



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
Jalan Udayana Singaraja-Bali Kode Pos 81116
Tlp. (0362) 22570 Fax. (0362) 25735
Laman: www.undiksha.ac.id

Singaraja, 07 November 2021

Nomor : 347/UN48.11.5/DT/2021
Perihal : Permohonan Surat Observasi Awal
Penelitian/Lampiran : -

Yth. Dekan FTK
Universitas Pendidikan Ganesha
di tempat

Dengan hormat,
Selubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Kadek Andila Kertha Subagia
NIM : 1815051063
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
Instansi yang dituju : SMK Negeri 1 Sukasada
Data yang dibutuhkan : Observasi Awal

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.
NIP. 197606252001122001



- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Tenun Mekrame di SMK Negeri 1 Sukasada

(Guru)

NAMA : IGA. MAHARDIYANI

NIP : 19690422.200701.2.011

Pertanyaan:

1. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran selama ini pada mata pelajaran Tenun Mekrame?

SINKRONIS DAN ASINKRONIS

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran mata pelajaran Tenun Mekrame?

BUKU DAKET : KRIYA TEKSTIL JILID 3
INTERNET

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Tenun Mekrame?

1 ORANG

4. Metode apa yang digunakan oleh ibu/bapak dalam proses penyampaian materi pembelajaran?

CERAMAH DAN DISKUSI

5. Media apa saja yang ibu/bapak gunakan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar?

POWER POINT

6. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Tenun Mekrsame?

BANGKEL DPE TEKSTIL

7. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran *Tenun Mekrame*?

BELUM

8. Faktor apa saja yang menjadi kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Tenun Mekrame?

KURANGNYA PEMANFAATAN TEKNOLOGI DAN MEDIA PENDUKUNG

9. Apakah ibu/bapak mengetahui tentang penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran ?

MENGETAHUI

10. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran *Tenun Mekrame*?

SANGAT PERLU

11. Konten pembelajaran apa saja yang diharapkan yang dapat dimuat dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran mata pelajaran *Tenun Mekrame*?

MATERI MAKRAMAH DARI PENGETIK SIMBOL DAN CANTUM PRODUK

12. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran mata pelajaran *Tenun Mekrame*?

