

LAMPIRAN



Lampiran 1 Hasil Wawancara

Lampiran 1 Wawancara

WAWANCARA

Sekolah : SMK PGRI 3 BADUNG
 Mata Pelajaran : ANIMASI 2D DAN 3D
 Nama Guru : HANDALAS NUR PRABADEWATI, S.Si

1. Apakah model dan media pembelajaran yang saat ini digunakan?
 Discovery learning dg Daring (Online)
 Media Pembelajaran : Laptop, Smartphone, Aplikasi Zoom Meeting, Aplikasi Google Classroom, Quizizz.com, google Drive

2. Apa saja sumber pembelajar siswa?
 E-book, materi presentasi, Video Youtube, Kuis via Quizizz.

3. Bagaimana kemampuan siswa sebelum menggunakan model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) yang didukung media pembelajaran google classroom?
 belum efektif dalam menerima materi pembelajaran, kurang memahami materi.

4. Apakah Ibu tertarik dengan menerapkan model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dengan media google classroom?
 a. Ya
 b. Tidak
 Alasan:
 Ya, karena siswa menjadi lebih cepat mengerti dan memahami materi yg diajarkan dg mempraktikan langsung.

5. Berapa standar kompetensi minimal siswa untuk mata pelajaran Animasi 2D Kelas XI?
 13 standar kompetensi

6. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D pada semester sebelumnya?
(Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021)

- a. Memuaskan
b. Tidak Memuaskan

Alasan:

Umumnya, karena ketika mapel praktik dilakukan dg daring belum bisa 100% materi dan kompetensi diterima o/ siswa.

7. Bagaimana jadwal pembagian pembelajaran teori dan praktikum?

90% teori

60% praktik.

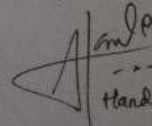
8. Apakah siswa dibolehkan membawa Handphone (HP) pada saat mata pelajaran Animasi 2D?

Saat daring Boleh.

9. Dalam sekali pertemuan, berapa alokasi waktu siswa mendapatkan pelajaran Animasi 2D?

8 JP.

Badung, 28 Mei 2021


Handalar Nur P.

Lampiran 2 Surat Permohonan Data

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI 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 : 1420/UN48.11.1/DT/2021	Singaraja, 1 Oktober 2021
Lampiran : -	
Hal : Permohonan Data	
<p>Yth. Kepala SMK PGRI 3 Bandung di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Uji Ahli Isi dan Uji Responden", kepada mahasiswa berikut.</p> <p>Nama : I Gusti Bagus Ryan Hendra Natha NIM : 1415051104 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Semester : XIV (Empat Belas)</p> <p>Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
<p>a.n. Dekan, Wakil Dekan A,  Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP 197408012000032001</p>	

Lampiran 3 Surat Dukungan Sekolah



 SMK PGRI 3 BADUNG

 Ijin Nomor: 667/PD/TAHUN 2018

 TERAKREDITASI "A"

Badung, 2 Juni 2021

Nomor : 423.4/1055/SMK PGRI 3/Bdg
 Lamp. : -
 Perihal : ***Ijin Penelitian***

Menindak lanjuti surat Bapak nomor : 101/UN48.11.5/DT/2021 tertanggal 21 Mei 2021 perihal mohon ijin penelitian, bersama ini kami mengizinkan mahasiswa Bapak untuk mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi atas nama :

Nama : I Gusti Bagus Ryan Hendra Natha
 NIM : 1415051104
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknik Informatika/Teknik Informatika
 Data yang dibutuhkan : Observasi Awal

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.


 Kepala SMK PGRI 3 Badung
Dr. I Made Tambun, M.Pd.H



Scanned with CamScanner

Lampiran 4 Absensi Siswa

NO	NIS	NAMA SISWA	L/P	AG	PERTEMUAN KE-																			
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2369	Fina Tiara Dewi	P	H																				
2	2370	Gusti Ayu Dian Maharani	P	H																				
3	2371	Gusti Ayu Komang Ulandari	P	H																				
4	2372	I Kadek Dwi Putra Septyawan	L	H																				
5	2374	I Made Roger Widnyana Putra	L	H																				
6	2375	I Nyoman Sila Dharma	L	H																				
7	2376	I Putu Agus Wijaya Kusuma	L	H																				
8	2377	I Putu Mahadira Putra	L	H																				
9	2378	Imelda Ayu Kumalasari	P	I																				
10	2380	Nathania Eka Putri Kusuma	P	KP																				
11	2381	Ni Luh Nia Maharani	P	H																				
12	2382	Ni Made Citra Maharani	P	H																				
13	2383	Ni Nyoman Ayu Wahyundari	P	H																				
14	2384	Pradika Bayu Ferdiansyah	L	I																				
15	2385	Putu Ardi Kumara	L	H																				
16	2386	Putu Ayu Setiawati	P	H																				
17	2390	Syahreihan Nurfitriah	L	I																				
18	2391	Virgil Syah Sava Ubaid	L	I																				
19	2392	Yesaya Wisnu Mahaputra Bombong	L	KP																				
JUMLAH SISWA HADIR																								
% SISWA HADIR																								
% KETIDAKHADIRAN SISWA																								

NB : *Jika kehadiran siswa tanpa alasan berturut-turut sebanyak 3 kali dimohon untuk melaporkan pada wali/koordinator BK.*

Badung.....2020
Guru Mapel

.....



YPLP KABUPATEN PGRI BADUNG
SMK PGRI 3 BADUNG
Ijin Nomor: 667/PD/TAHUN 2010
TERAKREDITASI "A"

Jln. W. Gebyag No. 5 Dalung Kuta Utara-Badung, Telp. (0361) 9004655
 Website : www.smkpgri3badung.sch.id, Mailto : contact@smkpgri3badung.sch.id

DAFTAR HADIR SISWA

Kelas : XI MM 2
 Semester : I / Ganjil
 Thn. Pelajaran : 2020/2021

Mata Pelajaran :
 Komp. Keahlian : Multimedia
 Persentase Kehadiran : 90 %

NO	NIS	NAMA SISWA	L/P	AG	PERTEMUAN KE-																			
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2797	Aditya Bram Nugraha Sinlae	L	KP																				
2	2798	Dhurotun Nafisah	P	I																				
3	2799	Dyah Anom Kusumayanti	P	H																				
4	2800	Gede Bayu Ariana	L	H																				
5	2801	I Kadek Kelvin Raditya Putra	L	H																				
6	2802	I Ketut Angga Raditya	L	H																				
7	2803	I Komang Panji Yasa	L	H																				
8	2804	I Made Pasek Mahendra Saputra	L	H																				
9	2805	I Putu Angga Khian Saputra	L	H																				
10	2806	I Putu Yoga Juliantara	L	H																				
11	2808	Kadek Adi Wijanantara	L	H																				
12	2809	Komang Tara Puspita Ningrum	P	H																				
13	2810	Luh Sintia Pratami	P	H																				
14	2811	Michael Abrahan Pethan	L	KP																				
15	2813	Ni Kadek Intan Candra Dewi	P	H																				
16	2814	Ni Kadek Ulik Rismayanti	P	H																				
17	2815	Ni Komang Ayu Laksmi Pratiwi	P	H																				
18	2816	Ni Made Anggreni Satya Puspita	P	H																				
19	2817	Ni Putu Dea Sagitarini	P	H																				
20	2818	Priyanco Lubis	L	KP																				
21	2822	Wahyu Ananda Budi Utomo	L	I																				
JUMLAH SISWA HADIR																								
% SISWA HADIR																								
% KETIDAKHADIRAN SISWA																								

NB :
 Jika kehadiran siswa tanpa alasan berturut-turut
 sebanyak 3 kali dimohon untuk melaporkan pada wali/koordinator BK.

