




LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian Di SMK Negeri 1 Sukasada

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1678/UN48.11.1/DT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data


Singaraja, 24 Nopember 2020

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Sukasada
di tempat



Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Putu Kharisma Widya Iswari
NIM : 1715051027
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.


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

Lampiran 2 Surat Keterangan Izin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada


PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLARAGA
(SMK NEGERI 1 SUKASADA)
 Alamat: Jalan Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161
 Telp./Fax: (0362) 26055
 E-mail: smkn1sukasada smik@yahoo.co.id website: www.smkn1sukasada.sch.id
 

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 694 /SMK1 SKSD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

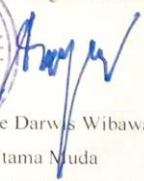

Nama : Drs. I Made Darwis Wibawa, MM
 NIP : 19641218 199103 1 007
 Pangkat, Gol. Ruang : Pembina Utama Muda, IV/c
 Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Sukasada

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Putu Kharisma Widya Iswari
 NIM : 1715051027
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
 Semester : VII (tujuh)

Telah melaksanakan kegiatan pengambilan data di SMK Negeri 1 Sukasada dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sukasada, 01 Desember 2020
 Kepala SMK Negeri 1 Sukasada

 Drs. I Made Darwis Wibawa, MM
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19641218 199103 1 007
 

Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar

**HASIL WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN TEKNIK
KARAWITAN DASAR**

Nama Narasumber : I Made Pasca Wirsutha, S.Sn.

Hari/Tanggal Pelaksanaan : Selasa, 05 Januari 2020

No	Pertanyaan	Hasil
1	Pendekatan dan metode apa saja yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Pendekatan pertama yang dilakukan oleh guru ialah peserta didik diajak untuk mengetahui cara sikap memegang alat, cara sikap duduk dengan benar, dan bagaimana teknik dalam memainkan gamelan dengan benar. Metode yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi serta dalam proses pembelajaran yang digunakan masih menggunakan papan tulis dan spidol.
2	Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Untuk sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku paket dan sumber internet
3	Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran pada Teknik Karawitan Dasar?	Sarana dan prasarana yang tersedia untuk mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar masih minim apabila disesuaikan untuk memenuhi kurikulum.
4	Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Untuk jumlah tenaga pendidik pada mata pelajaran produktif di Seni Karawitan berjumlah 2 orang. Namun jumlah guru yang mengajar pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar

No	Pertanyaan	Hasil
		berjumlah 1 orang di kelas X. dan guru satunya mengajar di kelas XI
5	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?	Untuk pembelajaran saat ini, hanya memberikan tugas saja karena masih kondisi pembelajaran daring. Sebelumnya adanya kondisi saat ini, biasanya melakukan pelatihan teknik dasar karawitan namun secara bergiliran.
6	Faktor apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar selama Pandemi?	Faktor kendala dalam proses pembelajaran ada sarana yang belum lengkap karena alat yang tersedia kurang untuk memfasilitasi semua peserta didik. Jadi peserta didik harus belajar secara bergiliran dalam melakukan praktikum dan kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga memperlambat proses pembelajaran.
7	Apakah anda mengetahui konten interaktif?	Konten yang saya ketahui yang berisi adanya gambar, teks, audio, video.
8	Menurut pendapat Anda apakah perlu dikembangkan suatu konten interaktif untuk dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Perlu dikembangkan, karena sudah seharusnya kita mengikuti perkembangan jaman dengan menggunakan teknologi agar memahami bagaimana teknik-teknik dalam memainkan gamelan.
9	Konten apa saja yang diharapkan dalam menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Konten yang diharapkan yaitu dengan adanya konten yang interaktif dimana materinya bisa diambil dalam buku pembelajaran.
10	Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten interaktif sebagai salah satu bahan ajar yang	Respon guru terhadap pengembangan konten interaktif sebagai salah satu bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran sangat positif.

No	Pertanyaan	Hasil
	dapat mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	



**HASIL WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN TEKNIK
KARAWITAN DASAR**

Nama Narasumber : Made Komara Mertayasa, S.Sn

Hari/Tanggal Pelaksanaan : Rabu, 06 Januari 2020

No	Pertanyaan	Hasil
1	Pendekatan dan metode apa saja yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Pendekatan yang dilakukan ialah tentang pembelajaran tingkat dasar dan metode dan motivasi praktik karawitan dengan materi repertoar dasar karawitan.
2	Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Sumber belajar dalam mata pelajaran tersebut menggunakan buku sesuai dengan KI/KD dan sumber internet yang berisi Teknik Karawitan Dasar untuk menambah pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.
3	Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran pada Teknik Karawitan Dasar?	Sarana yang terdapat di sekolah masih minim.
4	Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Untuk sekarang jumlah guru yang mengajar di mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di kelas X ialah 1 orang yaitu Bapak I Made Pasca Wirsutha
5	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?	Saya rasa sudah cukup, karena Teknik Karawitan Dasar khusus mempelajari teknik-teknik dasar karawitan dari sarana yang tersedia saat ini walaupun melaksanakan praktikum secara bergiliran.

No	Pertanyaan	Hasil
6	Faktor apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar selama Pandemi?	Faktor kendalanya ialah keterlambatan peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar karena kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga materi lambat untuk diserap oleh peserta didik ketika guru menyampaikan materi. Sehingga yang disampaikan akan lambat untuk ditingkatkan kembali.
7	Apakah anda mengetahui konten interaktif?	Yang saya ketahui konten interaktif ini guru menyajikan teks, audio, gambar, video dan animasi yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat siswa belajar agar dapat menghindari kejenuhan. Disini guru juga harus kreatif untuk menyajikan konten yang menarik dan kreatif dalam memberikan materi pembelajaran.
8	Menurut pendapat Anda apakah perlu dikembangkan suatu konten interaktif untuk dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Konten interaktif tersebut sangat perlu dikembangkan untuk mengatasi siswa agar tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dan guru harus siap untuk mengembangkan kreatif dan bervariasi untuk konten.
9	Konten apa saja yang diharapkan dalam menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	Dalam hal ini perlu adanya konten yang diharapkan untuk menunjang proses pembelajaran berbasis multimedia sebagai salah satu alternative pengembangan konten. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran
10	Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten interaktif	Bagus sekali, karena proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan konten interaktif

No	Pertanyaan	Hasil
	sebagai salah satu bahan ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar?	ini siswa dapat mengembangkan dirinya sesuai potensi siswa masing-masing menjadi kreatif dan berintegritas tinggi.



Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Hari/tanggal : Selasa, 07 Januari 2020

Tempat : SMK Negeri 1 Sukasada

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil
1	Apakah kamu senang belajar Teknik Karawitan Dasar?	Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	Berdasarkan hasil wawancara, siswa senang belajar pada
2	Apakah kamu memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru?	Saya belum memahami dengan baik materi yang diajarkan oleh guru.	mata pelajaran tersebut. Namun kendala pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar siswa
3	Apakah kamu terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru?	Terkadang, tetapi saya senang pada pelajaran ini.	belum memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa senang dengan
4	Apakah mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami?	Menurut saya susah dipahami, namun ada beberapa materi yang mudah dipahami.	adanya pengembangan konten interaktif, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan
5	Apakah kamu ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi?	Iya, karena saya ingin agar pembelajaran menjadi seru.	interaktif disertai dengan adanya gambar, video/audio agar siswa dapat
6	Apakah kamu senang jika saat belajar terdapat gambar yang dapat	Iya, agar mudah memahami materi yang disampaikan.	meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil
	menjelaskan materi pembelajaran?		dalam melakukan praktikum dengan
7	Apakah kamu senang jika saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami?	Iya, karena dengan adanya video tutorial disertai dengan audio agar dapat memudahkan siswa dalam melakukan praktikum dengan baik.	baik. Sehingga dengan adanya pengembangan konten interaktif yang akan dikembangkan dapat membantu siswa
8	Apakah kamu senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten interaktif?	Iya saya tertarik agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran	dalam pelajaran Teknik Karawitan Dasar.
9	Apakah mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika hanya dijelaskan dengan teori saja?	Susah, karena dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ini butuh praktikum	
10	Menurut anda apakah pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif akan menjadi lebih menarik?	Tentu akan lebih menarik, agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bisa belajar memahami dengan baik pada mata pelajaran teknik karawitan dasar.	

Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Data Angket Peserta Didik Report

Form: Data Angket Peserta Didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar

Nama :	Gede alifian aryana
Kelas :	X karawitan
No Absen :	2
1. Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	Setuju
2. Saya mampu menguasai pelajaran Teknik Karawitan Dasar	Setuju
3. Saya memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru	Setuju
4. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	Setuju
5. Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	Setuju
6. Saya belajar dengan cara mempraktikkan ulang yang sudah diajarkan oleh guru	Setuju
7. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru	Setuju
8. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran pada konten pembelajaran	Setuju
9. Saya senang saat belajar terdapat video tutorial agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Setuju
10. Saya senang saat belajar terdapat simulasi 2D agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Setuju

11. Terkadang guru mengirimkan link materi atau tutorial dari Youtube yang kurang saya pahami	Setuju
12. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten pembelajaran yang interaktif	Setuju
13. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	Setuju
14. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika dijelaskan teori saja	Setuju
15. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	Setuju
16. Sekolah menyediakan alat sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran	Setuju
17. Saat memberikan penjelasan materi Teknik Karawitan Dasar guru menggunakan modul media pembelajaran dan media berbentuk Powerpoint dalam bentuk teks	Setuju
18. Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	Setuju
19. Saya memiliki computer/laptop/handphone	Setuju
20. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	Setuju
TTD	

Data Angket Peserta Didik Report

Form: Data Angket Peserta Didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar


Nama :	Hari Krishnanda Bhagavata
Kelas :	X Karawitan
No Absen :	6
1. Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	Sangat Setuju
2. Saya mampu menguasai pelajaran Teknik Karawitan Dasar	Sangat Setuju
3. Saya memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru	Sangat Setuju
4. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	Sangat Setuju
5. Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	Sangat Setuju
6. Saya belajar dengan cara mempraktikkan ulang yang sudah diajarkan oleh guru	Sangat Setuju
7. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru	Sangat Setuju
8. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran pada konten pembelajaran	Sangat Setuju
9. Saya senang saat belajar terdapat video tutorial agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Sangat Setuju
10. Saya senang saat belajar terdapat simulasi 2D agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Sangat Setuju

11. Terkadang guru mengirimkan link materi atau tutorial dari Youtube yang kurang saya pahami	Sangat Setuju
12. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten pembelajaran yang interaktif	Sangat Setuju
13. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	Sangat Setuju
14. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika dijelaskan teori saja	Kurang Setuju
15. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	Kurang Setuju
16. Sekolah menyediakan alat sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran	Sangat Setuju
17. Saat memberikan penjelasan materi Teknik Karawitan Dasar guru menggunakan modul media pembelajaran dan media berbentuk Powerpoint dalam bentuk teks	Kurang Setuju
18. Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	Kurang Setuju
19. Saya memiliki computer/laptop/handphone	Sangat Setuju
20. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	Sangat Setuju
TTD	

Data Angket Peserta Didik Report

Form: Data Angket Peserta Didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar

Nama :	Made ngenteg ariada
Kelas :	X karawitan
No Absen :	19
1. Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	Setuju
2. Saya mampu menguasai pelajaran Teknik Karawitan Dasar	Kurang Setuju
3. Saya memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru	Kurang Setuju
4. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	Setuju
5. Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	Setuju
6. Saya belajar dengan cara mempraktikkan ulang yang sudah diajarkan oleh guru	Setuju
7. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru	Setuju
8. Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran pada konten pembelajaran	Setuju
9. Saya senang saat belajar terdapat video tutorial agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Setuju
10. Saya senang saat belajar terdapat simulasi 2D agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	Setuju

11. Terkadang guru mengirimkan link materi atau tutorial dari Youtube yang kurang saya pahami	Setuju
12. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten pembelajaran yang interaktif	Setuju
13. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	Setuju
14. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika dijelaskan teori saja	Setuju
15. Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	Setuju
16. Sekolah menyediakan alat sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran	Setuju
17. Saat memberikan penjelasan materi Teknik Karawitan Dasar guru menggunakan modul media pembelajaran dan media berbentuk Powerpoint dalam bentuk teks	Setuju
18. Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	Setuju
19. Saya memiliki computer/laptop/handphone	Setuju
20. Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	Setuju
TTD	

Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik

HASIL ANGKET PESERTA DIDIK

No. Soal	Daftar Pernyataan	No. Absen																								Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24						
1	Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	3	0	4	4	5	4	50	48	3	0	0	
2	Saya mampu menguasai pelajaran Teknik Karawitan Dasar	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	0	4	3	5	4	30	56	9	0	0	
3	Saya memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	0	3	3	3	3	0	12	54	0	0	
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	0	3	4	4	4	10	68	12	0	0
5	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	0	5	5	4	4	40	56	3	0	0	
6	Saya belajar dengan cara mempraktikkan ulang yang sudah diajarkan oleh guru	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	0	4	4	5	3	25	64	6	0	0	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	5	4	15	80	0	0	0	
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran pada konten pembelajaran	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	0	4	5	5	4	35	64	0	0	0	
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	0	4	5	5	3	45	65	3	0	0	
10	Saya senang saat belajar terdapat simulasi 2D agar mudah dipahami pada konten pembelajaran	5	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	0	5	4	1	4	35	56	3	0	1	
11	Terkadang guru mengirimkan link materi atau tutorial dari Youtube yang kurang saya pahami	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	0	2	4	2	4	0	64	9	8	0	
12	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten pembelajaran yang interaktif	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	0	5	5	5	3	50	44	6	0	0	
13	Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	0	4	5	5	4	55	44	3	0	0	
14	Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika dijelaskan teori saja	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	0	3	4	5	4	15	68	9	0	0	
15	Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	0	3	4	3	5	10	72	9	0	0	
16	Sekolah menyediakan alat sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	0	5	4	5	3	30	64	3	0	0	
17	Saat memberikan penjelasan materi Teknik Karawitan Dasar guru menggunakan modul media pembelajaran dan media berbentuk Powerpoint dalam bentuk teks	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	0	3	4	4	3	10	68	12	0	0	
18	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	0	4	4	4	3	5	76	9	0	0	
19	Saya memiliki computer/laptop/handphone	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	0	4	4	5	3	15	72	6	0	0	
20	Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	0	4	5	5	4	45	56	0	0	0	

Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik

No. Soal	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
	SS	S	KS	TS	STS			
1	50	48	3	0	0	101	88%	Sangat Setuju
2	30	56	9	0	0	95	83%	Sangat Setuju
3	0	12	54	0	0	66	57%	Kurang Setuju
4	10	68	12	0	0	90	78%	Setuju
5	40	56	3	0	0	99	86%	Sangat Setuju
6	25	64	6	0	0	95	83%	Sangat Setuju
7	15	80	0	0	0	95	83%	Sangat Setuju
8	35	64	0	0	0	99	86%	Sangat Setuju
9	45	65	3	0	0	113	98%	Sangat Setuju
10	35	56	3	0	1	94	82%	Sangat Setuju
11	0	64	9	8	0	81	70%	Setuju
12	50	44	6	0	0	100	87%	Sangat Setuju
13	55	44	3	0	0	102	89%	Sangat Setuju
14	15	68	9	0	0	92	80%	Sangat Setuju
15	10	72	9	0	0	91	79%	Setuju
16	30	64	3	0	0	97	84%	Sangat Setuju
17	10	68	12	0	0	90	78%	Setuju
18	5	76	9	0	0	90	78%	Setuju
19	15	72	6	0	0	93	81%	Sangat Setuju
20	45	56	0	0	0	101	88%	Sangat Setuju

Keterangan
Mencari Total SS = 5 x Total responden memilih
Mencari Total S = 4 x Total responden memilih
Mencari Total KS = 3 x Total responden memilih
Mencari Total TS = 2 x Total responden memilih
Mencari Total STS = 1 x Total responden memilih

Interval Penilaian
Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99% : Setuju
Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = (Jumlah Responden x Skor Tertinggi Lingkert) = 23 x 5 = 115

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum

Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya memahami dengan baik pelajaran Teknik Karawitan Dasar yang disampaikan oleh guru	57%	57%	Kurang Paham
		Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar Teknik Karawitan Dasar	88%	85%	Sangat Tertarik
			Saya mampu menguasai pelajaran Teknik Karawitan Dasar	83%		
			Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru	78%		
			Saya belajar dengan cara mempraktikkan ulang yang sudah diajarkan oleh guru	83%		
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru	83%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran pada konten interaktif	86%		
			Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar mudah dipahami pada konten interaktif	98%		
			Saya senang saat belajar terdapat animasi 2D agar mudah dipahami pada konten interaktif	82%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teknik Karawitan Dasar menggunakan konten interaktif	87%	88%	Sangat Tertarik
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan konten interaktif yang bervariasi	86%		
			Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	89%		
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar susah dipahami jika dijelaskan teori saja	80%	80%	Sangat Setuju
			Mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	79%		
		Media Pembelajaran	Saat memberikan penjelasan materi Teknik Karawitan Dasar guru menggunakan modul media pembelajaran dan media berbentuk Powerpoint dalam bentuk teks	78%	75%	Setuju
			Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	78%		
			Terkadang guru mengirimkan link materi atau tutorial dari Youtube yang kurang saya pahami	70%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
		Sarana Pembelajaran	Saya memiliki computer/ laptop/ handphone	81%	84%	Sangat Setuju
			Menurut saya pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif akan menjadi lebih menarik	88%		
			Sekolah menyediakan alat sarana dan prasarana yang memadai dalam proses pembelajaran	84%		

Keterangan

Persentase Soal di Dapat dari Indeks

Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Jumlah Soal Tiap Komponen)

Interval Penilaian

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Kurang/ Sangat Tidak Tertarik/ Sangat Tidak Paham

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju/ Kurang/ Tidak Tertarik/ Tidak Paham

Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju/ Cukup/ Kurang Tertarik/ Kurang Paham

Indeks 60% - 79,99% : Setuju/ Baik/ Tertarik/ Paham

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju/ Sangat Baik/ Sangat Tertarik/ Sangat Paham

Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar

SILABUS

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 SUKASADA
MATA PELAJARAN	: TEKNIK KARAWITAN DASAR
KELAS/SEMESTER	: X / 1 & 2
KOMPETENSI KEAHLIAN	: SENI PERTUNJUKAN
ALOKASI WAKTU	: 192 JP JAM @ 45 menit

- KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Karawitan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Karawitan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari

yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.1 Memahami teori dasar memainkan karawitan	3.1.1 Menjelaskan tentang teori dasar memainkan karawitan 3.1.2 Menjelaskan nama-nama instrument karawitan	Teori dasar memainkan karawitan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teori dasar memainkan karawitan • Mengumpulkan data tentang teori dasar memainkan karawitan • Mengolah data tentang teori dasar memainkan karawitan • Mengomunikasikan tentang teori dasar memainkan karawitan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Unjuk Kerja • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali - Buku Pengetahuan Karawitan Bali - Sumber Internet
4.1 Mempresentasi teori dasar memainkan karawitan	4.1.1 Mempraktikkan perbagian instrument karawitan 4.1.2 Mempraktikkan seluruh instrument dasar karawitan					
3.2 Mengklasifikasikan fungsi instrument gamelan	3.2.1 Menentukan fungsi intrumen gamelan 3.2.2 Membedakan fungsi pada setiap intrumen gamelan	Fungsi instrumen gamelan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi instrumen gamelan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Unjuk Kerja • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.2 Memilah fungsi instrument gamelan	4.2.1 Menunjukkan dan mempraktikkan gamelan			<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang fungsi instrument gamelan • Mengolah data tentang fungsi instrument gamelan • Mengkomunikasikan fungsi instrument gamelan 		Pegongan Daerah Bali – Buku Pengetahuan Karawitan Bali – Sumber Internet
3.3 Menganalisis bentuk dasar gending 4.3 Menunjukkan bentuk Gilak dasar gending	3.3.1 Mengidentifikasi bentuk dasar gending 3.3.2 Menganalisis bentuk gending 4.3.1 Mendemonstrasikan bentuk Gilak dasar 4.3.2 Mempraktikkan Gilak dasar gending	Bentuk dasar gending	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang bentuk dan struktur dasar garap gending. • Mengumpulkan data dari berbagai sumber tentang bentuk dan struktur dasar gending. • Mengolah data tentang bentuk dan struktur gending. • Mengkomunikasikan bentuk dan struktur dasar garap gending. 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Unjuk Kerja • Observasi 	– Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali – Buku Pengetahuan Karawitan Bali – Sumber Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.4 Menerapkan sistem laras dan penotasian	3.4.1 Menjelaskan system laras dan penotasian karawitan Bali 3.4.2 Menerapkan system laras dan penotasian karawitan Bali	Sistem laras dan penotasian karawitan.	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang sistem laras dan penotasian karawitan. Mengumpulkan data system laras dan penotasian karawitan. Mengolah data tentang system laras dan penotasian karawitan. Mengkomunikasikan system laras dan penotasian karawitan. 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali Sumber Internet
4.4 Menunjukkan sistem laras dan penotasian dalam karawitan	4.4.1 Mendemonstrasikan system laras dan penotasian dalam karawitan 4.4.2 mempraktikkan system laras dan penotasian					
3.5 Menerapkan membaca notasi gending Bali	3.5.1 Menjelaskan notasi gending Bali 3.5.2 Menerapkan notasi Bali	Teknik dasar membaca notasi gending Bali	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik dasar membaca notasi Mengumpulkan data membaca notasi dasar Mengolah data teknik dasar membaca notasi Mengkomunikasikan teknik dasar membaca notasi gending 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali Sumber Internet
4.5 Melakukan membaca notasi gending Bali	4.5.1 Mendemostrasikan notasi gending Bali 4.5.2 Mempraktikkan notasi gending Bali					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.6 Menerapkan teknik dasar memainkan karawitan	3.6.1 Menjelaskan teknik dasar memainkan karawitan Bali (Tabuh Gilak) 3.6.2 Menerapkan teknik dasar memainkan karawitan Bali (Tabuh Gilak)	Teknik dasar memainkan karawitan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati unjuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik dasar memainkan karawitan Mengumpulkan data teknik dasar memainkan karawitan Mengolah data teknik dasar memainkan karawitan Mengkomunikasikan data teknik dasar memainkan karawitan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali Sumber Internet
4.6 Melakukan teknik dasar memainkan karawitan	4.6.1 Mempresentasikan teknik dasar memainkan karawitan Bali (Tabuh Gilak) 4.6.2 Mempraktikkan teknik dasar memainkan karawitan Bali (Tabuh Gilak)	Teknik dasar memainkan karawitan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati unjuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik dasar memainkan karawitan Mengumpulkan data teknik dasar memainkan karawitan Mengolah data teknik dasar memainkan karawitan Mengkomunikasikan data teknik dasar memainkan karawitan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali Sumber Internet
3.7 Menerapkan repertoar dasar karawitan instrumental	3.7.1 Memperagakan repertoar dasar karawitan instrumental 3.7.2 Menerapkan repertoar dasar karawitan instrumental	Repertoar dasar memainkan karawitan instrumental	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang repertoar dasar karawitan instrumental Mengumpulkan repertoar dasar karawitan instrumental 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali
4.7 Melakukan repertoar dasar karawitan instrumental	4.7.1 Mempresentasikan repertoar dasar karawitan instrumental	Repertoar dasar memainkan karawitan instrumental	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang repertoar dasar karawitan instrumental Mengumpulkan repertoar dasar karawitan instrumental 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali Buku Pengetahuan Karawitan Bali

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	4.7.2 Mempraktikkan repertoar dasar karawitan instrumental			<ul style="list-style-type: none"> Mengolah repertoar dasar karawitan instrumental Mengkomunikasikan repertoar dasar karawitan instrumental 		– Sumber Internet
3.8 Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar	3.8.1 Menjelaskan teknik memainkan repertoar dasar	Teknik memainkan repertoar dasar karawitan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik memainkan repertoar dasar karawitan Mengumpulkan repertoar dasar karawitan Mengolah teknik memainkan repertoar dasar karawitan Mengkomunikasikan teknik memainkan repertoar dasar karawitan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> Tes Lisan Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi 	– Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali – Buku Pengetahuan Karawitan Bali – Sumber Internet
4.7 Menunjukkan teknik memainkan repertoar dasar	3.8.2 Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar karawitan					
	4.8.1 Mempresentasikan teknik memainkan repertoar dasar					
	4.8.2 Mempraktikkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan					
3.9 Mengevaluasi teknik garap repertoar dasar kerawitan instrumental	3.9.1 Mejelaskan teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental	Teknik garap repertoar dasar karawitan	8 Jampel @60menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental 		– Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending-Gending Lelambatan Klasik
	3.9.2 Mengevaluasi teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.9 Menyajikan teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental	4.9.1 mempraktikkan teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental 4.9.2 memperagakan teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental			<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan Teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental • Mengolah teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental • Mengkomunikasikan teknik garap repertoar dasar karawitan instrumental 		Pegongan Daerah Bali – Buku Pengetahuan Karawitan Bali – Sumber Internet

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Sukasada

Drs. Made Darwis Wibawa.,M.M
NIP. 196412181991031007

Guru Mata Pelajaran

I Made Pasca Wirsutha, S.Sn
NIP. –



Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**A. IDENTITAS**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sukasada
Kompetensi Keahlian	: Seni Pertunjukan
Mata Pelajaran	: Teknik Karawitan Dasar
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 6 JP @45 Menit (2 x pertemuan)

B. KOMPETENSI INTI

- KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Karawitan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Karawitan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah,

serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. KD pada KI Pengetahuan

3.7 Menerapkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental

2. KD pada KI Keterampilan

4.7 Melakukan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Indikator pada KI Pengetahuan

3.7.1 Memperagakan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental

3.7.2 Menerapkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental

2. Indikator pada KI Keterampilan

4.7.1 Mempresentasikan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental

4.7.2 mempraktikkan repertoar dasar karawitan instrumental

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan repertoar dasar memainkan karawitan instrumental
2. Peserta didik mampu memahami dan menerapkan pola tabuh dengan baik.

