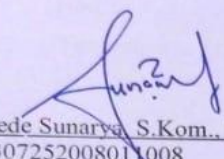
Pembimbing II,




I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Kadek Reza Alfionita ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal: 12 Oktober 2021

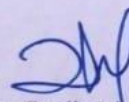
Dewan Penguji,

  
I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198307252008011008

(Ketua)

  
P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198711092015041001

(Anggota)

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

(Anggota)

  
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



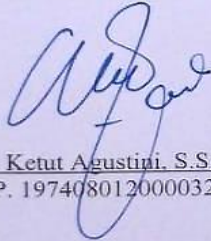
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Kamis  
Tanggal : 21 Oktober 2021

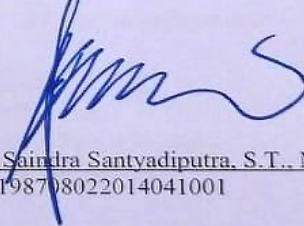
**Mengetahui,**

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



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



Mengesahkan

Fakultas Teknik dan Kejuruan

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

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Konten Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud**" beserta seluruhnya isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip 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 ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Oktober 2021



Kadek Reza Alfionita

NIM. 1715051076

## KATA PERSEMBAHAN

TERIMAKASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA :

**IDA SANG HYANG WIDHY WASA**

Atas berkat dan rahmat Beliau, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

**(I Wayan Kesumajaya & Sartinik)**

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan saya semangat, motivasi, dukungan, dan doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang Pendidikan.

SAUDARA TERSAYANG

**(Putu Winda Iriana & Komang Silvia Angelia)**

Yang selalu mendukung, mengarahkan serta memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya:

**Ibu Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Nengah Eka Mertayasa,  
S.Pd., M.Pd.**

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika Angkatan 2017 khususnya (Sasha, Nopi, Angga, Agas, Sitha, Sasha. Serta Intan Bidari, Kadek Mahayati) yang selalu mensupport dan menyemangati saya dalam pengerjaan skripsi ini.

Serta orang yang selalu memberikan waktu dan dukungan dalam melewati hari-hari saya selama proses pendidikan dan dalam penyusunan skripsi ini yaitu

**(I Komang Yoga Saputra)**

**MOTTO**





## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Asung Kertha Wara Nugraha-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Antropologi di SMA Negeri 1 Ubud”**

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

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
4. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku penguji I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

8. Seluruh staf dosen di Lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. I Wayan Gabra, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ubud yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Ni Komang Ayu Tri Jayanti, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Antropologi yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
11. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. I Wayan Kesumajaya dan Sartinik selaku Orang Tua penulis, Putu Winda Iriana dan Komang Silvia Angelia selaku Sodara penulis yang telah memberikan dorongan, semangat, doa serta bantuan baik moral maupun material.
13. Rekan - rekan mahasiswa angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Ubud yang telah membantu dalam penelitian.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singajara, 28 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
KATA PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PRAKATA.....	ix
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3    TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4    BATASAN MASALAH.....	8
1.5    MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	10
2.1    KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1.1    Penelitian Terkait.....	10
2.2    LANDASAN TEORI .....	19
2.2.1    Konten Pembelajaran Interaktif.....	19
2.2.2    Multimedia Interaktif.....	21
2.2.3    Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	24
2.2.4    Perangkat Lunak .....	29

2.2.5	Mata Pelajaran Antropologi.....	32
2.2.6	Teori Belajar .....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1	JENIS PENELITIAN .....	39
3.2	MODEL PENGEMBANGAN .....	39
3.2.1	Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	40
3.2.2	Desain ( <i>Design</i> ) .....	43
3.2.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	49
3.2.4	Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	50
3.2.5	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	51
3.3	SUBYEK PENELITIAN.....	53
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	53
3.5	ANALISIS DATA.....	55
3.5.1	Analisis Data Kevalidan Konten Interaktif.....	55
3.5.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	56
3.5.3	Uji Efektivitas .....	58
3.5.4	Analisis Data Respons Guru dan Peserta Didik.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		61
4.1	HASIL .....	61
4.1.1	Hasil Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ).....	62
4.1.2	Hasil Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	63
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	67
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	95
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	121
4.2	PEMBAHASAN .....	125
BAB V.....		139
KESIMPULAN DAN SARAN.....		139
5.1	KESIMPULAN .....	139

