




LAMPIRAN

Lampiran1 Surat Observasi

	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://fk.undiksha.ac.id
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


Nomor : 44/UN48.11.1/DT/2021 Singaraja, 6 Januari 2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMK N 3 Singaraja
di tempat

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

Nama : Komang Deva Bayudi Brilsana
NIM : 1815051018
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

Lampiran 2 Hasil Wawancara Dengan Guru Pengampu DKV

Lampiran Angket Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Pada Materi Karya Desain

Nama : Made Giri Pawana, S.Kom., M.Pd.

NIP : 198106162006041014

Pertanyaan :

1. Metode apa saja yang dipakai sampai saat ini dalam proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Diskusi
 - PBL
 - Discovery
2. Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Buku
 - Modul Ajar
 - Youtube
 - Sumber lain dari Internet
3. Ada berapa tenaga pendidik yang mengampu mata pelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?

3 Orang Guru
4. Apa saja yang dibutuhkan siswa sebagai sarana dan prasarana dalam mendukung proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - PC / Laptop
 - Mesin Cetak (Printer, Plotter, dll)
5. Apakah fasilitas dan media pembelajaran yang dipakai sudah mampu memfasilitasi siswa di kelas?
 - Video Pembelajaran
 - MPP

6. Apa yang menjadi faktor kendala dalam proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Media Pembelajaran berbasis Audio Visual dan Simulasi!
 - Kurangnya Sarana Mesin Cetak.
7. Apakah anda pernah mendengar atau mengetahui mengenai penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran?
 - Pernah
8. Bagaimana menurut pendapat anda, perlukah dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif untuk membantu dalam proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Secara umum MPI akan mampu memaksimalkan Potensi dan Gaya belajar Siswa.
9. Dengan adanya media pembelajaran interaktif konten apa saja yang diharapkan ada untuk bisa membantu proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Selain! Teks, perlu ditingkatkan pada konten-konten DKV berbasis Multimedia seperti penggunaan Gambar, Audio dan Video yang dikemas dengan baik untuk meningkatkan pemahaman siswa baik dari segi pengetahuan maupun keterampilannya.
10. Bagaimana pendapat anda terkait pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu alat dalam mendukung proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada materi Karya Desain?
 - Sangat Setuju, karena MPI sendiri perlu dibuat dan terus direvisi secara continue untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar. Serta membantu memberikan ruang waktu yang lebih luas/banyak dibandingkan pembelajaran di kelas.

Singaraja, 15 Juli 2022

Guru mata pelajaran



Made Giri Pawana, S.Kom., M.Pd.
 NIP. 198106162006041014

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pelajaran b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran c. Motivasi siswa dalam pembelajaran	2, 4 1, 3, 5, 7, 8, 9, 11 6, 10, 12
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran b. Media pembelajaran c. Sarana pembelajaran	13, 14 15, 16, 17 18, 19, 20

Lampiran 4 Angket Uji Ahli

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL
*BLENDED LEARNING***

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada
Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya
Desain Dengan Model *Blended Learning*

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan Capaian Pembelajaran		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.		
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif		

6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.		
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja		
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi		
KEBAHASAAN			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif		
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif		
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif		
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar		
PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif		
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran		
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif		
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).		

19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif		
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.		
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.		
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.		

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

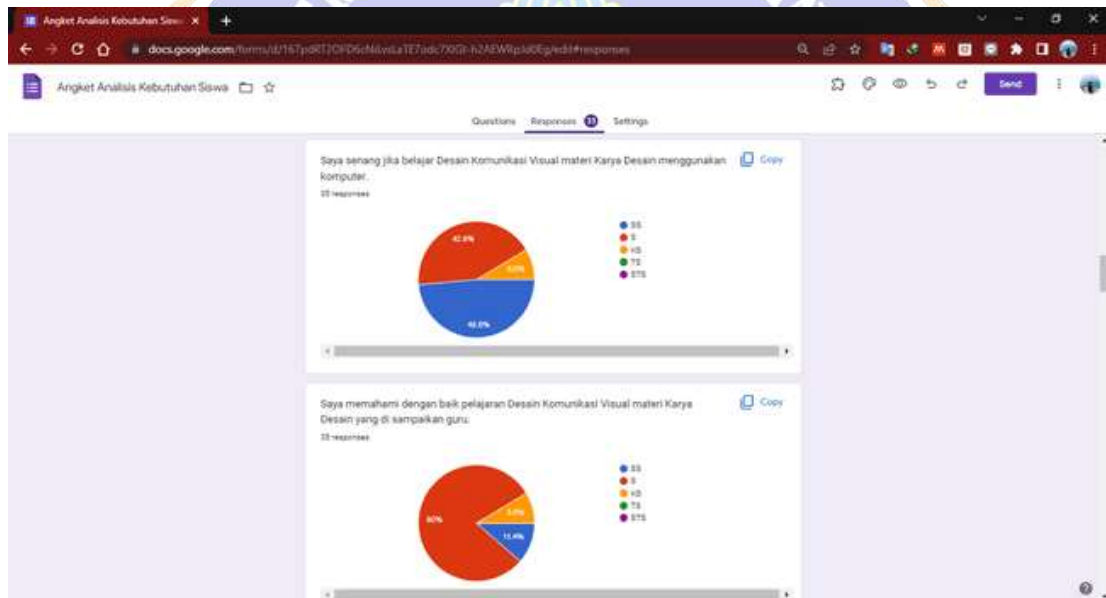
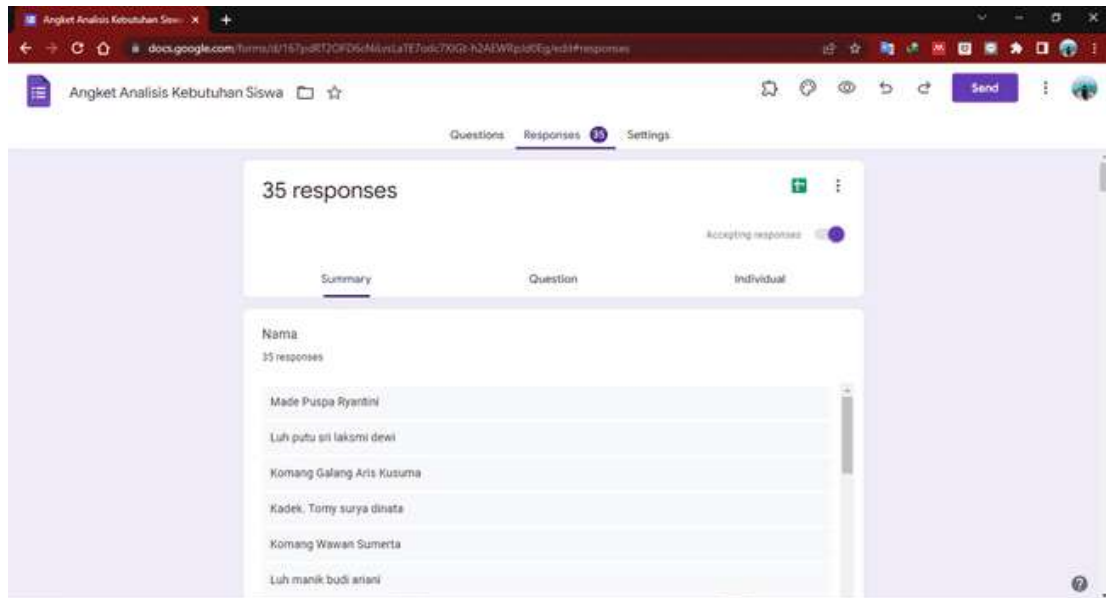
Singaraja,.....