F. MATERI

- Repertoar dasar memainkan karawitan instrumental

G. METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Flipped Classroom*
- Metode : Penugasan, diskusi, demonstrasi, tanya jawab

H. MEDIA DAN BAHAN SUMBER BELAJAR

Media : Konten Interaktif Teknik Karawitan Dasar dan *E-learning melajah.id*

Bahan : Gamelan atau alat music tradisional, Laptop/computer, *Smartphone* dan Alat tulis

I. Sumber Belajar

- Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending – Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali
- Buku Pengetahuan Karawitan Bali
- Sumber Internet

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (6 jp x 45 Menit)

<p><i>Before Class (online)</i></p>	<p>a. Guru mempersiapkan materi mengenai konsep repertoar dasar memainkan karawitan instrumental berupa video/modul pembelajaran dan evaluasi yang terdapat pada konten interaktif.</p> <p>b. Peserta didik diwajibkan mengakses konten interaktif di <i>e-learning melajah.id</i> dan mempelajari materi mengenai konsep repertoar dasar memainkan karawitan instrumental baik berupa video/modul pembelajaran dan mengerjakan <i>assignment</i> berupa LKPD yang telah diberikan sebagai prasyarat untuk mengikuti pembelajaran <i>during class</i>.</p>
-------------------------------------	--

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru dan peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama.</p> <p>c. Guru mengecek kehadiran peserta didik serta kesiapan belajar peserta didik.</p> <p>d. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui konten interaktif.</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>(Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</p> <p>a. Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua menonton video/modul, membaca materi dan meminta tanggapan tentang video/modul mengenai konsep repertoar dasar memainkan karawitan instrumental yang telah dipelajari di konten interaktif.</p> <p>(Fase 2) Peserta didik mengasosiasi pembelajaran</p> <p>a. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> melalui forum diskusi yang sudah disediakan.</p> <p>b. Peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> yang diarahkan oleh guru.</p>	75 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
	<p>c. Guru memberikan lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi.</p> <p>(Fase 3) Menerapkan keterampilan dan menggali informasi</p> <p>a. Peserta didik terlihat aktif pada diskusi dan membahas pengetahuan terkait topic pembelajaran yang telah ditonton pada video pembelajaran dan aktif dalam mengikuti evaluasi berupa kuis</p> <p>b. Guru mengawasi peserta didik untuk membantu diskusi yang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru (jika ada).</p>	
Kegiatan Penutup	<p>(Fase 4) Menarik Kesimpulan</p> <p>a. Guru melakukan penguatan dan <i>feedback</i> serta menyampaikan beberapa hal yang penting terkait topic pembelajaran yang telah terjadi.</p> <p>b. Peserta didik menyimak penguatan dan <i>feedback</i> yang disampaikan oleh guru melalui <i>e-learning melajah.id</i>.</p>	10 Menit

<i>After Class (online)</i>	a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> mengerjakan evaluasi berupa kuis untuk mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai.
-----------------------------	---

Pertemuan ke-2 (6 x 45 Menit)

<i>Before Class (online)</i>	<p>a. Guru mempersiapkan materi mengenai teknik repertoar dasar memainkan karawitan instrumental memainkan karawitan Bali berupa video/modul pembelajaran dan evaluasi yang terdapat pada konten interaktif.</p> <p>b. Peserta didik diwajibkan mengakses dan mempelajari materi mengenai teknik repertoar dasar memainkan karawitan instrumental memainkan karawitan Bali baik berupa video/modul pembelajaran dan mengerjakan <i>assignment</i> berupa LKPD yang telah diberikan sebagai prasyarat untuk mengikuti pembelajaran <i>during class</i>.</p>
----------------------------------	--

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru dan peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama.</p> <p>c. Guru mengecek kehadiran peserta didik serta kesiapan belajar peserta didik.</p> <p>d. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui konten interaktif.</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>(Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</p> <p>a. Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua menonton video/modul, membaca materi dan meminta tanggapan tentang video/modul mengenai teknik repertoar</p>	75 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
	Langkah-Langkah Kegiatan	
	<p>dasar memainkan karawitan instrumental memainkan karawitan Bali yang telah dipelajari di konten interaktif.</p> <p>(Fase 2) Peserta didik mengasosiasi pembelajaran</p> <p>a. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> melalui forum diskusi yang sudah disediakan.</p> <p>b. Peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> yang diarahkan oleh guru.</p> <p>c. Guru memberikan lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi.</p> <p>(Fase 3) Menerapkan keterampilan dan menggali informasi</p> <p>a. Peserta didik terlihat aktif pada diskusi dan membahas pengetahuan terkait topic pembelajaran yang telah ditonton pada video pembelajaran dan aktif dalam mengikuti kuis dan evaluasi.</p> <p>b. Guru mengawasi peserta didik untuk membantu diskusi yang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru (jika ada).</p>	
Kegiatan Penutup	<p>(Fase 4) Menarik Kesimpulan</p> <p>a. Guru melakukan penguatan dan <i>feedback</i> serta menyampaikan beberapa</p>	10 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
	Langkah-Langkah Kegiatan	
	<p>hal yang penting terkait topic pembelajaran yang telah terjadi.</p> <p>b. Peserta didik menyimak penguatan dan <i>feedback</i> yang disampaikan oleh guru melalui <i>e-learning melajah.id</i>.</p>	

<i>After Class (online)</i>	a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> mengerjakan kuis dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai.
-----------------------------	--



PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penentuan Teknik dan Bentuk Penilaian

Mata Pelajaran : Teknik Karawitan Dasar

Kelas : X

1) Penilaian Hasil Belajar

Teknik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Observasi	Jurnal
2	Pengetahuan - Menerapkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental - Melakukan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental	Tertulis	Essay
3	Keterampilan	Kinerja	Tes Praktik

JURNAL PENILAIAN SIKAP

No	Tanggal	Nama	Kejadian / Perilaku	Butir Sikap	+ / -	Tindakan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

10						
----	--	--	--	--	--	--

2) Instrumen Penilaian Hasil Belajar

(a) Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Materi	Soal	Bentuk Soal
3.7 Menerapkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental	Repertoar dasar memainkan karawitan instrumental	1. Jelaskan pengertian repertoar!	Uraian
		2. Sebutkan jenis-jenis repertoar!	Uraian
		3. Jelaskan pengertian pengisep!	Uraian
		4. Jelaskan pengertian pengawak!	Uraian
		5. Sebutkan dua macam bentuk pada tabuh Telu dan pengertiannya?	Uraian

Rubrik Penilaian

Soal Essay

No Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Skor
1	Repertoar merupakan daftar rencana permainan sandiwara, opera, balet, komposisi musik, lagu, atau peran yang telah dipersiapkan dan dipelajari oleh artis, grup musik, orchestra, atau kelompok sandiwara sebelum mengadakan pertunjukkan di depan penonton.	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah

2	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk repertoar <i>gending gilak (gegilakan)</i> • Bentuk repertoar <i>gending tabuh pisan</i> • Bentuk repertoar <i>gending tabuh telu,</i> • Bentuk repertoar <i>gending tabuh pat, tabuh nem, dan tabuh kutus</i> 	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>
3	<p>Pengisep adalah bagian struktur tabuh pagongan klasik yang terletak di antara pengawak dan pengecet.</p>	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>
4	<p>Pengawak adalah bagian utama dari struktur atau komposisi musik tradisional Bali</p>	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p> <p>Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap</p> <p>Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat</p> <p>Skor 1 : Jika jawaban salah</p>
5	<p>Bentuk tunggal ialah gending yang terdiri dari kawitan dan pengawak saja.</p>	<p>Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar</p>

	dan bentuk ganda ialah yang memakai dua bagian putaran yaitu ada <i>pengisep</i> dan <i>pengawak</i> .	Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
--	--	--

Rumus pengolahan Nilai adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(b) Penilaian Keterampilan

Tugas Praktikum

Mengidentifikasi bentuk repertoar dasar memainkan karawitan tabuh telu Buayamangap

No.	Kriteria		Skor
1.	a. Kemampuan dalam menentukan bentuk tabuh telu Buayamangap	Mampu menentukan bentuk tabuh telu Buayamangap dengan benar.	3
		Kurang mampu menentukan bentuk tabuh telu Buayamangap dengan benar	2
		Tidak mampu menentukan bentuk tabuh telu Buayamangap dengan benar	1
		Tidak menjawab	0
Skor maksimal			3
2.	b. Ketepatan dalam menentukan	Ketepatan menentukan bentuk tabuh telu Buayamangap dengan tepat	3

	bentuk tabuh telur Buayamangap	Ketepatan menentukan tabuh telur Buayamangap dengan cukup tepat	2
		Ketepatan menentukan tabuh telur Buayamangap dengan kurang tepat	1
		Tidak menjawab	0
Skor Maksimal			3

Rumus pengolahan Nilai adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Predikat:

Sangat Baik (A) = 86 – 100

Baik (B) = 76 - 85

Cukup (C) = 60 - 75

Kurang (D) = ≤ 59



Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**A. IDENTITAS**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Sukasada
Kompetensi Keahlian	: Seni Pertunjukan
Mata Pelajaran	: Teknik Karawitan Dasar
Kelas/Semester	: X/2
Alokasi Waktu	: 6 JP @45 Menit (2 x pertemuan)

B. KOMPETENSI INTI

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Seni Karawitan pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Seni Karawitan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan

pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. KOMPETENSI DASAR (KD)

1. KD pada KI Pengetahuan

3.8 Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar

2. KD pada KI Keterampilan

4.8 Mendemonstrasikan teknik memainkan repertoar dasar

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Indikator pada KI Pengetahuan

3.8.1 Menjelaskan teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan

3.8.2 Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar karawitan

2. Indikator pada KI Keterampilan

4.8.1 Mempresentasikan teknik memainkan repertoar

4.8.2 Mempraktikkan teknik memainkan repertoar dasar karawitan

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu menjelaskan bagaimana teknik memainkan repertoar dasar
2. Peserta didik mampu membedakan teknik memainkan repertoar dasar dengan baik.