SANGAT DIHARAPKAN

Singaraja, 25 FEBRUARI 2022
Guru Pengampu Mata Pelajaran *Tenun Mekrame*



IGA Mahardiyani, S. Pd.
Nip. 19690422 200701 2 011

Lampiran 3 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik

Identitas Responden

Nama

16 jawaban

Kadek Rika Nursiani

kadek yunita lina pratiwi

Komang Sri ayu agustini

Ketut resmiani

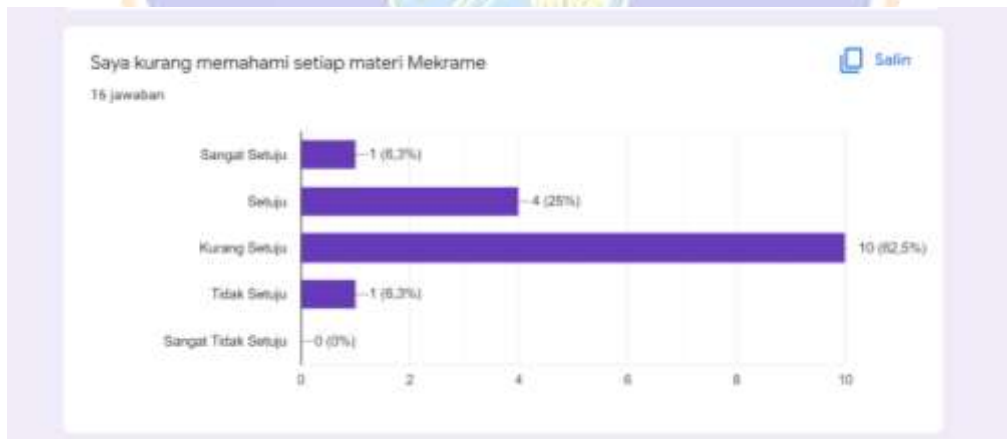
Putu Tirta Wahyuni

Kadek Srinadi

PUTU ARIADI

Rani Ary Sintia

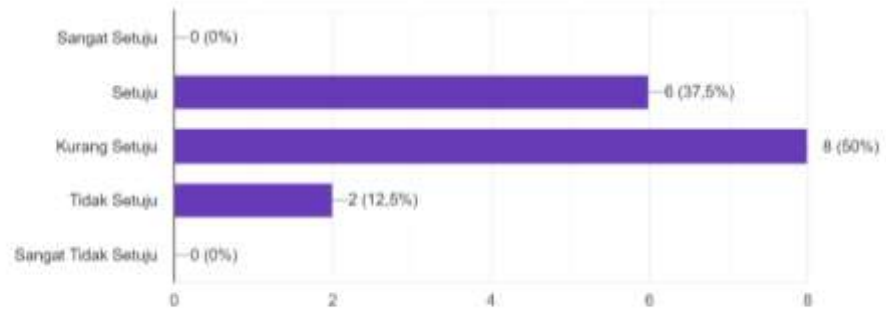
Kadek Suardani



Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Mekrame yang disampaikan oleh Guru saat mengajar

 Salin

16 jawaban



Lampiran 4 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No. Soal	Soal	RESPONDEN															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Saya senang belajar Mekrame	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
2	Saya kurang memahami setiap materi Mekrame	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	4	3	3	2
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran Mekrame yang disampaikan oleh Guru saat mengajar	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3
4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang disampaikan oleh Guru	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	2	3	3	2
5	Saya ingin Guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	3
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh Guru di Internet	5	5	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	Saya senang belajar terhadap gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5

8	Saya lebih senang dan tertarik saat pembelajaran terdapat konten berupa video pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3
9	Saya senang dan tertarik saat belajar terdapat video animasi 3D Animasi pembelajaran agar dapat menonton sambil belajar sehingga menyenangkan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4
10	Saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan media	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Mekrame menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3
12	Menurut saya pembelajaran Mekrame dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	3
13	Mata pelajaran Mekrame susah dipahami apabila dijelaskan dengan teori saja	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	3	5	3	4	3

14	Mata pelajaran Mekrame adalah mata pelajaran yang susah dipahami	3	3	4	4	4	3	5	3	3	4	3	3	4	3	2	3
15	Saat memberikan materi Mekrame Guru menggunakan buku LKS	2	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	2	3	2	2
16	Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	5	4	3	2	3	3
17	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>Google Classroom</i>	2	4	2	2	2	2	2	4	3	3	2	3	4	1	2	1
18	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5
19	Menurut saya pembelajaran Mekrame dengan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5

No. Soal	Skala					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total Sangat Setuju (5)	Total Setuju (4)	Total Kurang Setuju (3)	Total Tidak Setuju (2)	Total Sangat Tidak Setuju (1)			
1	5	60	0	0	0	65	81%	Sangat Setuju
2	5	16	30	2	0	53	66%	Setuju
3	0	20	27	4	0	51	63%	Setuju
4	0	20	21	8	0	49	61%	Setuju

5	25	36	6	0	0	67	83%	Sangat Setuju
6	15	48	0	2	0	65	81%	Setuju
7	20	48	0	0	0	68	85%	Sangat Setuju
8	5	52	6	0	0	63	78%	Setuju
9	5	56	3	0	0	64	80%	Sangat Setuju
10	5	56	3	4	0	64	80%	Sangat Setuju
11	10	48	6	0	0	64	80%	Sangat Setuju
12	10	44	9	0	0	63	78%	Setuju
13	15	32	15	0	0	62	77%	Setuju
14	5	20	27	2	0	54	67%	Setuju
15	0	24	12	12	0	48	60%	Setuju
16	5	16	24	6	0	51	63%	Setuju
17	0	12	9	16	2	39	48%	Kurang Setuju
18	10	44	3	4	0	61	76%	Setuju
19	20	48	0	0	0	68	85%	Sangat Setuju

