

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH PENGANTAR ASUHAN
KEBIDANAN MATERI MEKANISME PERSALINAN**

Oleh

Komang Agus Agastia, NIM 1715051059

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: komangagusagastia10@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk konten interaktif berbasis *problem based learning* pada materi Mekanisme Persalinan mata kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan, serta mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terhadap konten interaktif tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan MDLC yang terdiri dari 6 tahap (Pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, distribusi). Penelitian ini melibatkan 21 orang Mahasiswi Diploma III Jurusan Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha yang berada pada semester genap pada mata kuliah Pengantar Kebidanan dan 2 orang pendidik yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Pengantar Kebidanan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan konten interaktif berbasis *problem based learning* pada materi Mekanisme Persalinan mata kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan (1) pada uji ahli Isi Materi Pembelajaran dan ahli Media dan desain memperoleh tingkat validitas sebesar 1,00 yang berarti sangat valid, pada uji coba perorangan dan uji lapangan mencapai kriteria valid, pada uji coba kelompok mencapai kriteria sangat valid, dan Pada uji efektivitas dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh hasil sebesar 0,85 dengan kriteria valid; (2) Pada uji respon pendidik dengan rata-rata 43 dan peserta didik dengan rata-rata sebesar 61,5, mencapai kategori sangat positif dan kriteria sangat praktis. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa konten interaktif berbasis *problem based learning* pada materi Mekanisme Persalinan mata kuliah Pengantar Asuhan Kebidanan telah memenuhi kriteria ideal sebuah produk dilihat dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Kata Kunci: Konten Interaktif, Mekanisme Persalinan, *Problem Based Learning*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CONTENT BASED ON PROBLEM
BASED LEARNING IN INTRUCTION COURSES OF MIDWIFE
CARE MATERIALS OF DELIVERY MECHANISM**

By

Komang Agus Agastia

Education of Informatics Engineering Study Program

Majoring in Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: komangagusagastia10@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to produce an interactive content, problem based learning-based, on Mekanisme Persalinan material, in the course of Pengantar asuhan kebidanan, as well as to describe students and educators' responses toward the interactive content. This study is a R&D study with the development model of MDLC that is consists of 6 stages (concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution). This study involved 21 even semester students of Diploma III Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha, on Pengantar Asuhan Kebidanan course, and two educators who are lecturers in Pengantar Asuhan Kebidanan course. The techniques used in this study were interviews and questionnaires. The result showed that the interactive content (1) in the expert judgments of Learning Material Content and Media & Design obtained a validity level of 1,00 which reached a very valid criteria, in the individual and field trial reached a valid criteria, in the group trial reached a very valid criteria, and in the effectiveness test using the N-Gain formula, obtained a result of 0,85 with valid criteria; (2) in the educators responses with the average of 43 and students responses with the average of 61,3, reached a very positive category and a very practical criteria. From the result obtained, it can be concluded that interactive content, problem based learning-based, on Mekanisme Persalinan material, in the course of Pengantar asuhan kebidanan has met the ideal criteria of a product in terms of validity, effectiveness, and practicality.

Keywords: Interactive Content, Delivery Mechanism, Problem Based Learning