F. MATERI

- Teknik memainkan repertoar dasar karawitan

G. METODE PEMBELAJARAN

- Model : *Flipped Classroom*
- Metode : Penugasan, diskusi, demonstrasi, tanya jawab

H. MEDIA DAN BAHAN

Media : Konten Interaktif Teknik Karawitan Dasar dan *E-learning melajah.id*

Bahan : Gamelan atau alat music tradisional, Laptop/computer, *Smartphone* dan Alat tulis

I. Sumber Belajar

- Buku Hasil Pendokumentasian Notasi Gending – Gending Lelambatan Klasik Pegongan Daerah Bali
- Buku Pengetahuan Karawitan Bali
- Sumber Internet

J. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (6 jp x 45 Menit)

<p><i>Before Class (online)</i></p>	<p>a. Guru mempersiapkan materi mengenai penerapan teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan berupa video/modul pembelajaran dan evaluasi yang terdapat pada konten interaktif.</p> <p>b. Peserta didik diwajibkan mengakses dan mempelajari materi mengenai mengenai penerapan teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan baik berupa video/modul pembelajaran dan mengerjakan <i>assignment</i> berupa LKPD yang telah diberikan sebagai prasyarat untuk mengikuti pembelajaran <i>during class</i>.</p>
-------------------------------------	---

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
	Langkah-Langkah Kegiatan	
Pendahuluan	<p>a. Guru dan peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama.</p> <p>c. Guru mengecek kehadiran peserta didik serta kesiapan belajar peserta didik.</p> <p>d. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui konten interaktif.</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>(Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</p> <p>a. Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua menonton video/modul, membaca materi dan meminta tanggapan tentang video/modul mengenai penerapan teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan yang telah dipelajari di konten interaktif.</p> <p>(Fase 2) Peserta didik mengasosiasi pembelajaran</p> <p>a. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> melalui forum diskusi yang sudah disediakan.</p> <p>b. Peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> yang diarahkan oleh guru.</p>	75 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
	<p>c. Guru memberikan lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi.</p> <p>(Fase 3) Menerapkan keterampilan dan menggali informasi</p> <p>a. Peserta didik terlihat aktif pada diskusi dan membahas pengetahuan terkait topic pembelajaran yang telah ditonton pada video pembelajaran dan aktif dalam mengikuti kuis dan evaluasi.</p> <p>b. Guru mengawasi peserta didik untuk membantu diskusi yang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru (jika ada).</p>	
Kegiatan Penutup	<p>(Fase 4) Menarik Kesimpulan</p> <p>a. Guru melakukan penguatan dan <i>feedback</i> serta menyampaikan beberapa hal yang penting terkait topic pembelajaran yang telah terjadi.</p> <p>b. Peserta didik menyimak penguatan dan <i>feedback</i> yang disampaikan oleh guru melalui <i>e-learning melajah.id</i>.</p>	10 Menit

<i>After Class (online)</i>	a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> mengerjakan kuis dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai.
-----------------------------	--

Pertemuan 2 (6 jp x 45 Menit)

<p><i>Before Class</i> (<i>online</i>)</p>	<p>a. Guru mempersiapkan materi mengenai analisis teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan dengan baik berupa video/modul pembelajaran dan evaluasi yang terdapat pada konten interaktif.</p> <p>b. Peserta didik diwajibkan mengakses konten interaktif di <i>e-learning melajah.id</i> dan mempelajari materi mengenai analisis teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan dengan baik berupa video/modul pembelajaran dan mengerjakan <i>assignment</i> berupa LKPD yang telah diberikan sebagai prasyarat untuk mengikuti pembelajaran <i>during class</i>.</p>
--	---

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru dan peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk memulai pembelajaran.</p> <p>b. Guru dan peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama.</p> <p>c. Guru mengecek kehadiran peserta didik serta kesiapan belajar peserta didik.</p> <p>d. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui konten interaktif.</p>	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>(Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran</p> <p>a. Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua menonton video/modul, membaca materi dan meminta tanggapan tentang video/modul mengenai analisis teknik memainkan repertoar dasar dalam</p>	75 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
	<p>karawitan dengan baik yang telah dipelajari di konten interaktif.</p> <p>(Fase 2) Peserta didik mengasosiasi pembelajaran</p> <p>a. Guru mengarahkan peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> melalui forum diskusi yang sudah disediakan.</p> <p>b. Peserta didik mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> yang diarahkan oleh guru.</p> <p>c. Guru memberikan lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan diskusi.</p> <p>(Fase 3) Menerapkan keterampilan dan menggali informasi</p> <p>a. Peserta didik terlihat aktif pada diskusi dan membahas pengetahuan terkait topic pembelajaran yang telah ditonton pada video pembelajaran dan aktif dalam mengikuti kuis dan evaluasi.</p> <p>b. Guru mengawasi peserta didik untuk membantu diskusi yang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru (jika ada).</p>	
Kegiatan Penutup	<p>(Fase 4) Menarik Kesimpulan</p> <p>a. Guru melakukan penguatan dan <i>feedback</i> serta menyampaikan beberapa hal yang</p>	10 Menit

TAHAPAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi
	Langkah-Langkah Kegiatan	Waktu
	<p>penting terkait topic pembelajaran yang telah terjadi.</p> <p>b. Peserta didik menyimak penguatan dan <i>feedback</i> yang disampaikan oleh guru melalui <i>e-learning melajah.id</i>.</p>	

<i>After Class (online)</i>	a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses konten interaktif pada <i>e-learning melajah.id</i> mengerjakan kuis dan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai.
-----------------------------	--



PENILAIAN HASIL BELAJAR

Penentuan Teknik dan Bentuk Penilaian

Mata Pelajaran : Teknik Karawitan Dasar

Kelas : X

1) Penilaian Hasil Belajar

Teknik Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Teknik	Bentuk Instrumen
1	Sikap	Observasi	Jurnal
2	Pengetahuan - Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar - Mendemonstrasikan teknik memainkan repertoar dasar	Tertulis	Essay
3	Keterampilan	Kinerja	Tes Praktik

JURNAL PENILAIAN SIKAP

No	Tanggal	Nama	Kejadian / Perilaku	Butir Sikap	+ / -	Tindakan
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

10						
----	--	--	--	--	--	--

2) Instrumen Penilaian Hasil Belajar

(a) Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Materi	Soal	Bentuk Soal
3.8 Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar	Teknik memainkan repertoar dasar karawitan	1. Jelaskan pengertian kotekan!	Uraian
		2. Berdasarkan strukturnya, kotekan dibagi menjadi dua macam, sebutkan dan jelaskan!	Uraian
		3. Sebutkan dua macam teknik pukulan dalam kotekan?	Uraian
		4. Jelaskan pengertian norot!	Uraian
		5. Jelaskan pengertian Nyocag!	Uraian

Rubrik Penilaian

Soal Essay

No Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Soal
1	Kotekan adalah sebuah konsep musical dan teknik bermain yang digunakan dalam berbagai jenis music vocal dan instrumental. Secara esensial, kotekan adalah sebuah ornamentasi dalam wujudnya sebagai jalinan ritme atau nada-nada yang harmonis saling isi	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap

	mengisi dan saling kait mengait yang diciptakan untuk memperkaya melodi pokok.	Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
2	Kotekan dua adalah sebuah jalinan nada-nada atau ritme dari interaksi dua bagian atau pukulan yang berbeda yaitu polos dan sangsih. Kotekan telu adalah sebuah jalinan nada atau ritme dari interaksi tiga bagian atau pukulan yang berbeda.	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
3	Nyogcag dan ngorek.	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
4	Norot adalah pukulan nyocol yang dipadatkan. Norot merupakan gaya kotekan yang menggunakan alunan nada yang secara silih berganti untuk memperdengarkan nada-nada pokok dan nada tetangga atasnya. Untuk memainkan teknik ini, pukulan polos	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap

	menghasilkan nada-nada dengan pukulan ganda. Norot bisa dilakukan dengan menutup nada pertama atau kedua nada dibiarkan dibuka.	Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
5	Secara teknis, nyogcag mengandung arti memukul sesuatu secara berulang-ulang. Dalam gamelan Bali, teknik nyogcag dilakukan dengan memukul satu bilah, pencon atau yang lain secara berulang-ulang dengan jarak pukulan yang relative sama.	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 :Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
Skor Maksimal		5

Rumus pengolahan Nilai adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(b) Penilaian Keterampilan

Mempraktikkan teknik kotekan pada teknik Norot

No.	Kriteria	Skor	
	a. Kemampuan dalam teknik kotekan pada teknik Norot	Mampu memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan benar.	3
		Kurang mampu memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan benar	2

		Tidak mampu memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan benar	1
		Tidak menjawab	0
	Skor maksimal		3
	a. Ketepatan dalam memainkan teknik kotekan pada teknik Norot	Ketepatan memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan tepat	3
		Ketepatan memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan cukup tepat	2
		Ketepatan memainkan teknik kotekan pada teknik Norot dengan kurang tepat	1
		Tidak menjawab	0
		Skor Maksimal	

Rumus pengolahan Nilai adalah:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Predikat:

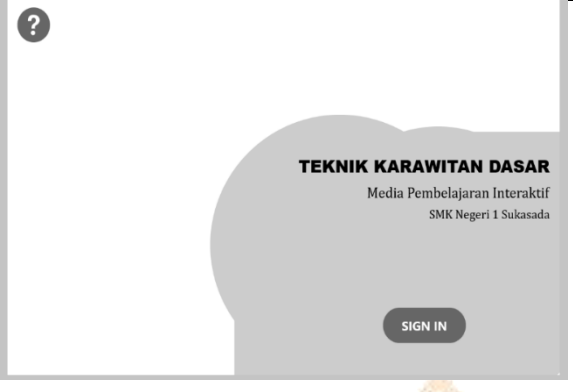

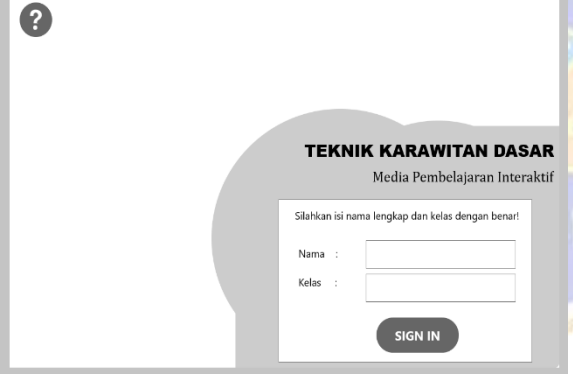
Sangat Baik (A) = 86 – 100

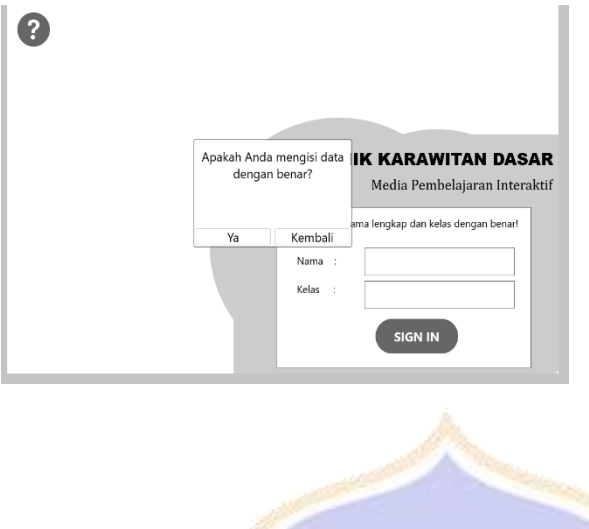

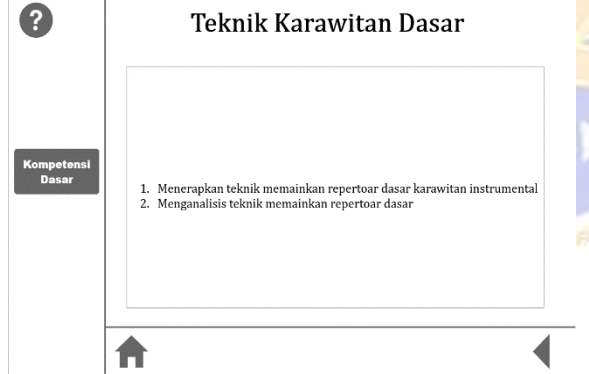
Baik (B) = 76 - 85

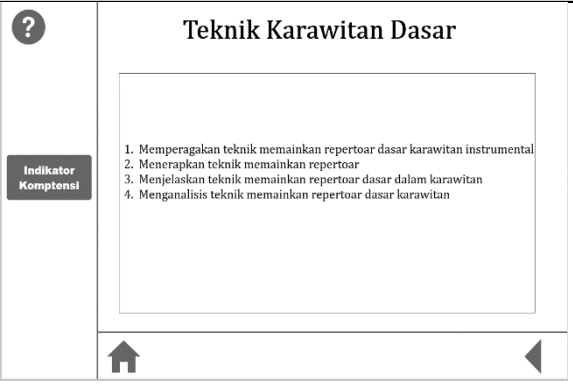
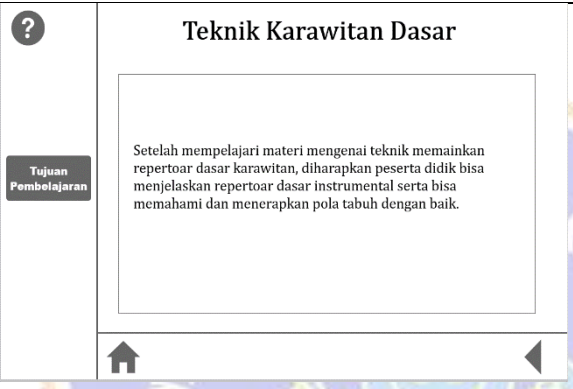
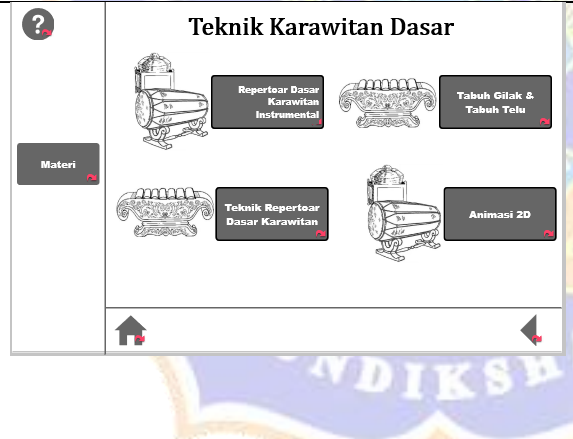