Badung, 2020
 Guru Mapel

.....

UNDIKSHA

Lampiran 5 Silabus

SILABUS
MATA
PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK PGRI 3 Badung
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Durasi	: 216 Jam Pelajaran (JP)
Kelas/Semester	: XI / I Kompetensi Inti (KI)
KI-1 (Sikap Spiritual)	: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI-2	(Sikap Sosial): Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI-3	(Pengetahuan): Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja <i>Multimedia</i> 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 <i>Multimedia</i> . 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 diri yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan

keterampilanmempersepsi,kesiapan,meniru,membiasakan,gerakmahir,menjadikangerakalamidalamranahkonkretterkaitdenganpengembangand ariyangdipelajarinya disekolah, sertamampumelaksanakan tugasspesifikdibawah pengawasanlangsung.



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Menerangkan pengertian animasi 2 dimensi 3.1.2 Mengurutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi	Prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi 2D (vector) • Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi • Jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi 	2 4	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep animasi 2D • Mengumpulkan data tentang penggunaan prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D • Mengolah data tentang prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D • Mengomunikasikan tentang prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/ penugasan • Portofolio
4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.1.2 Mempresentasikan prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi				

<p>3.2 Menerapkan teknik pembuatan gambar objek sederhana animasi 2D</p> <p>4.2 Membuat gambar objek sederhana animasi 2D</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan jenis-jenis objek</p> <p>3.2.2 Menentukan proses pembuatan objek</p> <p>4.2.1 Mengoperasikan aplikasi objek sederhana</p> <p>4.2.2 Membuat gambar objek sederhana animasi 2D</p>	<p>Pembuatan objek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis objek • Proses pembuatan objek 	<p>2 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pembuatan objek pada aplikasi animasi 2 dimensi • Mengumpulkan data tentang pembuatan objek pada aplikasi animasi 2 dimensi • Mengolah data tentang pembuatan objek pada aplikasi animasi 2 dimensi • Mengomunikasikan tentang pembuatan objek pada aplikasi animasi 2 dimensi 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
---	--	---	----------------	---	--

<p>3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan pengertian tweening</p> <p>3.3.2 Menentukan pembuatan animasi tweening</p>	<p>Animasi Tweening</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tweening • Penentuan frame kunci (keyframe) • Pembuatan animasi tweening 	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi tentang animasi tweening • Mengumpulkan data tentang penyusunan kembali mengenai animasi tweening • Mengolah data tentang penyusunan kembali animasi tweening • Mengomunikasikan tentang pembuatan animasi 2 dimensi menggunakan animasi tweening 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
<p>4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening</p>	<p>4.3.1 Melaksanakan penentuan frame kunci (keyframe)</p> <p>4.3.2 Membuat animasi tweening</p>				

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
3.4 Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	3.4.1 Menjelaskan jenis-jenis karakter 3.4.2 Mengurutkan proses pembuatan karakter sederhana	Pembuatan karakter sederhana pada aplikasi animasi 2 dimensi <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis karakter Proses pembuatan karakter sederhana Mewarna karakter 	2 4	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati tentang pembuatan karakter sederhana pada aplikasi animasi 2 dimensi Mengumpulkan data tentang pembuatan karakter sederhana pada aplikasi animasi 2 dimensi Mengolah data tentang pembuatan karakter sederhana pada aplikasi animasi 2 dimensi Mengomunikasikan tentang pembuatan karakter sederhana pada aplikasi animasi 2 dimensi 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Tes lisan Penugasan Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Proyek/penugasan Portofolio
4.4 Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	4.4.1 Mendemonstrasikan jenis-jenis karakter 4.4.2 Membuat karakter sederhana				