5.2 SARAN .....	140
DAFTAR PUSTAKA .....	141
RIWAYAT HIDUP.....	145
LAMPIRAN.....	146





## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Rangkuman Penelitian .....	15
Tabel 2. 2 Kompetensi Dasar Pada Mata Pelajaran Antropologi.....	32
Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	42
Tabel 3. 2 Pemetaan Materi dalam Konten Interaktif.....	44
Tabel 3. 3 Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Media.....	50
Tabel 3. 4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan .....	51
Tabel 3. 5 Teknik Pengumpulan Data.....	54
Tabel 3. 6 Rangkuman Tahap Evaluasi Pengujian Angket.....	54
Tabel 3. 7 Tabel Tabulasi Penilaian Ahli.....	56
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validitas .....	56
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 .....	57
Tabel 3. 10 Kriteria Efektivitas Konten Interaktif .....	57
Tabel 3. 11 Kriteria N-Gain .....	59
Tabel 3. 12 Bobot Nilai Alternatif Jawaban Peserta Didik.....	59
Tabel 3. 13 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik .....	60
Tabel 4. 1 Hasil Desain Antarmuka (interface) .....	64
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	84
Tabel 4. 3 Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran .....	88
Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	89
Tabel 4. 5 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran .....	90
Tabel 4. 6 Hasil Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran .....	92
Tabel 4. 7 Tabulasi Penilaian Media dan Desain Pembelajaran .....	93
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Perorangan .....	98
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Perorangan .....	99
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	102
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	104
Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Lapangan.....	107

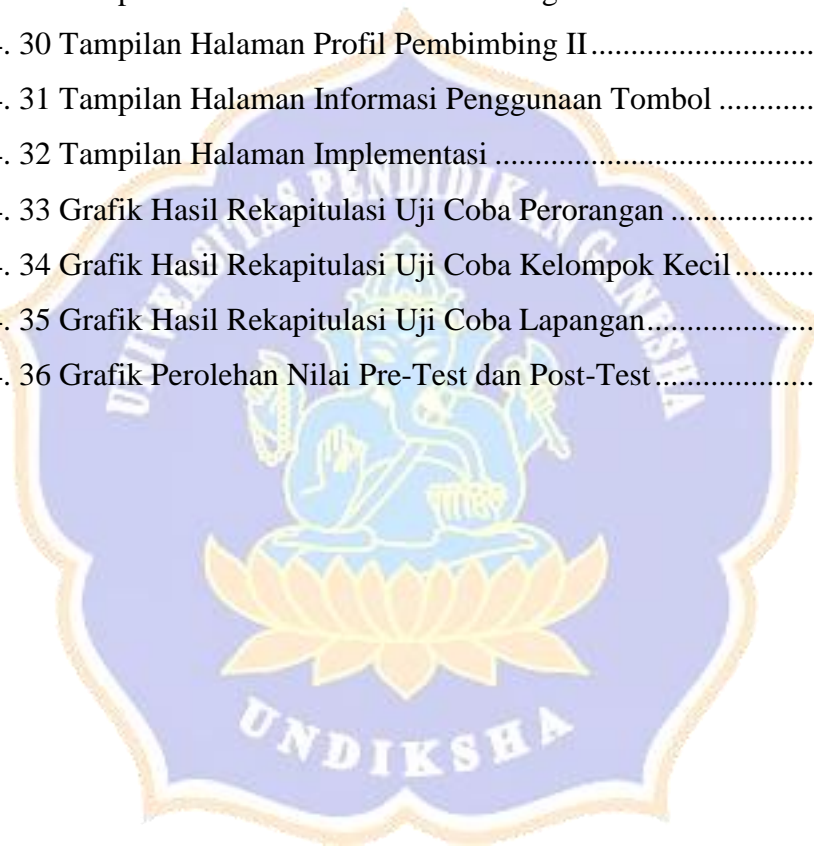
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Lapangan.....	109
Tabel 4. 15 Hasil Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	111
Tabel 4. 16 Hasil Uji Respon Peserta Didik .....	115
Tabel 4. 17 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik.....	117
Tabel 4. 18 Hasil Uji Respon Guru .....	118
Tabel 4. 19 Kriteria Penggolongan Respon Guru .....	120
Tabel 4. 20 Hasil Evaluasi Tahap Analisis .....	121
Tabel 4. 21 Hasil Evaluasi Tahap Desain .....	122
Tabel 4. 22 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan .....	123
Tabel 4. 23 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	124