Cukup (C) = 60 - 75

Kurang (D) = ≤ 59

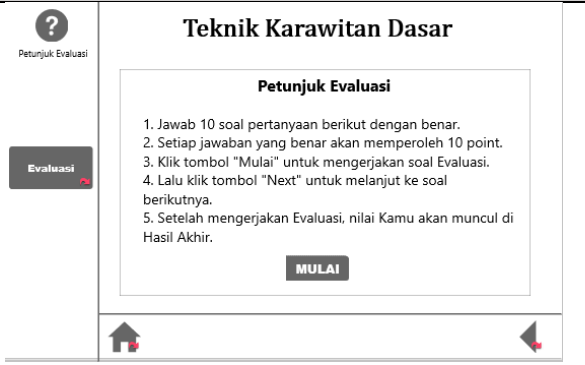
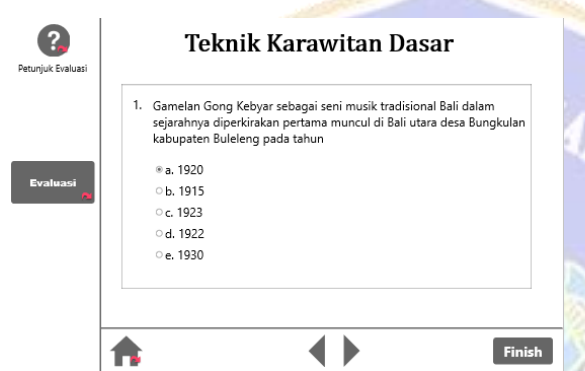
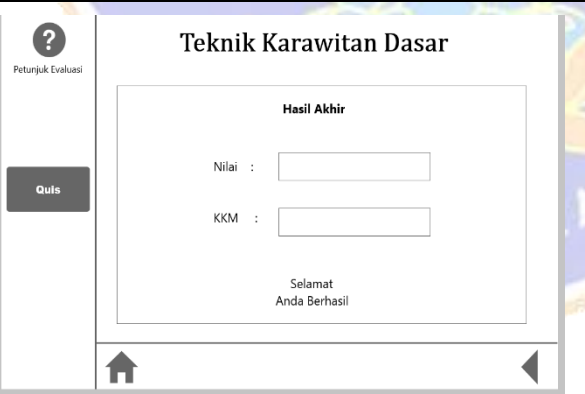
Lampiran 9 Rancangan Antarmuka Konten Interaktif




No	Tampilan	Deskripsi
1		<p>Ini merupakan tampilan awal ketika user masuk ke media pembelajaran, user harus mengklik tombol Sign In. Selain itu, pada bagian pojok kiri atas berisi icon petunjuk.</p>
2		<p>Tampilan berikutnya ialah tampilan petunjuk layar yang berisi penjelasan icon Home, Back pada bagian isi, Next pada bagian isi, Back 1 pada bagian layar, dan icon Next 1 pada bagian layar.</p>
3		<p>Pada tampilan ini merupakan tampilan login, di mana user harus mengisi data nama lengkap dan kelas dengan benar lalu klik Sign In.</p>

No	Tampilan	Deskripsi
4		<p>Setelah mengklik pada Sign In, maka akan muncul Alert Windows untuk memastikan kembali, apakah user sudah mengisi data secara lengkap. Dalam alert window tersebut terdapat pilihan apabila user sudah benar mengisi data secara lengkap, dan user bisa kembali dengan mengklik Kembali ke menu login.</p>
5		<p>Tampilan selanjutnya ialah Menu Utama yang terdiri dari menu Kompetensi Dasar, Indikator Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi. Dan Info, serta berisi petunjuk menggunakan media pembelajaran pada bagian pojok kiri atas.</p>
6		<p>Berikut merupakan tampilan pada Menu Kompetensi Dasar. Pada menu ini menampilkan isi dari kompetensi dasar untuk pertemuan selanjutnya.</p>

No	Tampilan	Deskripsi
7	 <p>Teknik Karawitan Dasar</p> <p>Indikator Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperagakan teknik memainkan repertoar dasar karawitan instrumental 2. Menerapkan teknik memainkan repertoar 3. Menjelaskan teknik memainkan repertoar dasar dalam karawitan 4. Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar karawitan 	Selanjutnya menu Indikator, pada menu ini berisi penjelasan indicator yang harus dicapai dalam setiap pertemuan.
8	 <p>Teknik Karawitan Dasar</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Setelah mempelajari materi mengenai teknik memainkan repertoar dasar karawitan, diharapkan peserta didik bisa menjelaskan repertoar dasar instrumental serta bisa memahami dan menerapkan pola tabuh dengan baik.</p>	Berikut tampilan pada menu tujuan, di mana berisi penjelasan tujuan dalam pembelajaran di setiap pertemuan.
9	 <p>Teknik Karawitan Dasar</p> <p>Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> Repertoar Dasar Karawitan Instrumental Tabuh Gilak & Tabuh Telu Teknik Repertoar Dasar Karawitan Animasi 2D 	Menu selanjutnya ialah menu Materi, dimana pada menu Materi ini berisi menampilkan menu yang terdiri dari Repertoar Dasar Karawitan Instrumental, Tabuh Gilak & Tabuh Telu, Teknik Repertoar Dasar Karawitan dan Animasi 2D.
10	 <p>Repertoar Dasar Karawitan Instrumental</p> <p>Pengertian Repertoar</p> <p>repertoar adalah: (1) persediaan nyanyian, lakon, opera yang dimiliki seseorang atau suatu kelompok seni yang siap untuk dimainkan; (2) daftar lagu, judul sandiwara opera, dan sebagainya yang akan disajikan oleh pemain musik, sanggar penyanyi, dan sebagainya; (3) perbendaharaan bahasa (dialek, ragam) yang dimiliki oleh seseorang atau masyarakat.</p>	Berikut merupakan tampilan isi sub menu dari Pengertian Repertoar, dimana ketika user mengklik tombol sub Menu Pengertian Repertoar maka akan muncul penjelasan terkait materi tersebut.

No	Tampilan	Deskripsi
11		<p>Pada setiap pertemuan isi Quiz, dimana Quiz ini menyusun susunan kata yang teracak menjadi benar.</p>
12		<p>Berikut merupakan tampilan Materi pada menu Tabuh Gilak & Tabuh Telu. Menu materi ini menampilkan animasi 2D memuat penjelasan materi tabuh telu dan tabuh gilak yang disertai dengan karakter beserta isi video animasi tabuh telu dengan gangsa.</p>
13		<p>Berikut merupakan tampilan Video Animasi 2D pada Teknik-Teknik Kotekan, dimana teknik kotekan dalam materi menampilkan video teknik kotekan norot, nyogcag, bebaru dan nyocol ngempat.</p>

No	Tampilan	Deskripsi
14		Selanjutnya ialah Menu Evaluasi, pada Evaluasi ini berisi petunjuk Evaluasi. Dan user dapat melihat petunjuk evaluasi tersebut sebelum mengerjakan soal.
15		Pada tampilan ini yaitu Menu Quis, dimana user harus menjawab soal yang ada, dan user harus mengklik jawaban yang benar, Selain itu terdapat icon back dan next untuk ke soal berikutnya, dan berakhir dengan icon finish.
16		Berikut merupakan skor penilaian pada Hasil Akhir Evaluasi, dimana akan berisi nilai yang dijawab oleh user dan batas KKM nya.

No	Tampilan	Deskripsi
17	 <p>The screenshot shows a mobile application interface titled "Teknik Karawitan Dasar". On the left side, there is a vertical menu with three buttons: "Info", "Profil Pengembang", and "Referensi". The "Info" button is currently selected and highlighted in a darker shade. The main content area is mostly blank, with a home icon and a back arrow at the bottom.</p>	<p>Selanjutnya ialah Menu Info, dimana pada menu ini terdapat beberapa sub menu yaitu Profil Pengembang dan Referensi.</p>
18	 <p>The screenshot shows the "Teknik Karawitan Dasar" menu with the "Profil Pengembang" button selected. The main content area displays the following information: "Putu Kharisma Widya Iswari", "Pendidikan Teknik Informatika", "Teknik Informatika", "Teknik dan Kejuruan", and "Universitas Pendidikan Ganesha". To the right of the text is a placeholder for a profile picture. The bottom navigation bar remains the same.</p>	<p>Berikut merupakan tampilan dari data profil, dimana user dapat melihat informasi data diri. Pada halaman ini juga berisi identitas diri dan foto.</p>
19	 <p>The screenshot shows the "Teknik Karawitan Dasar" menu with the "Referensi" button selected. The main content area displays a list of references, represented by several horizontal lines. The bottom navigation bar is visible at the bottom of the screen.</p>	<p>Berikut merupakan tampilan dari referensi, dimana user dapat melihat sumber materi pembelajaran yang digunakan.</p>

Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI – KISI ANGKET AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada konten yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, (1) Kelayakan isi, (2) Kebahasaan dan (3) Penyajian. Kisi–kisi instrument yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	8
		Kejelasan informasi	9
		Bahasa	10,11
3.	Penyajian	Kejelasan uraian	12
		Kemampuan penyajian	13
		Kejelasan tujuan	14
		Urutan penyajian	15
		Interaktivitas	16
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	17,18,19
		Kesesuaian kecakupan isi materi	20

Lampiran 11 Angket Uji Ahli Isi

INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Hari/Tanggal : *Senin 26.9.2021*
 Validator : *IMADE PASCA WIRJUTHA, S.Pd.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.	✓	
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.		✓
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.		✓
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

ketepatan ukuran pada gambar atau konten video
 agar mudah di pelajari dan di mengerti



.....
.....
.....

Singaraja. 29.9.2021

Penilai,

IMADE PASCA WIRJATHA S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Hari/Tanggal : Selasa 12-10-2021
Validator : IMADE PASCA WIRSUHYA SSI

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.	✓	
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....



.....
.....
.....

Singaraja. 12-10-2021

Penilai,

IMADE PASCA WIRJATHA SSM

NIP.

INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Hari/Tanggal : Selasa, 28 September 2021
 Validator : Nyoman Rujito Rupiand, S.Sn

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Konten Animasi di Buatkan Video dengan tempo lambat dan tempo cepat, Dengan tempo lambat agar mudah

diplajari dan di mengerti

Singaraja, 28 September 2021
Penilai,



1 Nyoman Elyta Ruspiana S.Sn.
NIP.

**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Hari/Tanggal : *Jumat, 9 Oktober 2021*
Validator : *I Nyoman Sugita Rupiarno, S.Sn.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....



.....
.....
.....

Singaraja, 8 Oktober 2021
Penilai,

Nyoman Sugita Purwana, S.Sn.
NIP.

INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Hari/Tanggal : Jumat, 01 Oktober 2021
 Validator : I Gede Mawan, S.Sn.M.Si

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.		✓
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.		✓
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.		
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.		✓
B. Kebahasaan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.		✓
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.		✓
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.		✓
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)


Kritikan dan masukan:

Baca materi yg awal bodetaker
 Beresuti Buku yg awal,



.....
.....
.....