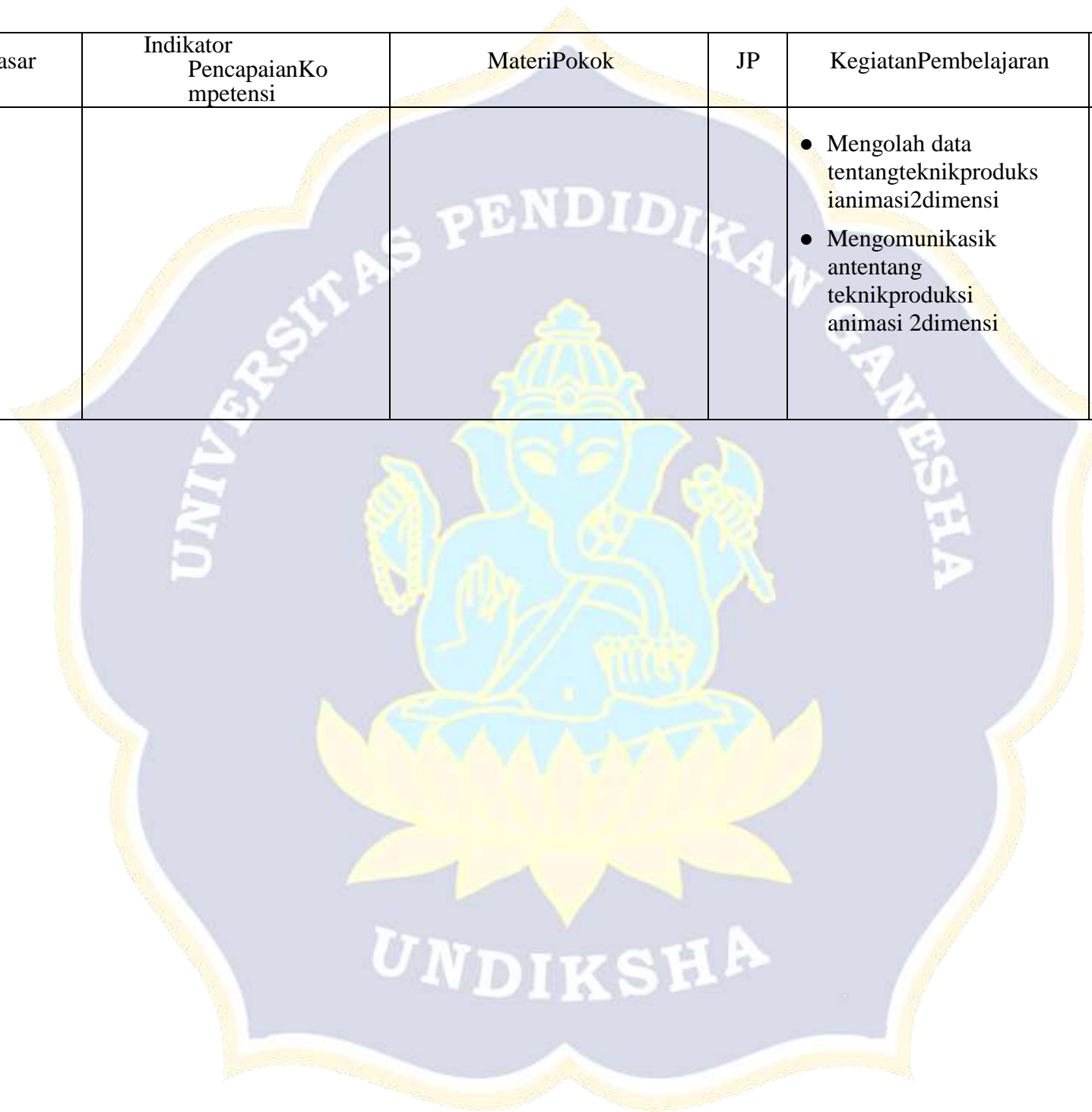
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
<p>3.5 Menganalisis elemen gambar digital puppet dalam animasi 2D</p> <p>4.5 Membuat elemen gambar digital puppet dalam animasi 2D</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan animasi stop motion</p> <p>3.5.2 Menerapkan elemen gambar digital puppet dalam animasi 2D</p> <p>4.5.1 Menyiapkan animasi stop-motion</p> <p>4.5.2 Membuat elemen gambar digital puppet dalam animasi 2D</p>	<p>Animasi Puppet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi stop motion • Pengertian animasi puppet • Sejarah animasi puppet • Cara kerja animasi puppet • Elemen-elemen gambar puppet • Pembuatan elemen gambar puppet 	<p>24</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi tentang animasi puppet • Mengumpulkan data tentang animasi puppet • Mengolah data tentang animasi puppet • Mengomunikasikan tentang animasi puppet 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
3.6 Menerapkan gerak digital puppet pada animasi 2D	3.6.1 Menjelaskan konsep gerakan animasi puppet 3.6.2 Menentukan pemanfaatan aplikasi 2 dimensi dalam animasi puppet	Gerak digital puppet <ul style="list-style-type: none"> Konsep gerakan animasi puppet Pemanfaatan aplikasi 2 dimensi dalam animasi puppet 	2 4	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik pembuatan gerak digital puppet Mengumpulkan data tentang teknik pembuatan gerak digital puppet Mengolah data tentang teknik pembuatan gerak digital puppet Mengomunikasikan tentang teknik pembuatan gerak digital puppet 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Test tulis Tes lisan Penugasan Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja Proyek/ penugasan Portofolio
4.6 Membuat gerak digital puppet pada animasi 2D	4.6.1 Menampilkan konsep gerakan animasi puppet 4.6.2 Membuat gerak digital puppet pada animasi 2D				

<p>3.7 Memahami prinsip dasar menggambar latar</p> <p>4.7 Membuat gambar latar</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan pengertian gambar latar dalam animasi</p> <p>3.7.2 Menjelaskan prinsip – prinsip gambar latar</p> <p>4.7.1 Mendemonstrasikan fungsi gambar latar dalam animasi 2 dimensi</p> <p>4.7.2 Membuat gambar latar</p>	<p>Prinsip dasar gambar latar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gambar latar dalam animasi • Fungsi gambar latar dalam animasi 2 dimensi • Prinsip – prinsip gambar latar 	<p>2 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip dasar gambar latar • Mengumpulkan data tentang prinsip dasar gambar latar • Mengolah data tentang prinsip dasar gambar latar • Mengomunikasikan tentang prinsip dasar gambar latar 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testulis • Teslisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
--	---	---	----------------	---	--

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
3.8 Memahami prinsip-prinsip dasar animasi.	3.8.1 Menjelaskan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi 3.8.2 Menjelaskan prinsip-prinsip animasi	Prinsip-prinsip dasar animasi <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian prinsip-prinsip dasar animasi • Fungsi prinsip –prinsip • Jenis prinsip –prinsip 	24	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati tentang prinsip-prinsip dasar animasi • Mengumpulkan data tentang prinsip-prinsip dasar animasi • Mengolah data tentang prinsip-prinsip dasar animasi • Mengomunikasikan tentang prinsip-prinsip dasar animasi 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
4.8 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi	4.8.1 Mengidentifikasi prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi 4.8.2 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi				
3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D	3.9.1 Menjelaskan jenis-jenis format produk animasi 2 dimensi 3.9.2 Menentukan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format	Teknik produksi animasi 2 dimensi <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis format produk animasi 2 dimensi • Teknik produksi animasi 2 dimensi • Pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik produksi animasi 2 dimensi • Mengumpulkan data tentang teknik produksi animasi 2 dimensi 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
4.9 Membuat produk animasi 2D	4.9.1 Mendemonstrasikan teknik produksi animasi 2 dimensi 4.9.2 Membuat produk animasi 2D				

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	JP	Kegiatan Pembelajaran	Alternatif Penilaian
				<ul style="list-style-type: none"> ● Mengolah data tentang teknik produksi animasi 2 dimensi ● Mengomunikasikan tentang teknik produksi animasi 2 dimensi 	



<p>3.10 Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D</p> <p>4.10 Membuat review terhadap produk animasi 2D</p>	<p>3.10.1 Menjelaskan ciri-ciri produk animasi 2 dimensi yang baik</p> <p>3.10.2 Melakukan penilaian produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</p> <p>4.10.1 Menyiapkan evaluasi terhadap produk animasi 2D</p> <p>4.10.2 Membuat review terhadap produk animasi 2D</p>	<p>Evaluasi produk animasi 2 dimensi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ciri-ciri produk animasi 2 dimensi yang baik • Penilaian produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format 	<p>1 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang evaluasi produk animasi 2 dimensi • Mengumpulkan data tentang evaluasi produk animasi 2 dimensi • Mengolah data tentang evaluasi produk animasi 2 dimensi • Mengomunikasikan tentang evaluasi produk animasi 2 dimensi 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tulis • Tes lisan • Penugasan • Portofolio <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja • Proyek/penugasan • Portofolio
---	--	--	----------------	---	--

Lampiran 6 Hasil Uji Validitas

RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL																				JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
4	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	12
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
13	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
25	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14
26	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
Jumlah	23	23	23	10	21	12	10	23	22	23	12	22	23	11	12	24	23	23	22	23	385
Nilai p	0,88	0,88	0,88	0,38	0,81	0,46	0,38	0,88	0,85	0,88	0,46	0,85	0,88	0,42	0,46	0,92	0,88	0,88	0,85	0,88	
Nilai q	0,12	0,12	0,12	0,62	0,19	0,54	0,62	0,12	0,15	0,12	0,54	0,15	0,12	0,58	0,54	0,08	0,12	0,12	0,15	0,12	
Rata-rata (\bar{X})	16,30	16,30	16,30	19,20	16,62	17,67	19,20	16,30	16,50	16,00	17,50	16,50	16,30	17,82	17,50	15,67	16,00	15,96	16,09	16,00	
Rata-rata Skortot	14,8077																				
Simpangan Baku Total	5,146																				
r-hitung	0,81	0,81	0,81	0,67	0,72	0,51	0,67	0,81	0,77	0,64	0,48	0,77	0,81	0,50	0,48	0,58	0,64	0,62	0,58	0,64	
r-tabel	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	0,39	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 7 Hasil Uji Reliabilitas

