

LAMPIRAN



Lampiran 1. (Silabus)

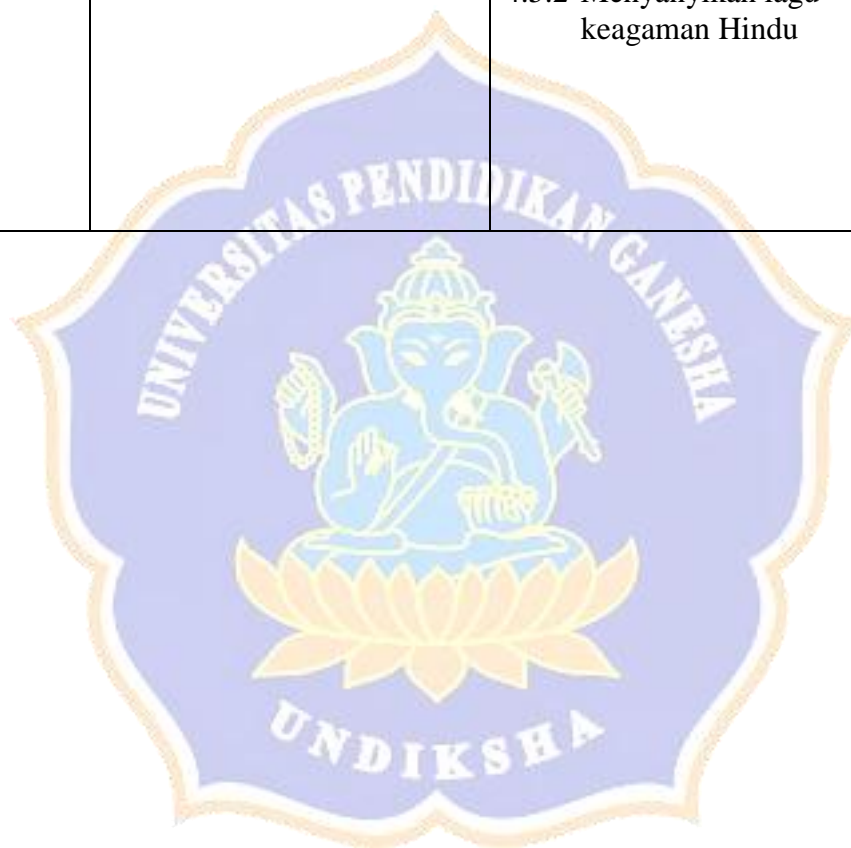
SILABUS

Nama Sekolah : SD N 2 SINABUN
 Mata Pelajaran : AGAMA HINDU
 Kelas/Semester : I / 2


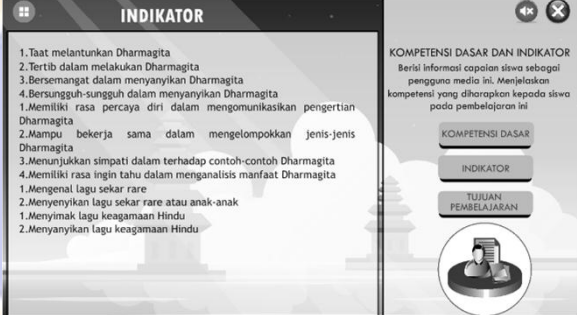

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Indikator	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian 	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.5 Menerima Dharmagita untuk mewujudkan hubungan yang harmonis antar manusia dengan Sang Hyang Widhi; 2.5 Percaya diri melantumkan Dharmagita dalam kehidupan sehari-hari;	<ul style="list-style-type: none"> Dharmagita <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Dharmagita Jenis-jenis Dharmagita Manfaat Dahrmagita Menyanyikan salah satu Dharmagita 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca buku teks agama Hindu dan budi pekerti kelas I, tentang Dharmagita Mengamati dan mengidentifikasi manfaat Dharmagita Mengamati dan menonton demonstrasi/menyaksikan video lagu-lagu keagamaan (Dharmagita) Mewarnai gambar orang yang sedang membaca sloka atau palawakia Menyanyikan salah satu lagu-lagu kerohanian (Dharmagita) 	1.5.1 Taat melantumkan Dharmagita 1.5.2 Tetib dalam melakukan Dharmagita 1.5.3 Bersemangat dalam menyanyikan Dharmagita 1.5.4 Bersungguh-sungguh dalam menyanyikan Dharmagita 2.5.1 Memiliki rasa percaya diri dalam mengomukikasikan pengertian Dharmagita	Sikap Spiritual <ul style="list-style-type: none"> Teknik Penilaian: Observasi Instrumen Penilaian: Lembaran Pengamatan Sikap Sosial <ul style="list-style-type: none"> Teknik Penilaian: Observasi 	16 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Kelas I Video lagu-lagu kerohanian Teks lagu kerohanian Buku kidung Yajna