Singaraja, 01/10 2001
Penilai,


S. H. H. H., S.K., M.G.
NIP. 197301212006041001

INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Hari/Tanggal : Selasa 12.10.2021

Validator : I Gede Mawan, S.Sn, M.Si

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan KI, KD.	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
6	Referensi materi dalam konten interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
B. Kebahasan			
8	Keterbacaan tulisan dalam konten interaktif.	✓	
9	Kejelasan informasi dalam konten interaktif.	✓	
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	didik dalam pembelajaran pada konten interaktif.		
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
C. Penyajian			
12	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
13	Kemampuan penyajian pada konten interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru.	✓	
14	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
15	Urutan penyajian materi dalam konten interaktif.	✓	
16	Interaktivitas (stimulus dan respons).	✓	
17	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif.	✓	
18	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten interaktif.	✓	
19	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
20	Cakupan isi materi dalam konten interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Konten interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

.....

.....



.....
.....
.....

Singaraja, 12-10-2021

Penilai,

I Gede Mawan, S.Sn, M.Si

NIP. 197301212006041001

Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas konten yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli desain akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, (1) Tampilan Konten Interaktif, (2) Interaktivitas, (3) Model Pembelajaran dan (4) Evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Konten Interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,5,6
		Kesesuaian penggunaan warna	3,4
		Grafis	7,9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13,14
		Kelengkapan fitur	15
3	Model Pembelajaran	Ketepatan menggunakan model pembelajaran	16
		Ketepatan urutan aktivitas dalam konten	17
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	18

Lampiran 13 Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran

**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Hari/Tanggal : 30 September 2021

Validator : I Gede Bendesa Subawa S.Pd.,M.Kom

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.	✓	
4	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf.	✓	
5	Ketepatan dalam pengetikan materi.	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul.	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan konten interaktif.	✓	
8	Kesesuaian perataan peragraf teks.	✓	
9	Keserasian komposisi konten sudah menarik.	✓	
10	Kenyamanan penyusunan tampilan konten interaktif ketika digunakan.	✓	
11	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
12	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
13	Kemudahan pengoperasian konten interaktif dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	✓	
14	Kemandirian dalam menggunakan konten interaktif	✓	
15	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun referensi lainnya	✓	
16	Kesesuaian konten interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
C. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> dalam konten interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes	✓	

Kesimpulan:

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

1. Tulisan pada User Sign In di Halaman Utama diubah ke Bahasa Indonesia.
2. Tulisan pada Halaman Selamat Datang masih berantakan dan perlu diperbaiki.
3. Perbaiki info bagian petunjuk pengguna terlalu sedikit.
4. Perbaiki scrolling panel pada tujuan pembelajaran dan menambah tujuan pembelajaran.

5. Perbaiki dengan mengisi disabled agar pembelajaran menjadi terstruktur.
6. Perbaiki penambahan soal di quiz.
7. Durasi video pada tabuh gilak dan telu masih terlalu sedikit.
8. Perlu mengisi identitas di profil pengembang.
9. Perbaiki tulisan pada daftar pustaka dengan benar di bagian referensi.

Singaraja. 30 September 2021

Penilai,



I Gede Bendesa Subawa S.Pd.,M.Kom

NIP. 199311172019031014



**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Hari/Tanggal : 30 September 2021

Validator : I Gede Bendesa Subawa S.Pd.,M.Kom

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
E. Tampilan Konten Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.	✓	
4	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf.	✓	
5	Ketepatan dalam pengetikan materi.	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul.	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan konten interaktif.	✓	
8	Kesesuaian perataan peragraf teks.	✓	
9	Keserasian komposisi konten sudah menarik.	✓	
10	Kenyamanan penyusunan tampilan konten interaktif ketika digunakan.	✓	
11	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
12	Kualitas video yang digunakan	✓	
F. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian konten interaktif dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
14	Kemandirian dalam menggunakan konten interaktif	✓	
15	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun referensi lainnya	✓	
16	Kesesuaian konten interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
G. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> dalam konten interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
H. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes	✓	

Kesimpulan:

Konten interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

-

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....
Singaraja. 07 Oktober 2021

Penilai,



I Gede Bendesa Subawa S.Pd.,M.Kom

NIP. 199311172019031014



**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Hari/Tanggal : Jumat / 1 Oktober 2021
Validator : I Nanyah Eka Marhayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.	✓	
4	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf.	✓	
5	Ketepatan dalam pengetikan materi.	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul.	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan konten interaktif.	✓	
8	Kesesuaian perataan peragraf teks.	✓	
9	Keserasian komposisi konten sudah menarik.	✓	
10	Kenyamanan penyusunan tampilan konten interaktif ketika digunakan.	✓	
11	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
12	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian konten interaktif	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi		
14	Kemandirian dalam menggunakan konten interaktif	✓	
15	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun referensi lainnya	✓	
16	Kesesuaian konten interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
C. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> dalam konten interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes	✓	

Kesimpulan:

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

- Komposisi menu pada materi
- Bahas kis tambahkan jumlah soal
- Tambahkan ilustrasi penjelasan video.

.....

Singaraja, 1 Oktober 2021

Penilai,



Widyah Eka Murtayasa, S.Pd, M.Pd
NIP. 1995 03022019034006

**INSTRUMEN ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Hari/Tanggal : Jumat / 08 Oktober 2021
Validator : Ningsih Eka Martayasa, S.Pd.-M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Interaktif			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.	✓	
4	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf.	✓	
5	Ketepatan dalam pengetikan materi.	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul.	✓	
7	Kerapian penyusunan tampilan konten interaktif.	✓	
8	Kesesuaian perataan peragraf teks.	✓	
9	Keserasian komposisi konten sudah menarik.	✓	
10	Kenyamanan penyusunan tampilan konten interaktif ketika digunakan.	✓	
11	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
12	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian konten interaktif	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi		
14	Kemandirian dalam menggunakan konten interaktif	✓	
15	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi pembelajaran ataupun referensi lainnya	✓	
16	Kesesuaian konten interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
C. Model Pembelajaran			
17	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>flipped classroom</i> dalam konten interaktif	✓	
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
D. Evaluasi			
19	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes	✓	

Kesimpulan:

Konten interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

Masukan sudah dikumpulkan dengan baik

.....

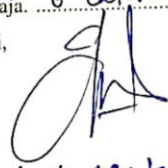
.....

.....

.....
.....

Singaraja, 8 Oktober 2021

Penilai,



I. Ningsih Eka Murdayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1995050220190310006

Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN
LAPANGAN**

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan konten interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrument yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No.Soal
1	Penyajian Materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	Usability / mudah digunakan	4, 6
		Fitur	7, 14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1, 5
4	Pembelajaran	Manfaat	9, 15, 17, 18
		Motivasi	3, 11, 13, 19, 20
		Ketertarikan penggunaan konten interaktif	10, 12

Lampiran 15 Angket Uji Perorangan

UJI COBA PERORANGAN Report


Form: UJI COBA PERORANGAN

Nama:	Kadek agus muliawan
No. Absen:	12
Kelas:	Karawitan XI
1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif menarik.	Sangat Setuju
2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	Sangat Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif.	Setuju
5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	Sangat Setuju
6. Isi materi dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat lengkap.	Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu peserta didik.	Setuju
8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif.	Tidak Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	Setuju

S



10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	Setuju
11. Penggunaan konten interaktif pada Teknik Karawitan Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	Setuju
12. Materi pada konten interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar Teknik Karawitan Dasar.	Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif.	Sangat Setuju
15. Konten interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	Setuju
16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	Tidak Setuju
17. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Tidak Setuju
18. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Tidak Setuju
19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	Setuju

20. Penggunaan konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	Setuju
Saran/Komentar:	animasinya mudah dipelajari dan dimengerti, memudahkan belajar dimanapun dan kapanpun, semoga kedepannya lebih banyak lagi materi dalam bentuk animasi yang bisa dimuat dalam konten interaktif.
TTD	

Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Uji Perorangan

No.	Daftar Pertanyaan	Respons		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif menarik.	4	5	5
2	Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	4	5	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif.	4	4	5
5	Pembahasan materi yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	4	4	4
6	Isi materi dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat lengkap.	5	5	4
7	Fitur yang digunakan pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu peserta didik.	4	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif.	4	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	4	5
11	Penggunaan konten interaktif pada Teknik Karawitan Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	4	4
12 (-)	Materi pada konten interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	4	4	4
13	Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar Teknik Karawitan Dasar.	5	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif.	4	5	5
15	konten interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	4	4	4
17 (-)	konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	4
18 (-)	konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	5	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	4	5
20	Penggunaan konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	4	4	5
Jumlah Skor Per Responden		85	87	91
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100	100	100
Persentase Per Subjek		85%	87%	91%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		88%		
Kualifikasi		Baik		

Lampiran 17 Angket Uji Kelompok Kecil

UJI COBA KELOMPOK KECIL Report

Form: UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama	Made Nanda Wiryaditama
Kelas	XI Karawitan
No. Absen:	18
1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif menarik.	Sangat Setuju
2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	Sangat Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif.	Sangat Setuju
5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	Sangat Setuju
6. Isi materi dalam konten Interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat lengkap.	Sangat Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu peserta didik.	Setuju
8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif.	Sangat Tidak Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	Sangat Setuju



10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	Setuju
11. Penggunaan konten interaktif pada Teknik Karawitan Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	Sangat Setuju
12. Materi pada konten interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	Sangat Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar Teknik Karawitan Dasar.	Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif.	Setuju
15. Konten interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	Sangat Setuju
16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	Tidak Setuju
17. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Sangat Tidak Setuju
18. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Tidak Setuju
19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	Sangat Setuju

20. Penggunaan konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	Sangat Setuju
Saran/Komentar:	Video animasi dan kuisnya pada materi pembelajaran menarik.
TTD	

Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil

HASIL ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL											
No.	Daftar Pertanyaan	Respons									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik.	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif.	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
5	Pembahasan materi yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar sangat lengkap.	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar sangat membantu peserta didik.	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif.	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada Titi Laras dan Vokal Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5
12 (-)	Materi pada konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Titi Laras dan Vokal Dasar.	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif.	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar.	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Titi Laras dan Vokal Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Titi Laras dan Vokal Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4
Jumlah Skor Per Responden		88	95	86	87	88	92	93	89	87	88
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase Per Subjek		88%	95%	86%	87%	88%	92%	93%	89%	87%	88%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		89%									
Kualifikasi		Baik									

Lampiran 19 Angket Uji Lapangan

UJI LAPANGAN Report

Form: UJI LAPANGAN

Nama	Kadek Suta Dwi Andika
Kelas	XI Karawitan
No. Absen:	14
1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif menarik.	Sangat Setuju
2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif.	Setuju
5. Pembahasan materi yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	Sangat Setuju
6. Isi materi dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat lengkap.	Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu peserta didik.	Sangat Setuju
8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif.	Tidak Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	Sangat Setuju



10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	Setuju
11. Penggunaan konten interaktif pada Teknik Karawitan Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	Setuju
12. Materi pada konten interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar Teknik Karawitan Dasar.	Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif.	Setuju
15. Konten interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	Setuju
16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	Tidak Setuju
17. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Sangat Tidak Setuju
18. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	Tidak Setuju
19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	Sangat Setuju

20. Penggunaan konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	Setuju
Saran/Komentar:	Kontennya menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah
TTD	

Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Lapangan

HASIL ANGGKET UJI COBA LAPANGAN																									
No.	Daftar Pertanyaan	Respon																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif menarik.	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5		4	5	4		5	5	4	5
2	Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5		4	5	4		4	5	4	4
3	Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4		4	4	4		5	4	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif.	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5		5	4	4		4	4	5	5
5	Pembahasan materi yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5		4	5	4		4	4	4	5
6	Isi materi dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat lengkap.	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5		5	5	4		5	4	5	4
7	Fitur yang digunakan pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu peserta didik.	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5		4	4	4		4	5	4	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar dengan menggunakan konten interaktif.	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5		5	4	5		5	5	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5		4	5	4		4	4	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5		4	4	5		4	5	4	5
11	Penggunaan konten interaktif pada Teknik Karawitan Dasar mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5		5	5	4		5	4	5	5
12 (-)	Materi pada konten interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar.	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4		4	4	5		5	4	5	4
13	Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar Teknik Karawitan Dasar.	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4		5	5	4		4	5	4	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif.	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5		4	5	5		4	5	4	5
15	konten interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4		5	4	4		4	4	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5		4	4	4		5	5	4	4
17 (-)	konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5		4	5	4		5	4	5	5
18 (-)	konten interaktif Teknik Karawitan Dasar kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4		4	5	5		5	4	4	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar.	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5		4	4	5		4	4	5	4
20	Penggunaan konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman saya dalam belajar.	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5		4	5	5		5	5	4	5
Jumlah Skor Per Responden		93	85	90	88	84	91	84	86	92	87	89	91	87	88	95	0	86	91	87	0	90	89	88	93
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	0	100	100	100	0	100	100	100	100
Persentase Per Subjek (%)		93%	85%	90%	88%	84%	91%	84%	86%	92%	87%	89%	91%	87%	88%	95%	0%	86%	91%	87%	0%	90%	89%	88%	93%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		89%																							
Kualifikasi		Baik																							

Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik

KISI – KISI ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap konten interaktif yang dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat dan (3) sistematis. Kisi–kisi angket uji respons peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,2
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten interaktif	3,4,7,8,9,10,11,12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15
3	Sistematis	Isi konten	5,6



Lampiran 22 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK Report

Form: ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

Nama:	Putu Angga Putra Artawan
No. Absen:	23
Kelas:	XI Karawitan
1. Tampilan konten interaktif dalam proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar sangat menarik.	Sangat Setuju
2. Materi dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar mudah dipahami.	Setuju
3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten interaktif pada proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.	Sangat Tidak Setuju
4. Tahap pembelajaran pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya lebih aktif dalam belajar.	Sangat Setuju
5. Melalui konten interaktif Teknik Karawitan Dasar, saya dapat menambah kemandirian dalam belajar.	Sangat Setuju
6. Penggunaan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.	Sangat Tidak Setuju
7. Penggunaan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya merasa antusias dalam belajar.	Sangat Setuju
8. Penggunaan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya termotivasi karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	Sangat Setuju

9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	Tidak Setuju
10. Saya senang memanfaatkan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar karena belajar dapat dilakukan dimana saja.	Sangat Setuju
11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten interaktif Teknik Karawitan Dasar tidak terorganisir.	Tidak Setuju
12. Konten interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu saya dalam proses pembelajaran.	Sangat Setuju
13. Tugas/latihan yang disajikan dalam konten interaktif Teknik Karawitan Dasar mengurangi motivasi belajar.	Tidak Setuju
14. Saya merasa kurang senang dalam belajar Teknik Karawitan Dasar pada konten interaktif.	Tidak Setuju
15. Saya tertarik menggunakan konten interaktif Teknik Karawitan Dasar.	Sangat Setuju
TTD	

 Zoho Forms



Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

HASIL ANKET RESPONS PESERTA DIDIK																									
No.	Daftar Pertanyaan	Respons																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar sangat menarik.	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar mudah dipahami.	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar menambah pengalaman dan keaktifan saya dalam belajar.	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
5	Melalui konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar, saya dapat menambah kemandirian dalam belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4
6 (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya malas mengikuti pembelajaran.	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar karena belajar dapat dilakukan dimana saja.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar tidak terorganisir.	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
12	Konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar sangat membantu saya dalam proses pembelajaran.	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4
13 (-)	Kuis / Latihan soal yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif Teknik Karawitan Dasar mengurangi motivasi belajar.	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Teknik Karawitan Dasar, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif.	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran ineteraktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
Jumlah Skor Per Responden		68	68	66	67	65	75	65	66	66	68	67	66	61	68	68	0	64	69	63	0	75	69	70	64
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir		75																							
Jumlah Skor Terendah Ideal		15																							
Mi		45																							
SDi		10																							
x		67,2																							
Kriteria		Sangat Praktis																							

Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

KISI – KISI ANGKET RESPONS GURU

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap konten interaktif yang dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu manfaat. Kisi – kisi angket uji respons guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten interaktif	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan konten interaktif	7,8,9



Lampiran 25 Angket Respon Guru

ANGKET RESPONS GURU
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
TEKNIK KARAWITAN DASAR DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Identitas GuruNama : *IMADE PASCA WIRASUTHA S.Si*

NIP : -

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.		\checkmark			
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran e-learning pada pelajaran Teknik Karawitan Dasar.			\checkmark		
3.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.	\checkmark				
4.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.				\checkmark	
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	\checkmark				

6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.				✓	
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Teknik Karawitan Dasar membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓				
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.		✓			
9.	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Teknik Karawitan Dasar.	✓				
10.	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	✓				

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 12-10-2021

Responden,

IMADE PARCA WIRNUTHA, S.P.A.

NIP. -

Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru

HASIL ANGKET RESPONS GURU		
No.	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.	4
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran e-learning pada pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	3
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.	5
4 (-)	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.	4
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	5
6 (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Teknik Karawitan Dasar membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	4
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Teknik Karawitan Dasar.	5
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.	5
jumlah skor responden		44
jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
jumlah skor terendah		10
mi		30
sdi		6,67
x		44
kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 27 Kisi-Kisi Instrumen Uji Efektivitas

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Media	Butir Soal					
				Kisi-Kisi Soal				Soal	No Butir
				C1	C2	C3	C4		
3.7 Menerapkan repertoar karawitan instrumental dasar	<ul style="list-style-type: none"> Memperagakan repertoar dasar karawitan instrumental Menerapkan repertoar dasar karawitan instrumental 	Repertoar dasar memainkan karawitan instrumental	Konten Interaktif	√				1. Seni musik daerah yang terdapat di seluruh Indonesia dengan berlaraskan pelog dan slendro merupakan... a. Karawitan b. Ganda c. Tunggal d. Nyalit 2. Gending (lagu) yang terdiri dari pengisep dan pengawak yang memakai dua bagian putaran, disebut... a. Tunggal b. Nyalit c. Ganda d. Kawitan 3. Gending (lagu) yang terdiri dari kawitan dan pengawak saja disebut.... a. Nyalit b. Tunggal c. Ganda	8 soal (1,2,3,4,5,6,7,8)

						<p>d. Kawitan</p> <p>4. Salah satu tabuh dalam musik gamelan Bali dengan delapan atau enam belas ketukan dalam satu kalimat lagu untuk mengiringi tari - tarian putra keras merupakan....</p> <p>a. Tabuh Pat</p> <p>b. Tabuh Gilak</p> <p>c. Tabuh Telu</p> <p>d. Tabuh Pisan</p> <p>5. Gending yang ukurannya paling pendek diantara gending-gending yang termasuk dalam kategori lelamatan...</p> <p>a. Tabuh Telu</p> <p>b. Tabuh Gilak</p> <p>c. Tabuh Pat</p> <p>d. Tabuh Pisan</p> <p>6. Salah satu bagian struktur tabuh pagongan klasik yang terletak di antara bagian pengawak dan pancecet disebut...</p> <p>a. Kawitan</p> <p>b. Pengisep</p> <p>c. Pancecak</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--



								<p>d. Papeson</p> <p>7. Bentuk pernyataan musik yang mencerminkan ciri-ciri adanya sistem laras, hukum tata nada, norma-norma keindahan/estetik, hukum komposisi, orkestrasi, teori, profesional dan fungsional disebut....</p> <p>a. Pola Garapan</p> <p>b. Pola ritme</p> <p>c. Harmoni</p> <p>d. Pola melodi</p> <p>8. Rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang pendeknya dan berbeda pula tinggi rendahnya, teratur susunannya dan memiliki irama (tempo dan isi) merupakan....</p> <p>a. Pola ritme</p> <p>b. Harmoni</p> <p>c. Pola melodi</p> <p>d. Pola Garapan</p> <p>9. Gending Tabuh Telu dapat dibagi menjadi dua macam bentuk yaitu bentuk tunggal</p>	3 soal (9,10,11)
--	--	--	--	--	--	--	--	---	---------------------



√

						<p>dan bentuk ganda. Yang dimaksud bentuk tunggal ialah gending yang terdiri dari....</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengisep dan pengawak Kawitan dan pengawak Kawitan dan pengisep Pengisep dan pengecet <p>10. Yang dimaksud bentuk ganda pada Gending Tabuh Telu ialah gending yang terdiri dari....</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengisep dan pengecet Kawitan dan pengisep Pengisep dan pengawak Pengisep dan pengecet <p>11. Berikut ini yang merupakan bagian dari bentuk repertoar gending tabuh pisan adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kawitan dan pengawak Kawitan, pengawak dan pengecet Kawitan, pengawak, pengiba, pengisap, penyalit dan pengecet. Pengawak dan pengisap 	
--	--	--	--	--	--	--	--



						√	<p>12. Bentuk gilak mempunyai dua macam bentuk yaitu Gilak Biasa dan Gilak Penyalah. Bentuk yang mempunyai 3 sampai 5 gongan merupakan bagian dari gilak....</p> <p>a. Penyalah b. Biasa c. Tunggal d. Ganda</p> <p>13. Bentuk gilak yang mempunyai 1 sampai 2 gongan merupakan bagian dari gilak...</p> <p>a. Ganda b. Tunggal c. Biasa d. Penyalah</p> <p>14. Berikut ini yang merupakan bagian dari jenis-jenis repertoar, <i>kecuali</i>...</p> <p>a. Tabuh Gilak b. Tabuh Telu c. Tabut Pat d. Ngotek Dua</p> <p>15. Berikut yang merupakan bagian dari gending Tabuh Telu, <i>kecuali</i>....</p>	<p>5 soal (12,13,14,15,16)</p>
--	--	--	--	--	--	---	---	-------------------------------------

								<p>a. Buaya mangap b. Cerucuk punyah c. Den bukit d. Kedodong</p> <p>16. Bentuk repertoar yang mempunyai bagian gending (lagu) yang sama terdiri dari kawitan (pengawit), pengawak, pengisep (pengaras), dan pengecet, <i>kecuali...</i></p> <p>a. Tabuh pat b. Tabuh Telu c. Tabuh Nem d. Tabuh kutus</p>	
4.7 Melakukan repertoar karawitan instrumental dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan repertoar dasar karawitan instrumental • Mempraktikkan repertoar dasar karawitan instrumental 					√	Membuat komposisi bentuk repertoar pada tabuh telu Buayamangap	1 soal	
3.8 Menganalisis teknik memainkan repertoar	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan teknik memainkan repertoar dasar 	Teknik memainkan repertoar				√	17. Konsep sebuah musikal dan teknik bermain yang digunakan di berbagai jenis	8 soal (17,18,19,20, 21,22,23,24)	

	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis teknik memainkan repertoar dasar karawitan 	<p>dasar karawitan</p>				<p>instrumental dan msuik vokal disebut...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kotekan b. Kabelet c. Kabilet d. Kelakat <p>18. Elaborasi yang terjalin rapi, padat dan rapat yang nayris tanpa celah atau bagian-bagian yang kosong dimana jalinan ritme atau nada-nada dari dua atau tiga bagian yang tidak meninggalkan celah sekecil apapun merupakan....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bungah b. Nges c. Ngodot d. Rame <p>19. Elaborasi yang menggunakan banyak nada atau pola ritme dengan kerumitan yang tinggi merupakan...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Nges b. Bungah c. Rame d. Ngodot <p>20. Jalinan nada-nada dari interaksi dua bagian atau</p>	
--	---	------------------------	--	--	--	---	--

						<p>pukulan berbeda yang terdiri dari polos dan sangsih merupakan...</p> <ol style="list-style-type: none"> Kotekan Telu Kotekan Dua Kotekan Ngorek Kotekan Nyogcag <p>21. Teknik pukulan dengan tempo sedang yang dilakukan dengan memukul satu nada yang sama disebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> Norot Nyocol Noltol Ngorek <p>22. Kotekan yang menggunakan hanya dua nada dalam gamelan Bali disebut....</p> <ol style="list-style-type: none"> Ngotek Besik Ngotek Dua Ngorek Telu Ngorek Pat <p>23. Sebuah jalinan polos dan sangsih yang menggunakan embah buat nada yang berbeda merupakan....</p> <ol style="list-style-type: none"> Ngotek Dua Ngorek Telu 	
--	--	--	--	--	--	--	--

							<p>c. Ngorek Pat d. Ngotek Besik</p> <p>24. Teknik bermain yang membunyikan dua nada yang berbeda namun berdekatan dengan tekanan yang berbeda disebut...</p> <p>a. Ngorek b. Nyocol c. Nyogcag d. Norot</p> <p>25. Pada teknik kotekan yang merupakan bagian dari kotekan nyogcag ialah....</p> <p>a. Ngotek Besik dan Ngotek Dua b. Ngajar, Gagambangan, Nyingklak c. Nyocol, Norot, Noltol d. Kotekan dua dan Kotekan Telu</p> <p>26. Teknik dalam kotekan ialah cara-cara memukul untuk menghasilkan bunyi guna menghasilkan kotekan. Berikut ini yang merupakan bagian dari teknik kotekan ialah...</p>	<p>4 soal (25,26,27,28)</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	----------------------------------