RESPONDEN	BUTIR SOAL VALID																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
4	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	12
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
12	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
13	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	5
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
25	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14
26	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14
Jumlah	23	23	23	10	21	12	10	23	22	23	12	22	23	11	12	24	23	23	22	23	385
p	0,88	0,88	0,88	0,38	0,81	0,46	0,38	0,88	0,85	0,88	0,46	0,85	0,88	0,42	0,46	0,92	0,88	0,88	0,85	0,88	
q	0,12	0,12	0,12	0,62	0,19	0,54	0,62	0,12	0,15	0,12	0,54	0,15	0,12	0,58	0,54	0,08	0,12	0,12	0,15	0,12	
p x q	0,10	0,10	0,10	0,24	0,16	0,25	0,24	0,10	0,13	0,10	0,25	0,13	0,10	0,24	0,25	0,07	0,10	0,10	0,13	0,10	
Sigma p x q	3,00																				
Simpangan Total	26,48																				
Reliabilitas	0,93																				

Lampiran 8 Hasil Uji Kesukaran Butir

RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
4	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
5	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
13	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
25	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
26	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Jumlah	23	23	23	10	21	12	10	23	22	23	12	22	23	11	12	24	23	23	22	23
Nilai p	0,46	0,46	0,46	0,20	0,42	0,24	0,20	0,46	0,44	0,46	0,24	0,44	0,46	0,22	0,24	0,48	0,46	0,46	0,44	0,46
Keterangan	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang



Lampiran 9 Hasil Uji Indeks Daya Beda

RESPONDEN	NOMOR BUTIR SOAL																				Y	Kelompok
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	Bawah
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	Bawah
16	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	Bawah
8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	Bawah
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	Bawah
3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	Bawah
4	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	Bawah
5	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	Bawah
7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	Bawah
12	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	Bawah
13	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	Bawah
18	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	Bawah
22	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	Bawah
24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	Atas
25	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	Atas
26	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	Atas
10	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	Atas
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Atas
n _B A	13	13	13	9	13	10	9	13	13	13	9	13	13	9	10	13	13	13	12	13		
n _A	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	
P _A	1	1	1	0,69	1	0,77	0,69	1	1	1	0,69	1	1	0,69	0,77	1	1	1	0,92	1		
n _B K	9	9	8	1	6	2	1	8	9	8	3	9	8	2	2	9	8	8	7	10		
n _B	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13		
P _B	0,69	0,69	0,62	0,08	0,46	0,15	0,08	0,62	0,69	0,62	0,23	0,69	0,62	0,15	0,15	0,69	0,62	0,62	0,54	0,77		
D _B	0,31	0,31	0,38	0,62	0,54	0,62	0,62	0,38	0,31	0,38	0,46	0,31	0,38	0,54	0,62	0,31	0,38	0,38	0,38	0,23		
Keterangan	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik		

Lampiran 10 Rangkuman Hasil Uji Coba Post test

Butir Soal	Validitas		Reliabilitas		Tingkat Kesukaran		Indeks Daya Beda		Keterangan
	r-hitung	Keterangan	r-hitung	Keterangan	I	Keterangan	D	Keterangan	
1	0,81	Valid	0,93	Sangat Tinggi	0,46	Sedang	0,31	Cukup	Digunakan
2	0,81	Valid			0,46	Sedang	0,31	Cukup	Digunakan
3	0,81	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
4	0,67	Valid			0,20	Sukar	0,62	Baik	Digunakan
5	0,72	Valid			0,42	Sedang	0,54	Baik	Digunakan
6	0,51	Valid			0,24	Sukar	0,62	Baik	Digunakan
7	0,67	Valid			0,20	Sukar	0,62	Baik	Digunakan
8	0,81	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
9	0,77	Valid			0,44	Sedang	0,31	Cukup	Digunakan
10	0,64	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
11	0,48	Valid			0,24	Sukar	0,46	Baik	Digunakan
12	0,77	Valid			0,44	Sedang	0,31	Cukup	Digunakan
13	0,81	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
14	0,50	Valid			0,22	Sukar	0,54	Baik	Digunakan
15	0,48	Valid			0,24	Sukar	0,62	Baik	Digunakan
16	0,58	Valid			0,48	Sedang	0,31	Cukup	Digunakan
17	0,64	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
18	0,62	Valid			0,46	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
19	0,58	Valid			0,44	Sedang	0,38	Cukup	Digunakan
20	0,64	Valid			0,46	Sedang	0,54	Baik	Digunakan

Lampiran 11 RPP Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK PGRI 3 Badung
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kelas/Semester	: XI/Ganjil
Alokasi Waktu	: 4 x 45 Menit(2 pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang

dan lingkup kerja Multimedia 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 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja dibawah 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 di bawah 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D	3.1.1 Menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D 3.1.3 Menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D
4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D	4.1.1 Menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D

C. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan model pembelajaran ATI guru akan melakukan kegiatan tanya jawab dengan peserta didik, kemudian guru akan menentukan kelompok berdasar tingkat kemampuan peserta didik dalam menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D dengan tepat.
- b. Setelah peserta didik dan guru berdiskusi, peserta didik dapat menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D dengan teliti dan benar
- c. Setelah melakukan kegiatan pencarian informasi dan mempraktekkan mengenai pembuatan animasi 2D, siswa dapat menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D secara benar dan mandiri

D. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- b. Macam-macam Prinsip Dasar Animasi 2D
- c. Fungsi prinsip dasar Pembuatan Animasi 2D
- d. Teknik dasar Pembuatan Animasi 2D

E. Model dan Metode Pembelajaran

- a. Metode Pembelajaran: Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
- b. Model pembelajaran: Discovery Learning

F. Media dan Bahan

- Media:
 - Laptop/Komputer
 - Smartphone
 - Aplikasi Zoom Meeting
 - Aplikasi Google Classroom
- Alat/Bahan:
 - Koneksi internet
 - Buku
 - Alat tulis
- Sumber Belajar
 - Ebook Animasi 2D. Dapat didownload pada link <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3205/mm-teknik-animasi-2-dimensi-xi-1>
 - Materi presentasi dengan membukalink <http://bit.ly/12prinsip-dasar-animasi>
 - Tutorial Teknik Animasi via youtube <http://bit.ly/tutorial-animasi-dasar>

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)
 - Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan berdoa, menanyakan keadaan siswa, presensi.
 - Apersepsi, dengan menanyakan: Konsep animasi 2 dimensi.
 - Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu penggunaan animasi 2 dimensi.
 - Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
 - Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.