Keterangan	Kriteria
Mencari Total Sangat Setuju = 5 x Total Responden Memilih	5 = Sangat Setuju
Mencari Total Setuju = 4 x Total Responden Memilih	4 = Setuju
Mencari Total Kurang Setuju = 3 x Total Responden Memilih	3 = Kurang Setuju
Mencari Total Tidak Setuju = 2 x Total Responden Memilih	2 = Tidak Setuju
Mencari Total Sangat Tidak Setuju = 1 x Total Responden Memilih	1 = Sangat Tidak Setuju
Mencari Skor Total = Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah Responden x Skor Tertinggi Linkert = 80	
Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

Interval Pemilihan
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 5 Data Sarana Prasarana

KARTU INVENTARIS RUANGAN (KIR)

Propinsi : **BALI**
Kab. / Kota : **BULELENG**
Unit Organisasi : **SMK NEGERI 1 SUKASADA**
RUANGAN : **BENGKEL DPK. TEKSTIL (KESELURUHAN)**

No. Uru t	Nama / Jenis Barang	Merk / Type	No. Seri Barang	Ukuran	Tahun pembelian	Kode Barang	Tahun Barang/ Register	Jumlah	Keadaan Barang		
									R	RR	RB
1	2	3	4	5	7	8	9	10	12	13	14
1	Dispenser	Elephant						1			1
2	Daftar Warna Batik/papan							1			1
3	Papan Multiplek							2	2		
4	Bak Lorod/ melorot batik							1			2
5	Loyang Batik Cap							2	2		
6	Wajan Kecil Untuk Batik							6	6		
7	Canting Batik Tulis							14	14		
8	Ember Plastik							2	2		
10	Gawangan							4	4		
11	Kenceng / Ketel							1	1		

12	Gelas Ukur						1	1		
13	Sisir Tenun									
14	Rak Simpan Hasil Karya			140x60x20 0			4	4		
15	Tempat Benang						6	6		
16	Alat Hani / Tenun						10	10		
17	meja Strika						2		2	
18	Intercom	Panasonic / KX - T7050 X	9HAVH292349		1997	1997	1	1		
19	Dingklik				1997	1997	9	9		
20	Meja Besar	-		240 x 120x 72	1997	1997	1	1		
21	Meja Siswa			60x50x72	1997	1997	1	1		
22	Meja Besar			240x120x7 2	1997	1997	7	7		
23	Meja Siswa			60x50x72	1997	1997	8	8		
24	Kursi Siswa			51x42x42	1997	1997	5	5		
25	Meja Kerja Serba Guna			189x60x80	1997	1997	7	7		
26	Dingklik				1997	1997	43	43		
27	Cag - Cag				1997	1997	2	2		
28	STOOL				1997	1997	20	20		
29	Meja Grafis / Triacer				1997	1997	12	12		
30	Rak Alat Bahan Serba			166x40x20	1997	1997	1	1		

	Guna			0							
31	Lemari Rak Tinggi				1997		1997	1	1		
32	Meja Guru / Pegawai 1/2 Biro			120x60x72	1997		1997	5	5		
33	Kursi Guru / Pegawai			50x42x42	1997		1997	6	6		
34	Meja Siswa			60x50x72	1997		1997	2	2		
35	Lemari Kaca			120x40x100	1997		1997	1	1		
36	Lemari Simpan Alat Peraga			96x40x200	1997		1997	1	1		
37	Filling Kabinet	Brother		46x62x134	1997		1997	1	1		
38	Mesin Jahit Manual	Singer			1998		1998	12	10	1	1
39	Mesin Jahit Fortable	Brother	- E8B1 39492		1998		1998	6	B 5	1	
40			- E8B1 39546								
41			- E8B1 39527								
42			- E8B1 39488								
43			- E8B1 39490								
44			- E8B1 39463								
45	Mesin Bordir	Sun Star Korea Sewing Machine / KLZ -	- 300 92361		1998		1998	2	2		
46			- 300 92329								

		371									
47	Mesin Obras	Shuang Liong	- AA1 97001637								
48		/ 6N6A - 5	- AA9 7001816		1998		1998	2	2		1
49	Meja Strika				1998		1998	2		2	
50	ATBM (Besar)				1998		1998	6	3	3	
51	ATBM (Sedang)				1998		1998	12	8	4	
52	ATBM (Kecil)				1998		1998	11	11		
53	Mesin Rajut	AROUN D STAR			1998		1998	2	2		
54	Kompor Tabung Minyak Tanah/ Batik	Zepplin			1998		1998	2	2		
55	Kompor Kecil (Batik)				1998		1998	6			6
56	Kompo Gas							2	2		
57	Tabung gas							2	2		
58	Kompor Btik listrik				2018		2018	14	14		
59	Kompresor	Arround d Star			1998		1998	1	1		
60	Canting Batik Cap				1998		1998	16	16		
61	Meja Cetak / Apdruk	Lengkap dng Lampu &		80x80x20	1998		1998	2	2		