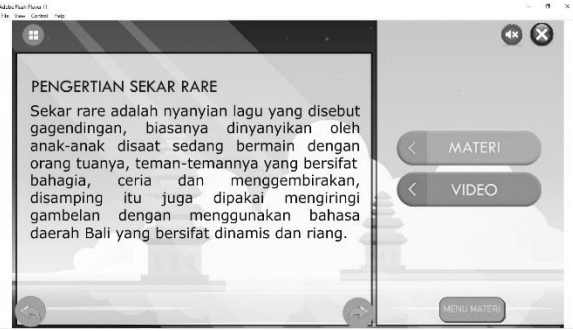
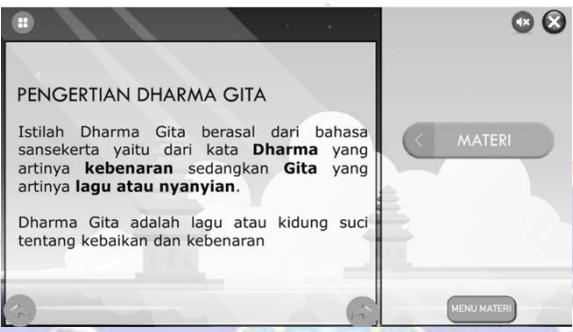
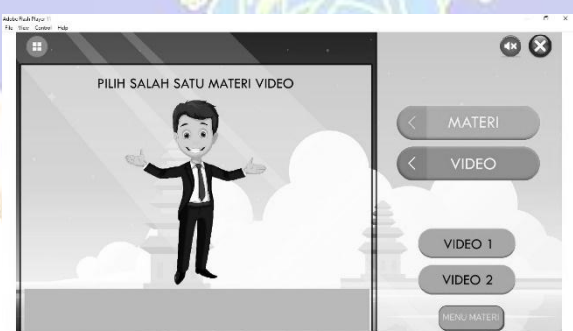
<p>3.5 Mengenal ajaran Dharmagita dalam kehidupan sehari-hari;</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan manfaat Dharmagita • Menyimpulkan hasil Dharmagita • Melaporkan/memaparkan hasil kesimpulan tentang manfaat Dharmagita 	<p>2.5.2 Mampu bekerja sama dalam mengelompokkan jenis-jenis Dharmagita</p> <p>2.5.3 Menunjukkan simpati terhadap contoh-contoh Dharmagita</p> <p>2.5.4 Memiliki rasa ingin tahu dalam menganalisis manfaat Dharmagita</p> <p>3.5.1 Mengenal lagu sekar rare</p> <p>3.5.2 Menyanyikan lagu sekar rare atau anak-anak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumen Penilaian: Lembaran Observasi <p>Pengetahuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik Penilaian: Tes Tertulis dan Lisan • Instrument Penilaian: Daftar Pernyataan • Bentuk Soal: Menjodohkan Isian Singkat Uraian 		
--	--	--	--	--	--	--


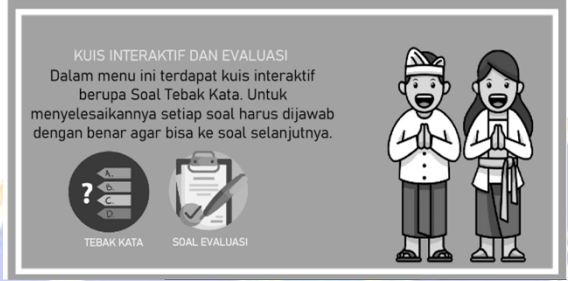

<p>4.5 Menyanyikan Dharmagita atau lagu kerohanian Hindu;</p>			<p>4.5.1 Menyimak lagu keagamaan Hindu 4.5.2 Menyanyikan lagu keagamaan Hindu</p>	<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik penilaian: Unuk Kerja • Instrumen Penilaian: Lembaran Kinerja 		
---	--	--	---	--	--	--