2. Kegiatan Inti (160 menit)

- Guru meminta peserta didik membaca melalui elektronik book (ebook) tentang materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D dengan teliti
- Guru meminta peserta didik untuk melakukan tanya jawab tentang Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- Guru meminta peserta didik untuk melakukan proses diskusi bersama tentang materi yang telah dibaca dan tanya jawab yang telah dilakukan
- Guru memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dari internet dan sumber yang relevan terkait materi yang dipelajari
- Guru memberikan bantuan berupa penggalian informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah di dalam melakukan akses Youtube dan mengakses sumber-sumber yang relevan
- Guru meminta siswa menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D berdasarkan tayangan Youtube dan sumber yang relevan

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan penghargaan atas perhatian, ketertiban dan usaha-usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran
- Guru mempersilahkan peserta didik melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran

- Gurumenyampaikanmateripokok/tugas yangakandipelajaripadapertemuanselanjutnya
- Gurumengucapkansalampenutup

H. Penilaian

- TeknikPenilaian :Pengamatan/Observasi,Diskusidan Kuis.
- PenilaianKompetensi :Sikap,Pengetahuan,danKeterampilan

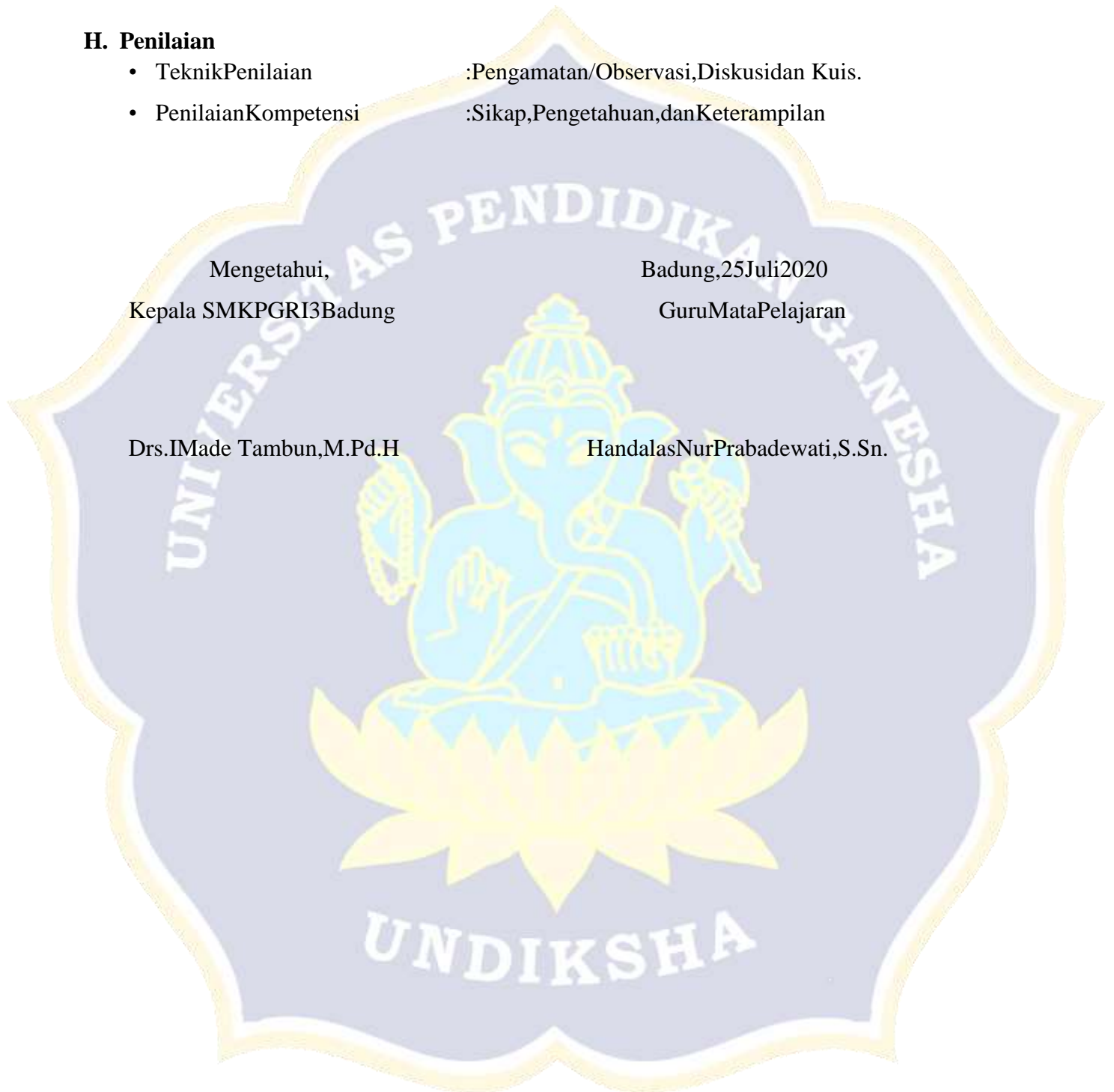
Mengetahui,
Kepala SMK PGRI 3 Badung

Drs. I Made Tambun, M.Pd.H

Badung, 25 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Handalas Nur Prabadewati, S.Sn.



Lampiran 12 RPP Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK PGRI 3 Badung
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Kelas/Semester : XI/Ganjil
Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit

I. Kompetensi Inti (KI)

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang

dan lingkup kerja Multimedia 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 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja dibawah 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 di bawah 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.

J. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
------------------	---------------------------------

3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D	3.1.1 Menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D 3.1.3 Menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D
4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D	4.1.1 Menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D 4.1.2 Mempresentasikan prinsip prinsip pembuatan animasi 2D

K. Tujuan Pembelajaran

- a. Dengan model pembelajaran ATI guru akan melakukan kegiatan tanya jawab dengan peserta didik, kemudian guru akan menentukan kelompok berdasar tingkat kemampuan peserta didik dalam menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D dengan tepat.
- b. Setelah peserta didik dan guru berdiskusi, peserta didik dapat menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D dengan teliti dan benar
- c. Setelah melakukan kegiatan pencarian informasi dan mempraktekkan mengenai pembuatan animasi 2D, siswa dapat menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D secara benar dan mandiri

L. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- b. Macam-macam Prinsip Dasar Animasi 2D
- c. Fungsi prinsip dasar Pembuatan Animasi 2D
- d. Teknik dasar Pembuatan Animasi 2D

M. Model dan Metode Pembelajaran

- a. Metode Pembelajaran: Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan
- b. Model pembelajaran: ATI (*Aptitude Treatment Interaction*)

N. Media dan Bahan

- Media:
 - Laptop/Komputer
 - Smartphone
 - Aplikasi Zoom Meeting
 - Aplikasi Google Classroom
- Alat/Bahan:
 - Koneksi internet
 - Buku
 - Alat tulis
- Sumber Belajar
 - Ebook Animasi 2D. Dapat didownload pada link <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3205/mm-teknik-animasi-2-dimensi-xi-1>
 - Materi presentasi dengan membukal link <http://bit.ly/12prinsip-dasar-animasi>
 - Tutorial Teknik Animasi via youtube <http://bit.ly/tutorial-animasi-dasar>

O. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)
 - Mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan berdoa, menanyakan keadaan siswa, presensi.
 - Apersepsi, dengan menanyakan: Konsep animasi 2 dimensi.
 - Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, yaitu penggunaan animasi 2 dimensi.
 - Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
 - Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan

2. Kegiatan Inti (160 menit)

- Guru membahas tentang materi yang sebelumnya diberikan oleh guru yang berupa ebook pada google classroom tentang materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D dengan teliti
- Guru memberikan pertanyaan tentang Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- Guru mengidentifikasi dan mengelompokkan siswa berdasarkan kemampuannya (tinggi, sedang dan rendah)
- Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
- Guru memberikan perlakuan yang berbeda dengan tingkat kemampuan tertentu
- Guru meminta kepada siswa yang berkemampuan tinggi untuk melakukan pembelajaran mandiri tentang materi yang telah diberikan
- Guru meminta kepada siswa yang berkemampuan sedang untuk melakukan re-teach untuk lebih mengasah kemampuan mereka tentang materi
- Guru mendampingi siswa yang berkemampuan rendah dan memberikan tutorial dalam materi yang kurang mampu dimengerti siswa
- Guru meminta peserta didik untuk menyaksikan pemaparan tentang prinsip animasi 2D di alamat Youtube <http://bit.ly/tutorial-animasi-dasar> dan alamat lainnya
- Guru meminta siswa menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D berdasarkan tayangan Youtube dan sumber yang relevan
- Guru meminta siswa mampu memahami dan menerapkan prinsip – prinsip dasar animasi 2D

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru memberikan penghargaan atas perhatian, ketertiban dan usaha-usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran
- Guru mempersilahkan peserta didik melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran

- Gurumenyampaikanmateripokok/tugas yangandipelajaripadapertemuanselanjutnya
- Gurumengucapkansalampenutup

P. Penilaian

- TeknikPenilaian :Pengamatan/Observasi,Diskusidan Kuis.
- PenilaianKompetensi :Sikap,Pengetahuan,danKeterampilan

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Badung, 2021
Mahasiswa

HandalasNurPrabadewati,S.Sn.

I Gusti Bagus Ryan Hendra Natha

UNDIKSHA

A. Kisi-kisi Soal Pengetahuan :

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	No Soal
3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D	3.1.1 Menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D 3.1.2 Menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D	1) Siswa dapat menjelaskan pengertian dasar animasi 2) Siswa dapat menjelaskan prinsip dasar animasi	Tes tertulis Essay	1. Jelaskan pengertian animasi 2. Jelaskan konsep dasar prinsip animasi 3. Jelaskan apa saja fungsi tambahan prinsip – prinsip animasi 4. Apa yang dimaksud dengan Limited Animation

• **Penilaian Pengetahuan**

1. Jelaskan pengertian animasi
2. Jelaskan konsep dasar prinsip animasi
3. Jelaskan apa saja fungsi tambahan prinsip – prinsip animasi
4. Apa yang dimaksud dengan Limited Animation?

• **Kunci**

Jawaban

Penilaian

Pengetahuan

1. Animasi adalah kumpulan gambar dari sebuah objek yang diolah menghasilkan gerakan tertentu sehingga seolah-olah gambar tersebut hidup.
2. prinsip dasar animasi adalah Prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan.
3. Fungsi Tambahan dari prinsip animasi adalah untuk media hiburan, media presentasi, dan media promosi atau iklan.
4. limited animation adalah pada film animasi produksi Jepang atau biasa disebut Manga kedua belas prinsip ini tidak digunakan semuanya.

- **Rubrik Penilaian**

Aspek	Tingkat	Skor
Siswa menjawab dengan benar dan sangat baik	AB	4
Siswa menjawab benar dan baik	B	3
Siswa menjawab benar dan sedang	C	2
Siswa menjawab kurang benar	K	1
SKOR MAKSIMAL		4

- **Keterangan**

1. Skor Maksimal : $4 \times 4 = 16$

2. Nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

3. Nilai dikualifikasi menjadi predikat sebagai berikut

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 – 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = <60

B. Kisi-kisi soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	No Soal
4.1Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D	4.1.1Menganalisis fungsi prinsip dasar pembuatan animasi2D 4.1.2Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2D	1) Siswa mampu memahami fungsi prinsip animasi 2) Siswa mampu menerapkan fungsi prinsip – prinsip animasi	Tes uji praktek	Pilihlah salah satu dari prinsip dasar animasi berikut ini (Archs, Secondary Action, Timing, Appeal, Exageration, Solid Drawing). Gambar dan jelaskan salah satu dari prinsip tersebut dengan kriteria sebagai berikut : - Gambar harus menarik. - Tambahkan dengan penjelasan dengan kata sendiri.

• **Rubrik Penilaian Soal Keterampilan**

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Persiapan Kerja		
		a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur 91 - 100
			Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur 80 - 90
		Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur 70 - 79	
	b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap 91 - 100	
		Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap 80 - 90	
Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap 70 - 79			
2	Proses dan Hasil Kerja		
		a. Kemampuan membuat gambar yang menarik	Kemampuan membuat gambar dengan menarik 91 - 100
			Kemampuan dalam hal menggambar 80 - 90
		Kemampuan dalam menggambar kurang lengkap 70 - 79	
	b. Kemampuan membuat penjelasan dari prinsip yang di buat	Membuat menjelaskan prinsip dasar animasi yang digunakan dengan tepat 91 - 100	
		Membuat menjelaskan prinsip dasar animasi yang digunakan dengan cukup tepat 80 - 90	
Membuat menjelaskan prinsip dasar animasi yang digunakan dengan tidak tepat 70 - 79			
3	Sikap kerja		
		a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil 91 -100
			Bekerja dengan cukup terampil 80 - 90
		Bekerja dengan kurang terampil 70 - 79	
	b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan disiplin 91 - 100	
		Bekerja dengan cukup disiplin 80 - 90	
		Bekerja dengan kurang disiplin 70 - 79	
	c. Tanggung jawab dalam bekerja	Bertanggung jawab 91 - 100	
		Cukup bertanggung jawab 80 - 90	
Kurang bertanggung jawab 70 - 79			

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
	d. Konsentrasi dalam	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100



	bekerja		
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79
4	Waktu		
	Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
		Selesai tepat waktu	80 - 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

Nilai Praktik(NP)					
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK

Lampiran 13 Kisi Kisi Respon

KISI-KISI RESPON SISWA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *APTITUDE TREATMENT INTERACTIO* (ATI) DALAM SUASANA *FLIPPED CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D KELAS XI MULTIMEDIA

No	Aspek	Indikator	Pernyataan		Jumlah
			Positif	Negative	
1	Persepsi terhadap model pembelajaran dan bahan ajar	Tanggapan siswa terhadap model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> pada mata pelajaran animasi 2D	1	2	2
		Ketertarikan terhadap model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> pada mata pelajaran animasi 2D	3	4	2
2	Cara belajar	Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> pada mata pelajaran animasi 2D	5	6	2
		Pemahaman siswa pada materi animasi 2D yang ada pada model pembelajaran ATI	7	8	2
3	Meningkatkan hasil	Model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> mampu membuat siswa mendapatkan hasil yang lebih baik dalam belajar	9	10	2
Jumlah					10

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP IMPLEMENTASI MODEL
PEMBELAJARAN *APTITUDE TREATMENT INTERACTION* (ATI) DALAM
SUASANA *FLIPPED CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D
KELAS XI MULTIMEDIA**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon anda terhadap implementasi model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* dalam suasana *Flipped Classroom* terhadap prestasi siswa mata pelajaran Animasi 2D Multimedia SMK PGRI 3 Badung.