Responden



.....



.....



Lampiran 5 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik







Lampiran 6 Konsep Media Pembelajaran Interaktif

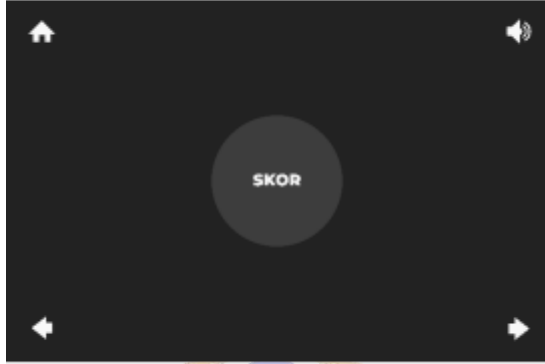

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Halaman Awal		Halaman Awal akan tampil saat pertama membuka, dan untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya dengan klik mulai.
2	Halaman Menu Utama		Halaman menu utama, peserta didik dapat memilih untuk mengakses menu yang tersedia seperti, materi, video pembelajaran dll.

3	Halaman Tujuan Pembelajaran		Halaman tujuan pembelajaran, halaman ini akan tampil ketika memilih sub menu Tujuan Pembelajaran pada menu utama
4	Halaman Capaian Pembelajaran		Halaman capaian pembelajaran, halaman ini akan tampil ketika memilih sub menu Capaian Pembelajaran pada menu utama

5	Halaman Materi		Halaman materi, halaman yang menampilkan sub materi yang dibahas dan jika memilih salah satu sub materi akan diarahkan ke materi tersebut.
6	Halaman Sub Materi Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi		Halaman sub materi prinsip dasar desain dan komunikasi ini tampil ketika kita mengklik pada halaman materi.

7	Halaman Sub Materi Perangkat Lunak Desain		Halaman perangkat lunak desain ini tampil ketika kita mengklik pada halaman materi.
8	Halaman Sub Materi Karya Desain		Halaman sub materi karya desain ini tampil ketika kita mengklik pada halaman materi.

9	Halaman Video Pembelajaran		Halaman video pembelajaran, halaman yang menampilkan beberapa video pembelajaran dan halaman ini diakses pada halaman menu utama .
10	Halaman Kuis		Halaman kuis, halaman yang menampilkan beberapa pertanyaan guna menjadi latihan untuk peserta didik, diakses pada halaman menu utama.

11	Halaman Hasil Kuis	 A screenshot of a quiz result screen. The background is black. In the center, there is a dark grey circle containing the word "SKOR" in white capital letters. There are four white arrow icons (up, down, left, right) positioned at the corners of the screen, indicating navigation options. A small white home icon is in the top left corner, and a speaker icon is in the top right corner.	Halaman hasil kuis, akan tampil jika peserta didik sudah menjawab semua kuis
12	Halaman Identitas Pengembang	 A screenshot of a developer identity form. The background is black. At the top, the text "IDENTITAS PENGEMBANG" is displayed in white. Below this, there is a list of fields with labels and input areas: "NAMA", "NIM", "TGL", "JURUSAN", "FAKULTAS", "PROGRAM", and "KAMPUS". Each field has a small white arrow icon to its right. On the left side, there is a dark grey rectangular area with the word "Nomor" in white. There are four white arrow icons (up, down, left, right) at the corners of the screen, and a small white home icon in the top left corner and a speaker icon in the top right corner.	Halaman identitas pengembang, halaman ini bisa diakses pada halaman utama untuk mengetahui identitas dari pada pengembang media pembelajaran interaktif

Lampiran 7 Hasil Responden Peserta Didik Kelas XI Desain Komunikasi Visual

		Responden																																			Total SS	Total S	Total KS	Total TS	Total STS
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Saya senang belajar Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain.	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	1	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	90	60	3	0	1
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	3	4	3	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	5	5	30	76	30	0	0
3	Saya senang jika belajar Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain menggunakan komputer.	3	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	85	60	9	0	0
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain yang di sampaikan guru.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	20	112	9	0	0
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	4	4	3	1	5	4	4	4	3	2	2	3	4	2	5	3	4	4	4	4	3	4	4	5	2	4	3	5	5	3	4	4	4	4	2	25	68	21	10	1
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	80	72	3	0	0	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan guru d internet.	3	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	40	92	12	0	0	
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	100	60	0	0	0
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	100	60	0	0	0
10	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	75	80	3	0	0
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran interaktif.	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	65	76	9	0	0
12	Menurut saya pembelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	80	76	0	0	0
13	Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	4	3	2	5	5	5	5	3	3	5	4	2	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	4	70	60	12	4	0