						<p>a. Ngorek Pat b. Noltol c. Nyocol dan Norot d. Nyogcag dan Ngorek</p> <p>27. Pola dalam kotekan merupakan rancangan yang ditentukan oleh material yang salah satu nadanya adalah nada-nada yang digunakan. Berikut yang merupakan bagian dari pola dalam kotekan adalah...</p> <p>a. Ngotek besik, ngotek dua, ngorek telu, ngorek pat. b. Nyocol, norot, noltol. c. Ngajar, nyingklak. Gagambangan d. Kotekan dua dan kotekan telu</p> <p>28. Dibawah ini yang merupakan bagian dari ngotek besik adalah...</p> <p>a. Norot dan Nyocol b. Noltol c. Ngorek dan Nyogcag d. Ngorek Telu dan Ngorek Pat</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--



					√	<p>29. Berikut ini yang merupakan bagian dari kotekan untuk menghasilkan jalinan bunyi, <i>kecuali</i>...</p> <p>a. Nges b. Bungah c. Rame d. Klenyongan</p> <p>30. Berikut ini merupakan bagian dari teknik kotekan nyogcag, <i>kecuali</i>....</p> <p>a. Norot b. Ngajar c. Nyocol d. Notol</p> <p>31. Berikut ini merupakan bagian dari pola kotekan, <i>kecuali</i>....</p> <p>a. Ngotek besik b. Kotekan nyogcag c. Ngorek telu d. Ngorek pat</p>	3 soal (29,30,31)
4.8 Mendemonstrasikan teknik memainkan repertoar					√	<p>Mengidentifikasi teknik-teknik kotekan pada teknik norot, nyogcag, teknik nyocol</p>	1 soal

Lampiran 28 Hasil *Pre-Test*

PRE-TEST Report

Form: PRE-TEST Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar

Nama Lengkap:	Gede Raditya Pratama
No. Absen:	4
Kelas:	XI Karawitan
1. Seni musik daerah yang terdapat di seluruh Indonesia dengan berlaraskan pelog dan slendro merupakan...	a. Karawitan
2. Gending (lagu) yang terdiri dari pengisep dan pengawak yang memakai dua bagian putaran, disebut...	a. Tunggal
3. Gending (lagu) yang terdiri dari kawitan dan pengawak saja disebut....	b. Tunggal
4. Salah satu tabuh dalam musik gamelan Bali dengan delapan atau enam belas ketukan dalam satu kalimat lagu untuk mengiringi tari - tarian putra keras merupakan....	b. Tabuh Gilak
5. Gending Tabuh Telu dapat dibagi menjadi dua macam bentuk yaitu bentuk tunggal dan bentuk ganda. Yang dimaksud bentuk tunggal ialah gending yang terdiri dari....	c. Kawitan dan pengisep
6. Yang dimaksud bentuk ganda pada Gending Tabuh Telu ialah gending yang terdiri dari....	a. Pengisep dan pengecet
7. Bentuk gilak mempunyai dua macam bentuk yaitu Gilak Biasa dan Gilak Penyalah. Bentuk yang mempunyai 3 sampai 5 gongan merupakan bagian dari gilak....	a. Penyalah

8. Bentuk gilak yang mempunyai 1 sampai 2 gonggan merupakan bagian dari gilak...	
9. Konsep sebuah musikal dan teknik bermain yang digunakan di berbagai jenis instrumental dan musik vokal disebut...	a. Kotekan
10. Elaborasi yang terjalin rapi, padat dan rapat yang nayris tanpa celah atau bagian-bagian yang kosong dimana jalinan ritme atau nada-nada dari dua atau tiga bagian yang tidak meninggalkan celah sekecil apapun merupakan....	b. Nges
11. Elaborasi yang menggunakan banyak nada atau pola ritme dengan kerumitan yang tinggi merupakan...	b. Bungah
12. Teknik bermain yang membunyikan dua nada yang berbeda namun berdekatan dengan tekanan yang berbeda disebut...	b. Nyocol
13. Pada teknik kotekan yang merupakan bagian dari kotekan nyogcag ialah....	c. Nyocol, Norot, Noltol
14. Teknik dalam kotekan ialah cara-cara memukul untuk menghasilkan bunyi guna menghasilkan kotekan. Berikut ini yang merupakan bagian dari teknik kotekan ialah...	d. Nyogcag dan Ngorek
15. Berikut ini merupakan bagian dari pola kotekan, kecuali....	c. Ngorek telu



Lampiran 29 Hasil *Post-Test*

POST-TEST Report

Form: POST-TEST Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar

Nama Lengkap:	Made Nanda Wiryaditama
No. Absen:	18
Kelas:	XI Karawitan
1. Gending yang ukurannya paling pendek diantara gending-gending yang termasuk dalam kategori lelabatan...	a. Tabuh Telu
2. Salah satu bagian struktur tabuh pagongan klasik yang terletak di antara bagian pengawak dan pangecet disebut...	b. Pengisep
3. Bentuk pernyataan musik yang mencerminkan ciri-ciri adanya sistem laras, hukum tata nada, norma-norma keindahan/estetik, hukum komposisi, orkestrasi, teori, profesional dan fungsional disebut....	a. Pola Garapan
4. Rangkaian nada secara berurutan yang berbeda panjang pendeknya dan berbeda pula tinggi rendahnya, teratur susunannya dan memiliki irama (tempo dan isi) merupakan....	c. Pola melodi
5. Berikut ini yang merupakan bagian dari jenis-jenis repertoar, kecuali...	d. Ngotek Dua
6. Berikut yang merupakan bagian dari gending Tabuh Telu, kecuali....	d. Kedodong
7. Bentuk repertoar yang mempunyai bagian gending (lagu) yang sama terdiri dari kawitan (pengawit), pengawak, pengisep (pengaras), dan pangecet, kecuali...	b. Tabuh Telu

8. Jalinan nada-nada dari interaksi dua bagian atau pukulan berbeda yang terdiri dari polos dan sangsih merupakan...	b. Kotekan Dua
9. Teknik pukulan dengan tempo sedang yang dilakukan dengan memukul satu nada yang sama disebut...	c. Noltol
10. Kotekan yang menggunakan hanya dua nada dalam gamelan Bali disebut....	b. Ngotek Dua
11. Sebuah jalinan polos dan sangsih yang menggunakan embah buat nada yang berbeda merupakan....	c. Ngorek Telu
12. Pola dalam kotekan merupakan rancangan yang ditentukan oleh material yang salah satu nadanya adalah nada-nada yang digunakan. Berikut yang merupakan bagian dari pola dalam kotekan adalah....	a. Ngotek besik, ngotek dua, ngorek telu, ngorek pat.
13. Dibawah ini yang merupakan bagian dari ngotek besik adalah...	a. Norot dan Nyocol
14. Berikut ini yang merupakan bagian dari kotekan untuk menghasilkan jalinan bunyi, kecuali...	d. Klenyongan
15. Berikut ini merupakan bagian dari teknik kotekan nyogcag, kecuali....	b. Ngajar

 Zoho Forms



Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian



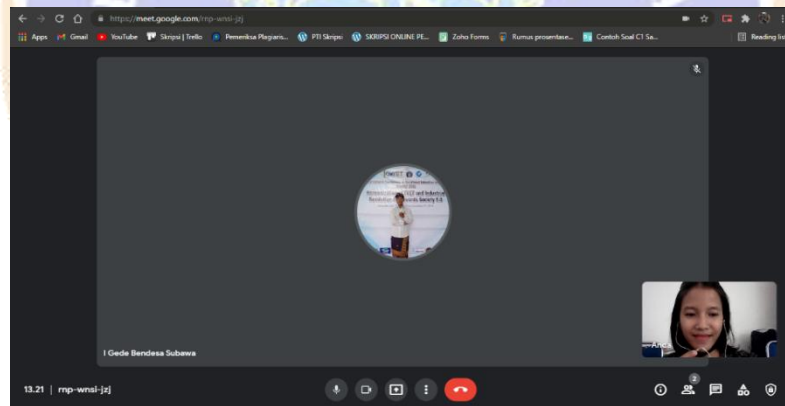
Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran
Teknik Karawitan Dasar



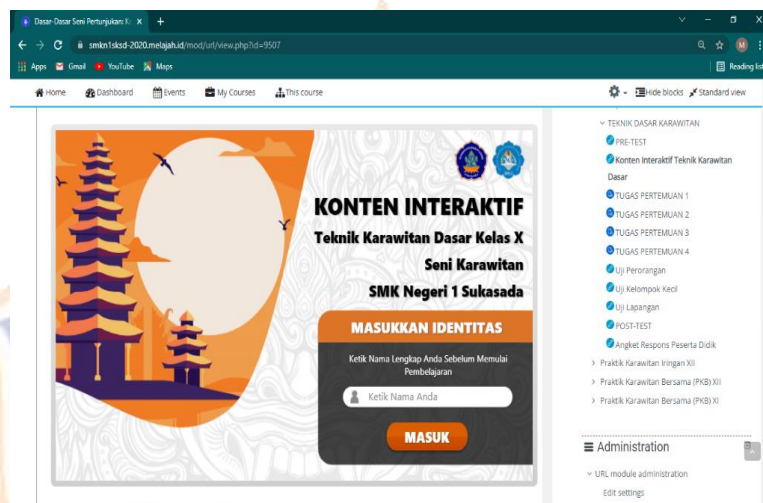
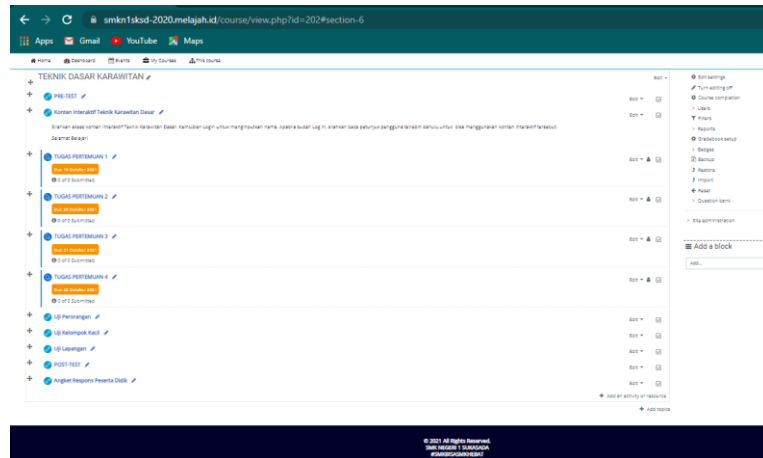
Wawancara dengan Peserta Didik



Uji Ahli Isi



Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran



Implementasi Konten Interaktif pada *e-learning* melajah.id



Uji Coba Perorangan



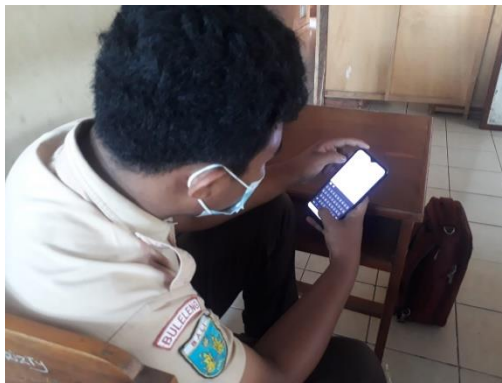
Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan



Pemberian *Pre-test*



Pemberian *Post-test*



Uji Respon Guru



RIWAYAT HIDUP



Putu Kharisma Widya Iswari lahir di Balikpapan pada tanggal 26 Desember 1999. Penulis lahir dari pasangan I Ketut Kawida dan Ni Ketut Karwini. Penulis kebangsaan Indonesia dan kebangsaan Hindu. Alamat penulis di Muara Jawa, Kelurahan Jawa Tengah, Kecamatan Muara Jawa, Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur. Penulis telah menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 012 Muara Jawa pada tahun 2011. Kemudian, penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Muara Jawa pada tahun 2011 dan lulus pada tahun 2014. Kemudian, melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah menengah atas di SMK Negeri 1 Muara Jawa, lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi S1 Pendidikan Teknik Informatika.