Petunjuk Pengisian

- a. Berilah tanda cek (v) pada kolom yang tersedia dan pilih jawaban sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai Anda pelajari dengan alternatif jawaban :

5	: SS (Sangat Setuju)	2	: TS (Tidak Setuju)
4	: S (Setuju)	1	: STS (Sangat Tidak Setuju)
3	: KS (Kurang Setuju)		
- b. Dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini, dimohonkan untuk mengisi angket seluruhnya. Hasil pengisian angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran Animasi 2D Anda. Terima Kasih.

Identitas Siswa

NAMA :

KELAS :

NO. ABSEN :

No	Pernyataan	Pilihan				
		5 SS	4 S	3 KS	2 TS	1 STS
1	Saya menjadi lebih senang dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i>					

2	Dengan model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> membuat saya merasa jenuh dalam pembelajaran					
3	Model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> membuat saya lebih terampil dalam pembelajaran Animasi 2D					
4	Model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> membuat saya kurang mandiri dalam pembelajaran Animasi 2D					
5	Dengan kegiatan dikelompok sesuai kemampuan membuat saya menjadi terpacu untuk menjadi bisa					
6	Kegiatan berkelompok mempersulit saya dalam menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran Animasi 2D					
7	Dengan menggunakan model pembelajaran ATI mempermudah saya dalam memahami materi					
8	Saya tidak senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran ATI dengan nuansa <i>Flipped Classroom</i> saya merasa terbebani karena harus menggunakan koneksi internet					
9	Saya termotivasi untuk belajar Animasi 2D menggunakan model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i> karena mendapatkan banyak pengetahuan baru					
10	Keinginan belajar saya hilang saat belajar					

Animasi 2D menggunakan model pembelajaran <i>Aptitude Treatment Interaction</i> (ATI) dalam suasana <i>Flipped Classroom</i>					
--	--	--	--	--	--



SARAN :

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

Badung,.....



Lampiran 14 Soal Uji Coba Instrumen

Nama : ADITYA RAMADHAN
Kelas : 7 B MIA

**SOAL POST TEST
ANIMASI 2D**

Soal Pilihan ganda

1. Yang dimaksud dengan gambar 2D adalah
 - a. Bentuk dari benda yang mempunyai ruang lebar dan tinggi
 - b. Bentuk dari benda yang mempunyai ruang benda lebar dan panjang
 - c. Bentuk dari benda yang mempunyai ruang lebar dan panjang
 - d. Bentuk dari benda yang mempunyai ruang lebar, panjang dan tinggi
 - e. Bentuk dari benda yang mempunyai keteraturan bentuk
2. Siapa yang membuat animasi pada tahun 1914 yang bernama "Gertie the Dinosaur"
 - a. Otto Mesmer
 - b. Pirlouit
 - c. Lucky Lucke
 - d. Winsor McCay
 - e. Obelix
3. Berikut adalah pelopor dunia animasi
 - a. Walt Disney dan James Disney
 - b. Walt Disney dan Roy Disney
 - c. Handerson dan Mc Claren
 - d. Felix theCat dan Mortimer
 - e. Walt Disney dan Roy Disney
4. Dalam bahasa Inggris berdasarkan arti harfiah, kata animasi (animate) artinya
 - a. Memberi jiwa, menghidupkan serta menggerakkan benda mati
 - b. Menyembiah benda mati dan berhala
 - c. Mahluk hidup dalam golongan hewan
 - d. Sesuatu yang mengasyikan
 - e. Hasil kreativitas manusia
5. Proses pembuatan objek yang asalnya suatu benda mati secara berurutan dalam posisi yang berbeda seolah-olah hidup adalah definisi dari
 - a. Animasi

Scanned with CamScanner

- b. Film pendek
 - c. Film kartun
 - d. Film
 - e. Animator
6. Teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri, dan biasanya dibuat dari gabungan dari foto-foto adalah animasi
- a. Animasi komputer
 - b. Animasi stop motion
 - c. Animasi 2D
 - d. Animasi 3D
 - e. Animasi model
7. Animasi dulunya sangat sederhana, namun sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis yaitu
- a. Animasi 2D, animasi 3D, dan animasi 4D
 - b. Animasi 2D, animasi 3D, dan animasi klay
 - c. Animasi 2D, animasi 3D, dan animasi clay
 - d. Animasi 2D, animasi 3D, dan animasi kartun
 - e. Animasi 2D, animasi 3D, dan animasi murni
8. Animasi 2D, atau yang biasa disebut film kartun, kartun sendiri berasal dari kata cartoon yang artinya
- a. Gambar yang lucu
 - b. Gambar yang dinamis
 - c. Gambar yang lucu dan dinamis
 - d. Gambar yang unik
 - e. Gambar yang unik dan dinamis
9. Estetika berasal dari kata yunani yakni aesthesis yang artinya
- a. Perasaan, selera perasaan atau taste
 - b. Perasaan berseni
 - c. Keindahan
 - d. Keyakinan
 - e. Berperasaan
10. Pada tahap pembuatan animasi terdapat 2 tahapan yakni
- a. Konvensional dan digital
 - b. Tradisional dan modern
 - c. Konvensional dan modern
 - d. Tradisional dan
 - e. Konvensional dan Manual
11. Tahapan cara pembuatan animasi tradisional yang benar adalah
- a. Produksi > pra produksi > pasca produksi
 - b. Pasca produksi > produksi > pra produksi
 - c. Pra produksi > pasca produksi > produksi
 - d. Pra produksi > produksi > pasca produksi
 - e. Produksi > pasca produksi > pra produksi
12. Teknik animasi yang paling umum dan pertama kali dikembangkan adalah
- a. Animasi tradisional
 - b. Animasi komputer
 - c. Animasi stop-motion
 - d. Animasi tween
 - e. Animasi shape
13. Software yang digunakan untuk membuat animasi 2D adalah