14	Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain merupakan mata pelajaran yang susah di pahami.	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	4	2	2	5	3	5	4	4	5	5	4	3	5	5	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	30	40	45	6	0	
15	Saat memberikan penjelasan materi Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain guru menggunakan media modul pembelajaran.	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	2	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	35	104	3	2	0
16	Guru tidak menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	3	3	3	3	5	3	3	3	3	4	5	2	2	3	4	3	4	3	4	5	5	4	3	5	5	3	3	4	5	3	3	3	3	3	4	3	35	28	57	4	0		
17	Guru menjelaskan materi hanya dengan modul pembelajaran.	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3	5	5	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3	20	36	63	2	0			
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	105	52	3	0	0	
19	Saya memiliki komputer/Laptop/ Smartphone.	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	3	3	3	4	2	80	48	18	2	0			
20	Menurut saya pembelajaran Desain Komunikasi Visual materi Karya Desain dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan mnejadi lebih menarik.	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	90	68	0	0	0		

Keterangan:

- Mencari total SS
- Mencari total S
- Mencari total KS
- Mencari total TS
- Mencari total STS

Kriteria:

- = 5 X total responden memilih 5 = SS
- = 4 X total responden memilih 4 = S
- = 3 X total responden memilih 3 = KS
- = 2 X total responden memilih 2 = TS
- = 1 X total responden memilih 1 = STS

Interval Penilaian

Indeks 0%-19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20%-39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40%-59,99% : Kurang Setuju

Indeks 60%-79,99% : Setuju

Indeks 80%-100% : Sangat Setuju



Lampiran 8 Capaian Pembelajaran

164. CAPAIAN PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

A. Rasional

Desain Komunikasi Visual adalah konsentrasi keahlian yang membangun kompetensi perancangan solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan persuasi dengan menggunakan media (berbasis cetak), layar (*screen*), analog atau digital, dua atau tiga dimensi, nyata atau maya (*virtual*), statis atau interaktif, maupun media berbasis waktu (*time based media*).

Program identitas terkait dengan perancangan identitas visual suatu entitas, seperti identitas jenama (*brand*), identitas korporat, perancangan *key visual* produk, *brand* personal maupun korporat, dan lain-lain. Program informasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi informasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi, seperti desain publikasi baik tercetak maupun digital, rambu (*signage*), penunjuk arah (*wayfinding*), infografis dan lain-lain. Sedangkan program persuasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi membujuk seperti desain periklanan, desain materi promosi pemasaran, desain permukaan kemasan (*surface packaging design*), dan lain-lain. Adapun fungsi identitas, informasi, dan persuasi tersebut dapat berjalan sendiri-sendiri ataupun secara terpadu.

Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk membangun kompetensi peserta didik yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memberikan solusi atas permasalahan komunikasi visual dengan menggunakan kreativitas, seni, dan pemanfaatan teknologi. Desain komunikasi visual merupakan bidang yang relevan dengan konteks dunia saat ini yang semakin digital. Semua bidang industri, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan lainnya membutuhkan dukungan dari desain komunikasi visual dalam mengomunikasikan visi, misi, produk, dan program kepada khalayak sarannya. Kondisi ini menjadikan bidang desain komunikasi visual sangat dibutuhkan sehingga membuka kesempatan kerja yang luas bagi orang-orang

yang memiliki keahlian di bidang ini. Keunggulan lainnya, desain komunikasi visual memiliki klaster yang beragam dari yang paling konvensional berbasis cetak sampai yang menggunakan teknologi terkini berbasis *online*, *artificial intelligence (AI)*, dan lain sebagainya. Hal ini membuka munculnya beragam jenis okupasi yang dapat dipilih.

Kurikulum Merdeka membebaskan sekolah dalam mengembangkan konten pendidikannya sesuai dengan infrastruktur maupun sumber daya manusia yang dimilikinya. Dari sisi peserta didik akan memberikan kesempatan untuk memilih keahlian yang sesuai dengan minat, hasrat, dan kemampuannya. Hal tersebut akan meningkatkan rasio keberhasilan peserta didik untuk meraih cita-citanya. Kurikulum Merdeka sangat relevan untuk konsentrasi keahlian yang menekankan pada kreativitas, seperti desain komunikasi visual. Kurikulum merdeka mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang kondusif untuk mencetak sumber daya manusia unggul di bidang desain komunikasi visual.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap desain komunikasi visual melalui pemahaman secara utuh dan menyeluruh profil wirausaha, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, proses bisnis di dunia industri, perkembangan teknologi industri dan dunia kerja serta isu-isu global.

Perencanaan, pelaksanaan, dan pengembangan pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang dicapai.

Pembelajaran menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, renjana, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain: *project-based learning*, *problem-based learning*, *teaching factory*, *discovery-based learning*, *inquiry-based learning* atau metode dan model lain yang relevan.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berkontribusi menjadikan peserta didik memiliki kompetensi sebagai kreator dalam bidang desain komunikasi visual yang berakhlak mulia, mampu berkomunikasi, bernegosiasi dan berinteraksi antar budaya, mampu bekerja dalam tim, bertanggung jawab, memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap situasi dan lingkungan kerja, serta kritis dan kreatif.

B. Tujuan

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*hard skills* dan *soft skills*, karakter) meliputi:

1. mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi;
2. mengoperasikan Perangkat Lunak Desain;
3. menerapkan *Design Brief*;
4. menciptakan Karya Desain; dan
5. menerapkan pengetahuan dan mengelola Proses Produksi Desain.

C. Karakteristik

Pada hakikatnya mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfokus pada kompetensi yang bersifat wajib yang harus dimiliki oleh kreator dalam bidang desain komunikasi visual sesuai dengan perkembangan dunia kerja.