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Background .....	68
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Icon.....	68
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Button.....	69
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan Video Pembelajaran .....	69
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Judul .....	70
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Petunjuk.....	70
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Utama .....	71
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Pendahuluan .....	71
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	72
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Stimulasi.....	73
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Memulai Pembelajaran.....	74
Gambar 4. 12 Tampilan Sub Materi Konsep Nilai Kultural Masyarakat Indonesia .....	74
Gambar 4. 13 Tampilan Sub Materi Hakikat Budaya Nasional.....	74
Gambar 4. 14 Tampilan Sub Materi Nilai – Nilai Kultural Yang Positif Dari Berbagai Institusi Sosial Kelompok Etnik Di Indonesia.....	75
Gambar 4. 15 Tampilan Sub Materi Strategi Mempromosikan Nilai Kultural Positif Sebagai Budaya Nasional .....	75
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Materi Konsep Nilai Kultural Masyarakat Indonesia .....	76
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Materi Hakikat Budaya Nasional .....	76
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Materi Hakikat Budaya Nasional .....	76
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Materi Nilai – Nilai Kultural Yang Positif Dari Berbagai Institusi Sosial Kelompok Etnik Di Indonesia.....	77
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Materi Strategi Mempromosikan Nilai Kultural Positif Sebagai Budaya Nasional .....	77

Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Petunjuk Pengerjaan Kuis.....	78
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Pengerjaan Kuis.....	78
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Hasil Kuis .....	78
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Petunjuk Pengerjaan Soal .....	79
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Pengerjaan Soal Evaluasi .....	79
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi.....	79
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Referensi.....	80
Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Profil Pengembang .....	81
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Profil Pembimbing I .....	82
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Profil Pembimbing II.....	82
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Informasi Penggunaan Tombol .....	82
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Implementasi .....	96
Gambar 4. 33 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Perorangan .....	100
Gambar 4. 34 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	104
Gambar 4. 35 Grafik Hasil Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	109
Gambar 4. 36 Grafik Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-Test.....	113



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	147
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi .....	148
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru.....	149
Lampiran 4 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik .....	152
Lampiran 5 Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	153
Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik .....	160
Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Antropologi.....	164
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	168
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik .....	176
Lampiran 10 Desain Pembelajaran dengan Model Discovery Learning .....	181
Lampiran 11 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Isi .....	184
Lampiran 12 Angket Validasi Ahli Isi .....	185
Lampiran 13 Kisi – Kisi Uji Ahli Media dan Desain.....	194
Lampiran 14 Angket Validasi Ahli Media dan Desain.....	195
Lampiran 15 Kisi – Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan .....	208
Lampiran 16 Angket Uji Coba Perorangan.....	209
Lampiran 17 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan .....	211
Lampiran 18 Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	212
Lampiran 19 Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	214
Lampiran 20 Angket Uji Coba Lapangan .....	215
Lampiran 21 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	217
Lampiran 22 Kisi – Kisi Angket Respon Peserta Didik .....	218
Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik.....	219
Lampiran 24 Rekapitulasi Respon Peserta Didik.....	220
Lampiran 25 Kisi – Kisi Angket Respon Guru .....	221
Lampiran 26 Angket Respon Guru .....	222
Lampiran 27 Rekapitulasi Respon Guru .....	224



Lampiran 28 Kisi-Kisi Soal Instrument Uji Efektivitas.....	225
Lampiran 29 Hasil Pre-Test .....	239
Lampiran 30 Hasil Post-Test.....	243
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian.....	247