Lampiran 2. (Storyboard)

NO	NAMA TAMPILAN	DESAIN TAMPILAN	DESKRIPSI
1	Halaman Awal		<ol style="list-style-type: none"> Halaman ini merupakan tampilan menu dari media pembelajaran. Di menu ini ada tiga pilihan yaitu : Indikator, Pembelajaran, dan pengembang. Pada bagian ini kita bisa memilih menu yang ingin kita cari.
2	Tampilan Indikator		<ol style="list-style-type: none"> Pada menu ini menampilkan bagian dari menu indikator. Di menu indikator ini terdapat tombol kembali (back), ketika kita mengklik tombol back maka akan kembali ke tampilan sebelumnya.
3	Tampilan Pelajaran		<ol style="list-style-type: none"> Pada tampilan ini memperlihatkan menu dari pembelajaran. Pada bagian ini ada 3 sub materi dari Dharmagita yaitu : Sekar Rare, Sekar Alit, Sekar Madya.

4	Tampilan Sekar Rare		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian sekar rare ada 2 menu pilihan yaitu : Materi dan Video 2. Menu Materi berisikan materi pembelajaran. 3. Menu Video berisikan video yang berkaitan dengan materi.
5	Tampilan Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam menu materi ini berisikan materi pembelajaran yang disediakan oleh guru
6	Tampilan Video		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan menu video ada pilihan beberapa video yang berkaitan dengan materi pembelajaran, diantaranya : Ratu Anom, meong-meong

7	Tampilan Video Ratu Anom		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan ini merupakan salah satu contoh video yang sedang diputar yang nantinya video tersebut berisi video live shoot dari lagu Ratu Anom.
8	Tampilan Game		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian game ini menampilkan video tanpa adanya musik dari Dharmagita. Yang berisi hanyalah liriknya saja.
9	Tampilan Pengembang		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tampilan ini memperlihatkan informasi tentang data pengembang media pembelajaran.

Lampiran 3. Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

Instrument Uji Ahli Materi

Mata Pelajaran : Agama Hindu
 Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live
 Shoot Dharmagita

Tanggal :

Penulis :

Instrumen uji ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Sangat Relevan

Kurang Relevan

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Kesesuaian Kompetensi Dasar	\checkmark		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar			
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator			
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa			
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa			
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
6	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran			
7	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai			
8	Video dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi			
9	Quiz dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator			
10	Sistematika <i>quis</i> dengan isi materi sudah tepat			
11	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran			
12	Panduan isi materi dan quis pada media pembelajaran sudah sesuai			
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....2022

Uji Ahli Materi,

.....

Lampiran 4. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Media

Mata Pelajaran : Agama Hindu

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita

Penulis :

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

Sangat Relevan

Kurang Relevan

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	\checkmark		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai			
2	Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai			
3	Jenis dan ukuran <i>font</i> pada media mudah dibaca			
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca			
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai			
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai			
7	Kesesuaian animasi dengan materi			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
8	Pemilihan animasi sudah menarik			
9	Backsound yang digunakan sudah sesuai dengan materi			
10	<i>Sound effect</i> yang digunakan sudah sesuai dengan animasi			
11	Pemilihan jenis video dengan materi sudah sesuai			
12	Kualitas video sudah sesuai dengan media pembelajaran			
13	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai			
14	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai			
15	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			
16	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai			
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai			
18	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>			
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

.....,.....2022

Uji Ahli Materi Pembelajaran,

Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA****IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu					
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharmagita menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.					

Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGAMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu					
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharma gita menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.					



Lampiran 7. Instrumen Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu					
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharmagita menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.					



Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Isi

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI ISI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita

Mata Pelajaran : Agama Hindu

Sasaran : Siswa kelas I Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022

Penelitian

Kepada yth,
 Bapak/Ibu... *Pity Sri Wiroclewi, S.Pd.*sebagai
 ahli Isi
 di Singaraja
 Dengan hormat,

Dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, saya mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian, saran, dan koreksi terhadap isi media pembelajaran pada animasi 2D dan Live Shoot ini. Penilaian, saran, dan koreksi Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot ini. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket (terlampir) dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan.

Adapun petunjuk dalam memberikan koreksi dan masukan dapat dilakukan sebagai berikut.

Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

Sangat Relevan
 Kurang Relevan

Besar harapan saya agar Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian secara lebih seksama dan apa adanya. Atas perkenaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, *1 Oktober*2022
 Mahasiswa Penelitian

Adi

I Made Adi Kartika
 NIM. 1515051095

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✗	✓	
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
7	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
8	Video dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	✓		
9	Quiz dalam media pembelajaran			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	sudah sesuai dengan indikator	✓		
10	Sistematika <i>quis</i> dengan isi materi sudah tepat	✓		
11	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
12	Panduan isi materi dan <i>quis</i> pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....


Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah Bapak/Ibu berikan, bahwa **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita**, dinyatakan*):

1	Valid digunakan di lapangan dari segi media tanpa adanya revisi
2	Valid digunakan di lapangan dari segi media dengan adanya revisi
3	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi media

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 4. Oktober 2022
 Ahli Isi,


 Putu Sri Kiradewi, S.Pd.
 NIP.

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI ISI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita
Mata Pelajaran : Agama Hindu
Sasaran : Siswa kelas I Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022
Penelitian

Kepada yth,
Bapak/Ibu.....*Made Juni Artini*.....sebagai ahli Isi

di Singaraja
Dengan hormat,

Dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, saya mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian, saran, dan koreksi terhadap isi media pembelajaran pada animasi 2D dan Live Shoot ini. Penilaian, saran, dan koreksi Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas isi media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot ini. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket (terlampir) dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan.

Adapun petunjuk dalam memberikan koreksi dan masukan dapat dilakukan sebagai berikut.

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

Sangat Relevan
Kurang Relevan

Besar harapan saya agar Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian secara lebih seksama dan apa adanya. Atas perkenaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, *1 Oktober*.....2022
Mahasiswa Penelitian



I Made Adi Kartika
NIM. 1515051095

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
4	Cara penyampaian materi pada media pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa	✓		
5	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6	Keruntutan isi materi dengan media pembelajaran	✓		
7	Isi materi dalam media pembelajaran sudah sesuai	✓		
8	Video dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	✓		
9	Quiz dalam media pembelajaran	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	sudah sesuai dengan indikator			
10	Sistematika <i>quis</i> dengan isi materi sudah tepat	✓		
11	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
12	Panduan isi materi dan <i>quis</i> pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah Bapak/Ibu berikan, bahwa *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, dinyatakan*):

1	Valid digunakan di lapangan dari segi media tanpa adanya revisi
2	Valid digunakan di lapangan dari segi media dengan adanya revisi
3	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi media

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 4 Oktober 2022
 Ahli Isi,

Juni

MD JUNI DEYANI
 NIP.

Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita

Mata Pelajaran : Agama Hindu

Sasaran : Siswa kelas I Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022

Penelitian

Kepada yth, *Luh Putu Ela Damayanti* sebagai ahli media di Singaraja

Dengan hormat,

Dalam *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, saya mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan penilaian, saran, dan koreksi terhadap media pembelajaran pada animasi 2D dan Live Shoot ini. Penilaian, saran, dan koreksi Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot ini. Koreksi dan masukan yang Bapak/Ibu berikan dapat dituliskan pada lembar angket (terlampir) dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan.

Adapun petunjuk dalam memberikan koreksi dan masukan dapat dilakukan sebagai berikut.