- a. Coreldraw
 b. AC DC
 c. Mozilla firefox
~~a~~ Adobe flash CS
 e. Adobe photoshop
14. Berikut ini yang bukan merupakan prinsip kerja animasi komputer pada tahap Pra-produksi adalah
 a. Menyusun konsep
 b. Menyusun skenario
 c. Pembentukan karakter
~~a~~ Menyusun storyboard
 e. Melakukan rendering
15. Jenis-jenis animasai tradisional, kecuali
 a. Lentera ajaib
~~a~~ Zoetrope
 c. Spirited away
 d. Praxinoscope
 e. Buku flip
16. Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur disebut
~~a~~ Arcs
 b. Secondary action
 c. Appeal
 d. Exaggeration
 e. Solid drawing
17. Yang merupakan prinsip dan slow in slow out adalah
~~a~~ Gerak lurus berubah beraturan
 b. Gerakan saling-silang
 c. Gerakan perubahan volume, ukuran dan proporsi
 d. Gerakan sebuah benda kepermukaan
 e. Gerak lurus tak beraturan
18. Yang bukan merupakan 12 prinsip animasi
 a. Slow in and slow out
 b. Timing
 c. Solid drawing
 d. Staging
~~a~~ Sequence
19. Berikut adalah tujuan pembuatan storyboard
 a. Melacak karakter dalam teks
 b. Menjelaskan tentang alur narasi
 c. Untuk memvisualisasikan ide-ide
 d. Meringkas teks
~~a~~ Semua benar
20. Dibawah ini yang merupakan komponen dalam storyboard, kecuali
 a. Bagian judul
 b. Bagian sub judul
 c. Bagian audio
~~a~~ Bagian video
 e. Bagian dialog

Lampiran 15 Instrumen Tes Kognitif

PENGEMBANGAN SOAL POST - TEST**1. Tes Kognitif (Post Test Animasi 2D)****a. Konsepsi**

Animasi 2D adalah membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan.

3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D.

4.2. Membuat gambar objek sederhana animasi 2D

b. Penyusunan Kisi-Kisi Tes Prestasi Belajar Animasi 2D

Jenis Sekolah : SMK

Mata Pelajaran : Animasi 2D

Kurikulum : 2013

Alokasi waktu : 4 x 45 menit

Kelas : XI

Variabel	Aspek Dimensi	Indikator	C1
			1,2,3,
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D.		3.1.1 Menjelaskan Pengertian Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D	
		3.1.3 Menyimpulkan macam prinsip dasar pembuatan animasi 2D.	

4.2.Membuat gambarobjek sederhanaanimasi2D	4.1.1Mengoperasikan aplikasiobjeksederhana	6,7,11,12,15				5
	4.1.2 Membuat gambar objek sederhana animasi2D	19,20	10,13,14			5



Lampiran 16 Lembar Hasil Uji Gregori

PENGUJIAN GREGORI ANGKET RESPON BELAJAR
TABEL KESESUAIAN PERNYATAAN DENGAN KISI-KISI PERNYATAAN

PENILAI : Guru Pengajar
Guru Model : Handalar Nur Prabadewati, S.Sn
Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon anda terhadap implementasi model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* dalam suasana *Flipped Classroom* terhadap prestasi siswa mata pelajaran Animasi 2D Multimedia SMK PGRI 3 Badung.

Penunjuk Pengisian

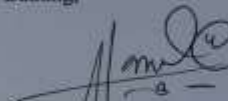
Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia

NO		Relevan	Tidak Relevan	Keterangan
1	Apa yang dimaksud dengan gambar 2D	✓		
2	Siapa yang membuat animasi pada tahun 1914 yang bernama "Gertie the Dinosaur"	✓		
3	Berikut adalah pelopor dunia animasi	✓		
4	Dalam bahasa Inggris berdasarkan arti harfiah, kata animasi (animate) artinya	✓		
5	Proses pembuatan objek yang asalnya suatu benda mati secara berurutan dalam posisi yang berbeda seolah-olah hidup adalah definisi dari	✓		
6	Teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar	✓		

	terlihat bergerak sendiri, dan biasanya dibuat dari gabungan dari foto-foto adalah animasi	✓		
7	Animasi dulunya sangat sederhana, namun sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis yaitu	✓		
8	Animasi 2D, atau yang biasa disebut film kartun, kartun sendiri berasal dari kata cartoon yang artinya	✓		
9	Estetika berasal dari kata Yunani yakni aesthesis yang artinya	✓		
10	Pada tahap pembuatan animasi terdapat 2 tahapan yakni	✓		
11	Tahapan cara pembuatan animasi tradisional yang benar adalah	✓		
12	Teknik animasi yang paling umum dan pertama kali dikembangkan adalah	✓		
13	Software yang digunakan untuk membuat animasi 2D adalah	✓		
14	Berikut ini yang bukan merupakan prinsip kerja animasi komputer pada tahap Pra-produksi adalah	✓		
15	Jenis-jenis animasi tradisional, kecuali	✓		
16	Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti	✓		

	pola/jalur disebut	✓		
17	Yang merupakan prinsip dari slow in slow out adalah	✓		
18	Yang bukan merupakan 12 prinsip animasi	✓		
19	Berikut adalah tujuan pembuatan storyboard	✓		
20	Dibawah ini yang merupakan komponen dalam storyboard, kecuali	✓		

Badung,



Handayani Nur Prabandawati S.Si.

NIP. -

Lampiran 17 Uji Ahli

a. Uji Validitas Isi Tes Hasil Belajar

Nomor Butir Soal	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
11	Relevan	Relevan	D
12	Relevan	Relevan	D
13	Relevan	Relevan	D
14	Relevan	Relevan	D
15	Relevan	Relevan	D
16	Relevan	Relevan	D
17	Relevan	Relevan	D
18	Relevan	Relevan	D
19	Relevan	Relevan	D
20	Relevan	Relevan	D
	JUMLAH A		0
	JUMLAH B		20

Keterangan :

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan penilai

B = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid

Validitas Isi = $\frac{20}{20}$

20

= 1.00, yang berarti validitas isi tergolong Sangat Tinggi

b. Uji Validitas Isi Angket Respon Siswa

Nomor Butir Soal	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	Relevan	Relevan	D
2	Relevan	Relevan	D
3	Relevan	Relevan	D
4	Relevan	Relevan	D
5	Relevan	Relevan	D
6	Relevan	Relevan	D
7	Relevan	Relevan	D
8	Relevan	Relevan	D
9	Relevan	Relevan	D
10	Relevan	Relevan	D
	JUMLAH A		0
	JUMLAH B		10

Keterangan :

A = Sel yang menunjukkan ketidaksetujuan penilai

B = Sel yang menunjukkan persetujuan yang valid

$$\text{Validitas Isi} = \frac{10}{10}$$

= 1.00, yang berarti validitas isi tergolong Sangat Tinggi

Lampiran 18 Lembar Jawaban Soal Post-Test Kelompok Eksperimen

Lembar Jawaban

1. a.	6. b.	11. c.	16. a.
2. d.	7. c.	12. d.	17. a.
3. b.	8. a.	13. d.	18. e.
4. a.	9. a.	14. e.	19. e.
5. a.	10. a.	15. c.	20. d.

Nama : I Puku Agus wijaya Kusuma

Kelas : XI Multimedia 1

(8.5)



Lampiran 19 Lembar Jawaban Soal Post-Test Kelompok Kontrol

Lembar Jawaban

1. C	6. B	11. D	16. B
2. D	7. C	12. A	17. C
3. B	8. A	13. D	18. E
4. A	9. X A	14. E	19. B
5. A	10. B	15. C	20. B

Nama : Fitrah Adi Wijasantona
No : 12
Kelas : XI Multimedia 2 (6.5)



Lampiran 20 Dokumentasi