		Timer									
62	Rakel				1998		1998	2	2		
63	Screen	AWT			1998		1998	20	20		8
64	Rak Simpan Alat & Bahan				1998		1998	7	7		
65	Kotak Alat Penunjang Untuk Jarit - Menjarit				1998		1998	36	36		
66	Kotak Alat Penunjang Untuk Menyulam				1998		1998	12	12		
67	Kotak Alat Penunjang Untuk Sablon				1998		1998	18	18		
68	Papan Data Inventaris Alat				1999		1999	1	1		
69	Papan Struktur Organisasi				1999		1999	1	1		
70	Mesin Jahit Juki	JUKI / FY850 0	- 20060 11 3303		2006		2006	5	5		
71			- 20060 11 4140								
72			- 20060 11 5332								
73			- 20060 11 5143								
74			- 20060 11 3220								
75	Komputer	ZYRE K			2009		2009	1	1		
76	Jet Cleaner				2018	2.6.2.6.050	2018	1	1	-	-
77	Mesin Jahit Multifungsi				2018	2.6.2.6.024	2018	1	1	-	-

NILAI TENUN MEKRAM

Penyelesaian Tenun Polos dengan Teknik Makrame

No	Nama Peserta Didik	Resum e	Teknik Makram e	KNJ	PTS	HE R	USBK	HER
1.	Gusti Ketut Purnama Y.	75	76	77	75	T	77.5	T
2.	Kadek Rika Nursiani	80	78.3	82	80	T	92.5	T
3.	Kadek Srinadi	80	80.3	82	80	T	97.5	T
4.	Kadek Suardani	80	76	82	56	70	82.5	T
5.	Kadek Yunita Lira Pratiwi	73	76	75	75	T	77.5	T
6.	Ketut Resmiani	70	70	72	50	70	25	70
7.	Komang Sri Ayu Agustini	75	82.3	77	67	70	95	T
8.	Luh Lilik Indriyani	72	76	74	64	70	77.5	T
9.	Luh Putu Sulya Dewi	80	76	82	73	T	80	T
10.	Putu Ariadi	80	76	82	78	T	90	T
11.	Putu Dina Maharani	70	70	70	32	TT	67.5	70
12.	Putu Kristina	70	70	70	40	70	25	70
13.	Putu Sukerti	80	76	82	78	T	62.5	70
14.	Putu Tirta Wahyuni	75	82.3	77	76	T	95	T
15.	Rana Ary Sintia	70	82.3	72	80	T	100	T
16.	Rani Ary Sintia	70	82.3	72	80	T	100	T

Sukasada,
Guru Pengajar

IGA. Mahardiyani, S.Pd.
NIP. 19690422 200701 2 011

Lampiran 7 Alur Tujuan Pembelajaran

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
5. TENUN	<p>Pada akhir fase F, peserta didik dapat mendeskripsikan dan menerapkan teori dan ketrampilan serta sikap mencipta desain, menghasilkan karya Tenun yang baik.</p> <p>Secara teknik peserta didik belajar perkembangan jenis-jenis aplikasi dan corak tenun, teknik yang digunakan dalam penenunan, macam-macam alat dan bahan (tapestry, ATBM dan ATM), riset pasar, pengembangan ide, gambar kerja, perencanaan produksi, tahapan proses produksi, uji produk, serta evaluasi proses dan penyajian hasil karya.</p>	<p>5.1 Peserta didik mampu menjelaskan Sejarah Makrame.</p> <p>5.2 Peserta didik mampu menjelaskan pengertian & Makrame</p> <p>5.3 Peserta didik mampu menyebutkan alat dan bahan tenun</p> <p>5.4 Peserta didik mampu melakukan Simpul dasar dan pengembangannya</p> <p>5.5 Peserta didik mampu melakukan pengembangan ide dan gambar kerja pada pembuatan produk tenun.</p> <p>1.6. Peserta didik mampu membuat perencanaan produksi, melakukan tahapan produksi dan mengevaluasi proses pembuatan produk tenun</p>	<p>5.1 Peserta didik menjelaskan Sejarah Makrame.</p> <p>5.2 Peserta didik menjelaskan pengertian Tenun & Makrame</p> <p>5.3 Peserta didik menyebutkan alat dan bahan tenun.</p> <p>5.4 Peserta didik melakukan Simpul dasar dan pengembangannya.</p> <p>5.5 Peserta didik melakukan pengembangan ide dan gambar kerja pada pembuatan produk tenun.</p> <p>Peserta didik membuat perencanaan produksi, melakukan tahapan produksi dan mengevaluasi proses pembuatan produk tenun.</p>	130 JP/TH