Peserta didik diberikan pemahaman tentang proses bisnis, perkembangan penerapan teknologi dan isu-isu global, profil *technopreneur*, *job* profil, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, sehingga peserta didik mampu bekerja di industri, berwirausaha mandiri dan melanjutkan pendidikan yang sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Elemen dalam mata pelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi

<p>Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi</p>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerapkan prinsip dasar desain- untuk merancang visual, di antaranya: kesatuan (<i>unity</i>), keseimbangan (<i>balance</i>), Komposisi (<i>komposition</i>), proporsi (<i>proportion</i>), irama (<i>rhythm</i>), penekanan (<i>emphasis</i>), kesederhanaan (<i>simplicity</i>), kejelasan (<i>clarity</i>), ruang (<i>space</i>).</p> <p>Membangun kemampuan dalam memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikasi, dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual.</p>
<p>Perangkat Lunak Desain</p>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mengoperasikan perangkat lunak sesuai kebutuhan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Perangkat lunak yang digunakan</p>
<p>Elemen</p>	<p>Deskripsi</p>
	<p>disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Image Editing/Digital Imaging/ Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop</i></p>

	<p><i>Publishing/Web & App Design/ UI-UX Design/3D Software/dan lainnya yang terkait.</i></p>
<p>Menerapkan <i>Design Brief</i></p>	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (<i>brief</i>) untuk suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Kemampuan ini merupakan kompetensi yang menentukan penyelesaian tugas secara tepat. Secara umum isi dari <i>Design Brief</i> sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> Latar belakang proyek. Tujuan/obyektif yang ingin dicapai. Ruang lingkup pekerjaan. Khalayak sasaran yang dituju. Media yang digunakan. Strategi kreatif dan konsep perancangan • Tenggat waktu penyelesaian pekerjaan. Para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan.

Karya Desain	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam proses perancangan visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (<i>brainstorming</i>), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode <i>design thinking</i> maupun metode lainnya. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/Concept Art/Motion Graphic Design/Environmental Graphic Design</i>/dan lainnya yang terkait.</p>
Proses Produksi Desain	<p>Lingkup pembelajaran meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penerapan produksi desain dan pengelolaan proses produksi, yang dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi karya Desain Komunikasi Visual. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian</p> <p>(peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/</i></p>

	<p>Tipografi/<i>Typeface Design/Story Boarding/</i></p> <p><i>Ilustrasi/Sequential Art/Motion Graphic/ Web</i></p> <p><i>& App Design/UI-UX Design/Concept</i></p> <p><i>Art/Motion Graphic Design/Environmental</i></p> <p><i>Graphic Design/dan lainnya yang terkait.</i></p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Keterangan:

1. Beban pembelajaran setiap elemen dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi satuan pendidikan dan mitra industri.
2. Pemilihan sub konsentrasi keahlian (peminatan) disesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan dan alat yang dimiliki, mengacu pada kebutuhan industri saat ini dan kemungkinan potensi industri pada masa depan.
3. Pada elemen perangkat lunak dan karya desain, satuan pendidikan dapat memilih sub konsentrasi keahlian (peminatan) yang dibutuhkan, menyesuaikan dengan kondisi satuan pendidikan dan mitra industri.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam merancang visual suatu proyek desain komunikasi visual melalui metode perancangan secara sistematis serta mengoperasikan aplikasi komputer desain yang sesuai kebutuhan, meliputi: desain cetak (*print design*), perancangan identitas (*identity design*), fotografi dan videografi, desain grafis lingkungan (*environmental graphic design*), desain antarmuka (*User Interface-User Experience*) website dan aplikasi, desain gerak (*motion graphic*), seni sekuensial (*sequential art*), dan lainnya yang terkait.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi	<p>Pada fase F, peserta didik mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip dalam merancang visual, di antaranya: <i>unity</i> (kesatuan), <i>balance</i> (keseimbangan), <i>composition</i> (komposisi), <i>proportion</i> (proporsi), <i>rhythm</i> (irama), <i>emphasis</i> (penekanan), <i>simplicity</i> (kesederhanaan), <i>clarity</i> (kejelasan), <i>space</i> (ruang). Peserta didik mampu memahami dan menerapkan peran komunikator, komunikasi dan media komunikasi dalam perancangan komunikasi visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai Prosedur Operasional Standar (POS)</p>
Perangkat Lunak Desain	<p>Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi</p> <p>Visual: <i>Print Design/Image Editing/Digital</i></p>

	<p><i>Imaging/Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/UI-UX</i></p> <p><i>Design/3D Software/dan lainnya yang terkait.</i></p>
Elemen	Capaian Pembelajaran
Menerapkan <i>Design Brief</i>	<p>Pada fase F, peserta didik mampu menerima, membaca, memahami, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (<i>brief</i>) untuk merancang visual secara tepat dalam suatu proyek desain yang diberikan oleh pemberi tugas. Panduan/acuan tersebut meliputi: latar belakang proyek, tujuan/obyektif yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu penyelesaian pekerjaan, para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan. Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait.</p>

Karya Desain	<p>Pada fase F, peserta didik mampu dalam merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (<i>brainstorming</i>), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir. Proses tersebut dapat menggunakan metode <i>design thinking</i> maupun metode lainnya.</p> <p>Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Karya desain yang dihasilkan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual:</p> <p><i>Print Design/ Videografi/ Fotografi/Tipografi/Typeface Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX Design/ Concept Art/Motion Graphic Design/ Environmental Graphic Design/dan lainnya yang terkait.</i></p>
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Proses Produksi Desain</p>	<p>Pada fase F, peserta didik mampu menerapkan dan mengelola proses produksi desain dimulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi sesuai dengan konsentrasi keahlian dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.</p> <p>Peserta didik mampu melakukan pembiasaan sesuai POS, mampu berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Proses produksi desain disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup</p> <p>Desain Komunikasi Visual: <i>Print Design/Videografi/Fotografi/Tipografi/Typeface</i></p> <p><i>Design/Story Boarding/Ilustrasi/ Sequential Art/Motion Graphic/Web & App Design/UI-UX</i></p> <p><i>Design/Concept Art/Motion Graphic</i></p> <p><i>Design/Environmental Graphic Design/ dan lainnya yang terkait.</i></p>
-------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
Prinsip Dasar Desain dan Komunikasi (Karya Desain)	1. Konsep DKV Peserta didik mampu memahami konsep dan etimologi desain komunikasi visual	1.1 Memahami konsep desain komunikasi visual 1.2 Memahami etimologi DKV 1.3 Mengkomunikasikan hasil identifikasi konsep DKV	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ber-iman ○ Kritis ○ Kreatif 	Tatap Muka	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menayangkan media pembelajaran interaktif yang berisi konsep desain • Peserta didik mengamati media yang ditayangkan guru • Peserta didik menanyakan tentang komunikasi visual • Peserta didik menggali informasi tentang konsep DKV • Guru menugaskan peserta didik mengidentifikasi konsep DKV • Peserta didik mengkomunikasikan hasil identifikasinya mengenai konsep dan etimologi DKV 	2 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/ Presentasi Sikap: Observasi