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

Sangat Relevan

Kurang Relevan

Besar harapan saya agar Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian secara lebih seksama dan apa adanya. Atas perkenaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Singaraja, *6 Oktober*.....2022
Mahasiswa Penelitian

Adi

I Made Adi Kartika
NIM. 1515051095

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	✓		
2	Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	✓		
3	Jenis dan ukuran <i>font</i> pada media mudah dibaca	✓		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	✓		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	✓		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	✓		
7	Kesesuaian animasi dengan materi	✓		
8	Pemilihan animasi sudah menarik	✓		
9	Background yang digunakan sudah sesuai dengan materi	✓		
10	<i>Sound effect</i> yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	✓		
11	Pemilihan jenis video dengan materi sudah sesuai	✓		
12	Kualitas video sudah sesuai dengan media pembelajaran	✓		
13	Cover dalam media pembelajaran sudah	✓		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	sesuai			
14	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	✓		
15	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
16	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	✓		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
18	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

- *buatlah orang pabrikin atau online?*
- *masih ada bayangan pada tangan?*
- *lengkapi hardware opsional*

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah Bapak/Ibu berikan, bahwa *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, dinyatakan*):

1	Valid digunakan di lapangan dari segi media tanpa adanya revisi
2	Valid digunakan di lapangan dari segi media dengan adanya revisi
3	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi media

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 09 - 10 - 2022
Ahli Media

Luh Putu Eka Damayanti
NIP.

Contoh:

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	√		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	Ukuran simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	√		
2	Penempatan simbol (tombol, <i>frame</i>) sudah sesuai	√		
3	Jenis dan ukuran <i>font</i> pada media mudah dibaca	√		
4	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		
5	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
8	Pemilihan animasi sudah menarik	√		
9	Background yang digunakan sudah sesuai dengan materi	√		
10	<i>Sound effect</i> yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
11	Pemilihan jenis video dengan materi sudah sesuai	√		
12	Kualitas video sudah sesuai dengan media pembelajaran	√		
13	Cover dalam media pembelajaran sudah	√		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban		Alasan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
	sesuai			
14	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	✓		
15	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	✓		
16	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	✓		
17	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	✓		
18	Ketepatan kinerja <i>interactive link</i>	✓		
Jumlah				
Total				

Komentar / Saran Evaluator

.....

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah Bapak/Ibu berikan, bahwa *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Pengenalan Dharmagita*, dinyatakan*):

<input checked="" type="radio"/>	Valid digunakan di lapangan dari segi media tanpa adanya revisi
<input type="radio"/>	Valid digunakan di lapangan dari segi media dengan adanya revisi
<input type="radio"/>	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi media

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 Oktober 2022
 Ahli Media,

I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

Lampiran 10. Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Purni:septiahtini

Kelas : Kelas satu

Sekolah : SOSINABUN

Tanggal : 4

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					✓

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik				✓	
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran				✓	
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu				✓	
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					✓
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					✓
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas				✓	
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					✓
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit				✓	

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharmagita menjadi lebih mudah				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					✓
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.					✓

Lampiran 11. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : KADEK GHEA
Kelas : 1
Sekolah : SDH2SIBABUH
Tanggal : 4

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					√

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik				✓	
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran					✓
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu				✓	
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					✓
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					✓
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					✓
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran				✓	
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit				✓	

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharmagita menjadi lebih mudah					✓
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					✓
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.					✓

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D DAN LIVE SHOOT DHARMAGITA

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : nama hikadek oktarestiani
 Kelas : kelas I (satu)
 Sekolah : SDN 2 Sihalabuh
 Tanggal : 4

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D dan Live Shoot Dharmagita

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Contoh:

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					✓

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot dalam proses pembelajaran Dharmagita berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					✓

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
2.	Dengan adanya pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dharmagita karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik				✓	
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saat proses pembelajaran				✓	
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot berisi contoh gambar, dan video serta lagu				✓	
5.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar dharmagita karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					✓
6.	Melalui media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik					✓
7.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas					✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada materi dharmagita, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas				✓	
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot					✓
11.	Dengan adanya media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					✓
12.	Media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit					✓

No	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
	saya dalam memahami materi					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot materi dharmagita menjadi lebih mudah				✓	
14.	Isi materi dalam media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot secara keseluruhan sangat menarik					✓
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran animasi 2D dan Live Shoot pada saat belajar di kelas.				✓	

Lampiran 13. Dokumentasi