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJAR AN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberikan penguatan terhadap materi konsep dan etimologi DKV 		
	<p>2. Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual Peserta didik mampu memahami unsur-unsur DKV</p>	<p>2.1 Memahami unsur-unsur DKV 2.2 Mengidentifikasi unsur-unsur DKV 2.3 Menyajikan unsur-unsur DKV</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ber-iman ○ Kritis ○ Kreatif 		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan media pembelajaran interaktif tentang unsur-unsur dalam rancangan visual • Peserta didik mengamati media yang ditayangkan guru • Peserta didik menanyakan konsep unsur-unsur dalam rancangan visual 	2 JP	

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJAR AN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					<p>yang belum dimengerti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi tentang unsur-unsur dalam rancangan visual • Guru menugaskan peserta didik mempresentasikan unsur-unsur dalam rancangan visual • Peserta didik mengkomunikasikan unsur-unsur dalam rancangan visual Peserta didik lainnya dapat menanggapi. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari 		

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					<ul style="list-style-type: none"> Guru memberi penguatan terhadap materi unsur-unsur dalam rancangan visual 		
	<p>3. Elemen DKV Peserta didik mampu memahami elemen-elemen DKV</p>	<p>3.1 Memahami elemen-elemen DKV 3.2 Mengidentifikasi elemen-elemen DKV (tata letak, tipografi, ilustrasi, simbolis, warna, animasi/video, suara) 3.3 Menyajikan hasil identifikasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ber-iman Kritis Kreatif 	Tatap Muka	<ul style="list-style-type: none"> Guru menampilkan tayangan media pembelajaran interaktif tentang elemen-elemen DKV Peserta didik mengamati media yang ditayangkan guru Peserta didik menanyakan elemen-elemen DKV Peserta didik menggali informasi tentang elemen-elemen DKV 	2 JP	<p>Pengetahuan: Tes tertulis</p> <p>Keterampilan: Kinerja/ Presentasi</p> <p>Sikap: Observasi</p>

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJAR AN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
		elemen- elemen DKV			<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik mengidentifikasi elemen-elemen DKV • Peserta didik mengkomunikasikan hasil identifikasinya elemen-elemen DKV • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi elemen-elemen DKV 		
	3. Prinsip-prinsip dalam merancang visual	4.1 Menganalisis prinsip-prinsip dalam rancangan visual (<i>unity</i> ,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ber-iman ○ Kritis ○ Kreatif 	Tatap Muka	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan media pembelajaran interaktif tentang prinsip-prinsip dalam rancangan visual 	2JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan:

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJAR AN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
	Peserta didik mampu Menganalisis prinsip-prinsip dalam rancangan visual	<p><i>balance, composition, proportion, rythm, emphasis, simplicity, clarity, space).</i></p> <p>4.2 Menjelaskan prinsip-prinsip dalam rancangan visual</p> <p>4.3 Mempresentasikan prinsip-prinsip dalam rancangan visual</p> <p>4.4 Mengaplikasikan prinsip-prinsip</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati media yang ditayangkan guru • Peserta didik menanyakan konsep prinsip-prinsip dalam rancangan visual yang belum dimengerti • Peserta didik menggali informasi tentang prinsip-prinsip dalam rancangan visual • Guru menugaskan peserta didik mempresentasikan prinsip-prinsip dalam rancangan visual • Peserta didik mengkomunikasikan prinsip-prinsip dalam rancangan visual 		<p>Kinerja/ Presentasi</p> <p>Sikap: Observasi</p>

ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJAR AN	SUB ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTE MUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
		prinsip dalam merancang visual			Peserta didik lainnya dapat menanggapi. <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi prinsip-prinsip dalam rancangan visual 		

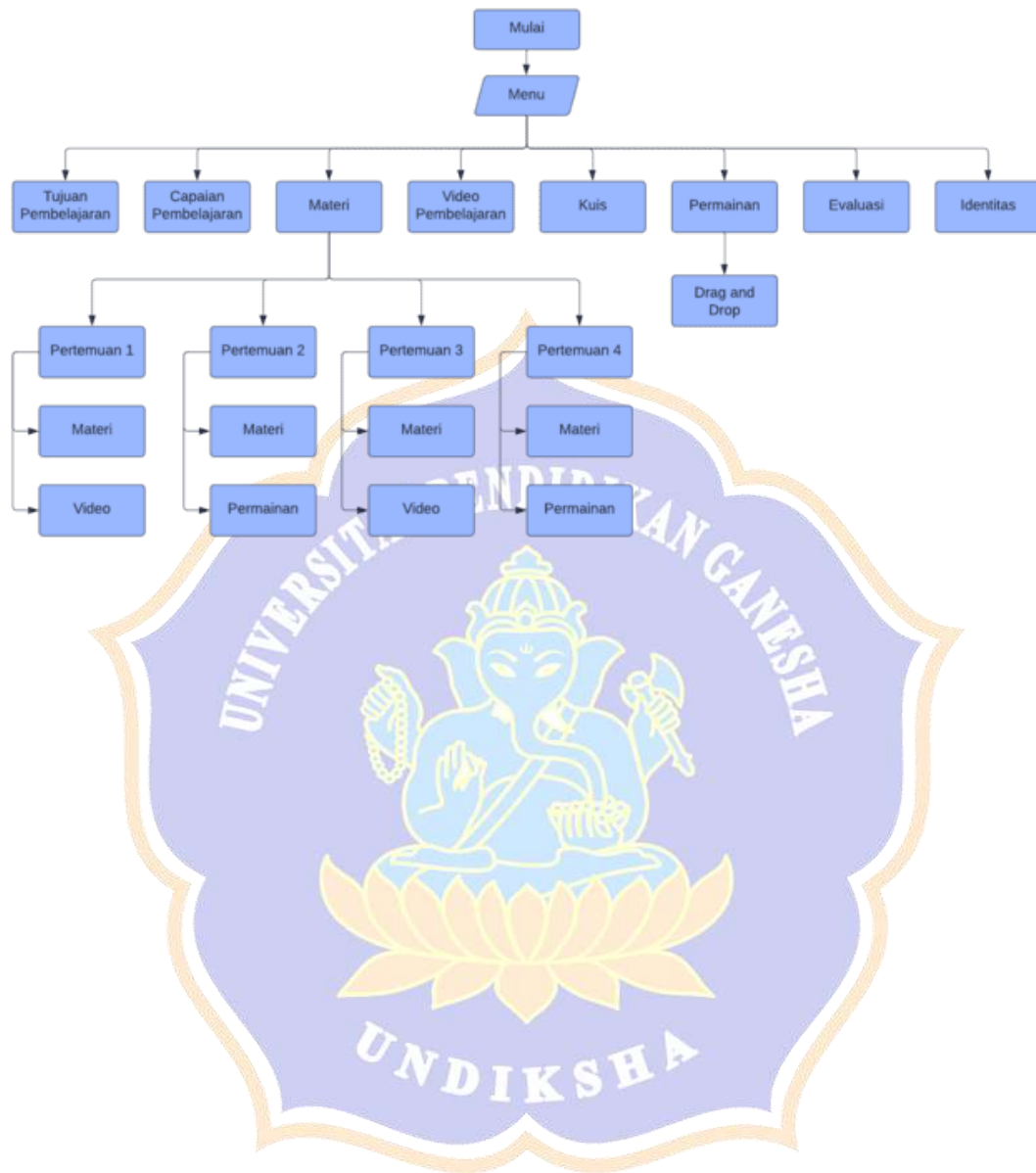
Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 3 Singaraja,

Dr. I Ketut Bawa, S.Pd, M.Pd
Pembina Utama Muda
NIP.19730305 199802 1 003

Singaraja, 11 Juli 2022
Guru Mata Pelajaran,

Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd
NIP. 19840413 201101 2 017

Lampiran 10 Flowchart



Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MATERI
KARYA DESAIN DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING***

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Maret 2023.

Validator : Made Guri Pawana, S.kom, M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan lengan bidang ilmu yang dibahas	✓	

7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
KEBAHASAAN			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓	
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikkan :

- Karakter 3D dimaksimalkan.
- Interaktifitas menu & button di layaut dengan lebih baik

Singaraja, 28-3-2023

Responden


Made Gani Panjara, s.kom. M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MATERI
KARYA DESAIN DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING***

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model *Blended Learning*

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Maret 2023

Validator : Dr. Drs. I Ketut Supir, M. Hum

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Referensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	

7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
KEBAHASAAN			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓	
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikkan :

ganti model, desain, Pictop design,
 jenis, cara mengajar merancang desain
 komunikasi visual

Singaraja,.....

Responden


 Dr. DRS. M. H. H. H.

Lampiran 12 Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL BLENDED LEARNING**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata
Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan
Model Blended Learning

Hari/Tanggal : Selasa / 14 - 05 - 2023

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan		✓	

9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas dan Fungsional				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		
	Evaluasi dalam media pembelajaran interaktif		✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif		✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		

D. Evaluasi			
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran		✓
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓	
25	Ketepatan kunci jawaban	✓	
26	Umpan balik soal test	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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


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

Kritik dan masukan :

- 1) Background disematkan dgn tema materi dgn dgn grafis
- 2) Feedback bisa diperjelas berdasarkan hasil, apakah harus mengulang belajar materi atau sekedar mengulang test
- 3) Video dibuat secepat untuk dilihat dan artian supaya kontes materi tidak diganggu oleh video live shoot
- 4) Gunakan bhs Indonesia sbg bahasa pengantar penul.

Singaraja,.....

Penilai,


I Gede Bendasa S.Kom, S.Pd, M.Tam

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL BLENDED LEARNING**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan Model Blended Learning

Hari/Tanggal : Selasa / 17 April 2023

Validator : I Gede Bendosa Subawa, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		

9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas dan Fungsional				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		
	Evaluasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		

D. Evaluasi			
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran	✓	
23	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓	
25	Ketepatan kunci jawaban	✓	
26	Umpan balik soal test	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 17 April 2022

Penilai,


 Gede Bandari Subawa, S.Pd. M. Ed.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL BLENDED LEARNING**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata
Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan
Model Blended Learning

Hari/Tanggal : Jumat, 24 Maret 2023

Validator : I Ketut Andika Prandiyana, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		

9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	
B. Interaktivitas dan Fungsional				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		
	Evaluasi dalam media pembelajaran interaktif		✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		

D. Evaluasi			
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran	✓	
23	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓	
25	Ketepatan kunci jawaban	✓	
26	Umpan balik soal test		✓

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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


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

Kritik dan masukan :

- Video diperbaiki, ukuran diperbesar
- Background subtle dengan suara video
- pada evaluasi isikan feedback jika gagal atau berhasil
- Gambar pada materi diperbesar

Singaraja, 24 Maret 2023

Penilai,


Kerut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL BLENDED LEARNING**

Mata Pelajaran : Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata
Pelajaran Desain Komunikasi Visual Materi Karya Desain Dengan
Model Blended Learning

Hari/Tanggal : Rabu, 12 April 2023

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		

9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas dan Fungsional				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		
	Evaluasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		

D. Evaluasi			
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran	✓	
23	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓	
25	Ketepatan kunci jawaban	✓	
26	Umpan balik soal test	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritik dan masukan :

.....

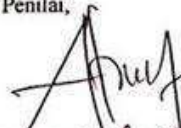
.....

.....

.....

Singaraja, 12 April 2023

Penilai,


I Ketut Andika Pradnyana. N.Pd

Lampiran 13 Bukti Uji Perorangan

Questions Responses **3** Settings**Nama ***

Kadek Sri Andini

Kelas *

XII DKV 1

No Absen *

10

1. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

2. Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

3. Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Questions Responses **3** Settings

6. Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7. Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

8. Kesulitan saat proses pembelajaran materi Karya Desain dengan menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

10. Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

11. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

12. Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

13. Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Karya Desain *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Questions Responses **3** Settings

15. Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

17. Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

18. Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

20. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Responden			Skor
		1	2	3	
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	4	5	4	13
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	5	5	14
3	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	4	13
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.	4	5	4	13
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	4	5	14
6	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	5	5	4	14
7	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.	4	5	4	13
8	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Karya Desain dengan menggunakan media interaktif.	3	2	3	8
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	4	13
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	4	5	13
11	Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	4	4	12

1 2	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	2	2	2	6
1 3	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Karya Desain	4	5	4	13
1 4	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	5	5	4	14
1 5	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	4	12
1 6	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	2	3	2	7
1 7	Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	5	13
1 8	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	2	3	8
1 9	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	4	4	5	13
2 0	Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	4	5	5	14
JUMLAH SKOR					240

Jumlah per-individu	78	82	80	
Jumlah seluruh item x bobot tertinggi	100			
Jumlah seluruh item x bobot terendah	20			
Presentase per-subjek	78%	82%	80%	
Presentase keseluruhan subjek	80%			
Kriteria Keseluruhan	BAIK			



Lampiran 15 Bukti Uji Coba Kelompok Kecil

Questions Responses **10** Settings

Nama *
I Kadek Aldo Raditya

Kelas *
XII DKV1

No Absen *
4

1. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

2. Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

3. Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

6. Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7. Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

8. Kesulitan saat proses pembelajaran materi Karya Desain dengan menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

10. Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

11. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

12. Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

13. Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Karya Desain *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

15. Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

17. Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

18. Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

20. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	45
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	45
11	Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	44
12	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	25
13	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Karya Desain	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	45
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	45
15	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	42
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	26

1 7	Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	45
1 8	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
1 9	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	44
2 0	Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	46
Jumlah Per-Responden		85	87	78	84	75	84	81	83	81	83	821
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100										
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot terendah		100										
Persentase per-subjek (%)		85 %	87 %	78 %	84 %	75 %	84 %	81 %	83 %	81 %	83 %	
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		82.10%										
Kriteria Keseluruhan		BAIK										

Lampiran 17 Bukti Uji Coba Lapangan

Questions Responses **35** Settings

Nama *
Ketut Anggreni

Kelas *
XI DKV 3

No Absen *
13

1. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

2. Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. *

SS
 S
 KS
 TS
 STS

3. Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

6. Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7. Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

8. Kesulitan saat proses pembelajaran materi Karya Desain dengan menggunakan media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

10. Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

11. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain mampu meningkatkan motivasi belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

12. Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

13. Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Karya Desain *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

15. Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

17. Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

18. Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

20. Penggunaan media interaktif pada materi Karya Desain dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Lampiran 18 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Skor																														Total						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		31	32	33	34	35	
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	153
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	4	4	5	3	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	150	

9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	151	
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Karya Desain saat kegiatan	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	158

<p>1 4</p> <p>Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.</p>	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1 5 3
<p>1 5</p> <p>Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.</p>	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	1 5 5	

Angket x bobot terendah																																			
Persentase per-subjek (%)	80%	80%	80%	78%	78%	82%	92%	92%	76%	79%	79%	79%	78%	81%	80%	77%	79%	82%	79%	81%	79%	79%	91%	76%	89%	85%	79%	79%	80%	87%	76%	78%	79%	81%	79%
Persentase keseluruhan (%)	81%																																		
Kriteria Keseluruhan	BAIK																																		



Lampiran 19 Bukti Respon Peserta Didik

Questions Responses **35** Settings

Nama *

Ketut Devi Kurnianingsih

Kelas *

XI DKV 3

No Absen *

14

1. Tampilan media pembelajaran interaktif karya desain sangat menarik *

SS

S

KS

TS

STS

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif karya desain mudah dipahami *

SS

S

KS

TS

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif materi karya desain *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif materi karya desain membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

6. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif materi karya desain membantu saya meningkatkan motivasi belajar *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar saya, karena materi yang disajikan sangat bervariasi. *

- SS
- S

Questions Responses **35** Settings

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

9. Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

10. Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi karya desain karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif materi karya desain terorganisir

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

12. Media pembelajaran interaktif materi karya desain sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

13. Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya *

- SS
- S
- KS

Questions Responses **35** Settings

- S
- KS
- TS
- STS

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar materi karya desain, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi karya desain *

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

7	Penggunaan media pembelajaran interaktif materi Karya Desain membantu saya meningkatkan motivasi belajar	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	1	6	6		
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar saya, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	1	6	5		
9	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	1	1	3

Lampiran 21 Bukti Uji Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL MATERI KARYA DESAIN DENGAN MODEL BLENDED LEARNING**

Identitas Guru Mata Pelajaran

Nama : *Made Giri Pawana, S.kom, M.Pd.*
NIP : *19810616 200604 1 014.*

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
 2. Berikan nilai
 Sangat Setuju (SS) = 5
 Setuju (S) = 4
 Kurang Setuju (KS) = 3
 Tidak Setuju (TS) = 2
 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1
- Daftar pertanyaan respon guru**

No	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan media interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi karya desain	✓				
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar atau powerpoint dibandingkan menggunakan media interaktif pada materi karya desain					✓
3.	Media Interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.					✓
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada materi karya desain				✓	
5.	Penggunaan media interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan materi karya desain		✓			
6.	Media interaktif yang digunakan mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar	✓				
7.	Saya mampu menjelaskan materi dengan baik dengan adanya media Interaktif	✓				
8.	Penggunaan media interaktif pada materi karya desain membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓				
9.	Penggunaan konten interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada materi karya desain.	✓				
10.	Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi karya desain.	✓				

11	Adanya media interaktif mampu meningkatkan rasa percaya kemampuan mengajar saya	✓				
12	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
13	Saya kurang mampu menjelaskan materi dengan media interaktif karena sulit dalam penerapannya					✓
14	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada materi karya desain.	✓				
15	Dengan adanya media interaktif dapat memberi semangat kepada peserta didik yang memiliki minat belajar rendah		✓			

Singaraja, 12 April 2023


Made Giri Kusnata, Kom, M.Pd.

Lampiran 22 Soal Pretest dan Posttest

PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 SINGARAJA



Jalan Gempol, Banyuning Singaraja, Bali 81151 Tlp/Fax. (0362) 24544

Web site: www.smkn3singaraja.sch.id E-mail: smkn3singaraja@yahoo.co.id

1. Pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/ atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan time-based image) merupakan pengertian dari....
 - a. Desain Komunikasi Visual
 - b. Desain Grafis**
 - c. Desain Perangkat Lunak
 - d. Desain User Interface
2. Kata desain memiliki arti...
 - a. Menganalisa
 - b. Menerapkan
 - c. Merancang**
 - d. Mengevaluasi
3. Desain grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi merupakan pernyataan dari...
 - a. Danton Sihombing**
 - b. Muhammad Suyanto
 - c. Jessica Helfand
 - d. Micheal Kroeger
4. Proses karya desain komunikasi visual sampai kepada orang/ masyarakat umum secara mendasar melalui tahapan....
 - a. 1) Desainer, 2) Elemen Visual, 3) Pesan Visual, 4) Pemberi Informasi/Pesan
 - b. 1) Desainer, 2) Pemberi Informasi, 3) Pesan Visual, 4) Penerima Informasi/Pesan
 - c. 1) Desainer, 2) Elemen Visual, 3) Pemberi Informasi Visual, 4) Pesan Visual

- d. 1) Desainer, 2) Elemen Visual, 3) Pesan Visual, 4) Penerima Informasi/Pesan
5. Desain profesional yang mencakup desain industri (iklan, branding, company profile, dan lain-lain) merupakan pengertian dari....
- Web Design
 - Desain Produk
 - EGD (Environmental Graphic Design)
 - Desain Interaktif
6. Unsur-unsur desain grafis terdiri dari bagian
- 5
 - 6
 - 7
 - 8
7. Yang termasuk dalam unsur seni rupa yaitu...
- Titik – garis – bidang – bentuk – ruang – warna – tekstur – gelap terang
 - Titik – garis – bidang – bentuk – ruang – warna – tekstur
 - Titik – garis – bidang – bentuk – ruang – warna
 - Titik – garis – bidang – bentuk – ruang
8. Unsur seni rupa sebagai hasil dari penggabungan unsur titik adalah...
- Titik
 - Garis
 - Bidang
 - Bentuk
9. Di bawah ini yang termasuk unsur seni dasar dalam disiplin desain grafis adalah....
- Simbol
 - Titik dan garis
 - Bitmap
 - Sketsa
10. Berikut merupakan bagian dari elemen visual lainnya kecuali....
- Proposi
 - Typografi
 - Fotografi
 - Ilustrasi
11. Tangan (hand drawing), fotografi, atau digital merupakan teknik yang digunakan dalam....
- Typografi
 - Ilustrasi
 - Fotografi

- d. Layout
12. Yang digunakan sebagai sarana informasi untuk menjembatani proses komunikasi yang lebih baik karena mampu memfasilitasi berbagai perbedaan persepsi dari setiap individu yang terlibat adalah....
- Ilustrasi
 - Sibiolisme**
 - Typografi
 - Layout
13. Berdasarkan bentuk rupa hurufnya, tipografi dapat diklasifikasi menjadi....
- 2
 - 4
 - 3**
 - 5
14. Kesatuan (unity), keseimbangan (balance), irama (rythme), merupakan Desain komunikasi visual.
- Fungsi
 - Bentuk
 - Bidang
 - Prinsip**
15. Prinsip yang bertanggung jawab membandingkan bagian satu dengan bagian lainnya sehingga terlihat selaras dan enak dipandang adalah prinsip....
- Kesatuan (unity)
 - Keseimbangan (balance)
 - Irama (rythme)
 - Proporsi (kesebandingan)**
16. Proporsi (Proportion) adalah prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh...
- Keserasian**
 - Irama
 - Kesatuan
 - Keseimbangan
17. Jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain adalah pengertian dari....
- Komposisi
 - Bentuk
 - Ruang**
 - Irama
18. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi menjadi...bagian
- 4**

- b. 3
 - c. 5
 - d. 2
19. Pengulangan yang teratur dan terus menerus dari unsur seni rupa yang menghasilkan gerak yang ritmis, dinamis bahkan mungkin ekspresif disebut....
- a. Proporsi
 - b. Irama**
 - c. Komposisi
 - d. Ruang
20. Komposisi = Composition = Componere (asal kata dari bahasa Latin), yang artinya....
- a. Pengaturan
 - b. Pemisahan
 - c. Persatuan
 - d. Penggabungan**



Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

Wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran



Uji Ahli Media dan Desain dengan Dosen PTI





Uji Ahli Isi dengan Guru Pengampu Mata Pelajaran



Uji Ahli Isi dengan Dosen Desain Komunikasi Visual



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Uji Lapangan

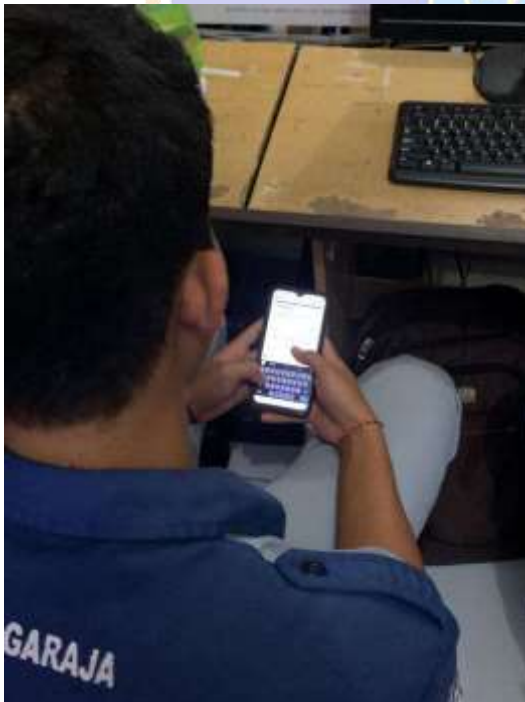


Uji Efektifitas

Pretest



Posttest



Uji Respon Guru



Uji Respon Peserta Didik