Lampiran 8 Modul Ajar

3. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 5.6 Peserta didik mampu menjelaskan pengertian Tenun.
- 5.2 Peserta didik mampu menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya Tenun dengan menggunakan Teknik Mekrame
- 5.3 Peserta didik mampu melakukan pengembangan simpul dasar pembuatan produk Tenun.
- 5.4 Peserta didik mampu membuat perencanaan produksi, melakukan tahapan produksi dan mengevaluasi proses pembuatan produk Tenun dengan teknik Mekrame

4. KRETERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- 2.1.1 Menjelaskan pengertian tentang Tenun dan Mekrame
- 2.1.2 Menganalisis sejarah singkat Tenun serta Mekrame.
- 2.1.3 Menyebutkan contoh produk Mekrame.
- 2.2.1 Menjelaskan jenis dan fungsi alat Tenun dengan Teknik Mekrame.
- 2.2.2 Menjelaskan jenis dan fungsi bahan Tenun dengan Teknik Mekrame.
- 2.3.1 Menjelaskan proses atau langkah pembuatan simpul dasar Tenun teknik Mekrame
- 2.4.1 Menjelaskan proses pembuatan Tenun dengan teknik Mekrame.
- 2.4.2 Menyebutkan langkah pembuatan desain Tenun dengan Teknik Mekrame.
- 2.4.3 Membuat desain produk batik tradisional dan kekinian serta pengembangannya.

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pertama (18 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik. ▪ Guru mengecek kebersihan ruang belajar dan ruang praktek sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. ▪ Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran. 	20 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP atau melalui aplikasi di melajah id. ▪ Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang akan disampaikan melalui pertanyaan pematik. ▪ Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menjawab pertanyaan pembuka mengenai Tenun dan cara penyelesaiannya dengan Teknik Mekrame. ▪ Peserta didik membuka Media Pembelajaran Interaktif ▪ Peserta didik mengamati beberapa contoh produk Tenun dengan Teknik Mekrame yang ada dibengkel tekstil, atau berupa foto atau gambar yang ditayangkan pada <i>Media Pembelajaran Interaktif</i> (Bernalar kritis, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis). ▪ Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang Tenun dengan teknik Mekrame (Bernalar kritis, melalui mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak). ▪ Peserta didik membaca buku sumber atau mencari informasi dari Media Pembelajaran Interaktif. ▪ Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan dari guru. ▪ Peserta didik membaca dan menganalisis sejarah singkat Tenun dan Mekrame, mendeskripsikan contoh produk Tenun, kegunaan, dan makna filosofi Tenun dan Mekrame ▪ Peserta didik membuka soal yang disajikan dalam Media Pembelajaran Interaktif. ▪ Peserta didik mendapat hasil evaluasi dari menjawab soal. ▪ Peserta didik disuruh menyimpulkan hasil yang di dapatkan. 	760 menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan ▪ Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran. ▪ Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya. ▪ Peserta didik melakukan pembersihan di bengkel kriya kreatif batik dan tekstil. ▪ Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. ▪ Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru. 	30 menit
------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Kegiatan Pembelajaran

B. Kegiatan Kedua (18 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik. ▪ Guru mengecek kebersihan ruang belajar dan ruang praktek sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. ▪ Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran. ▪ Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP ▪ Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang telah diberikan sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan melalui pertanyaan pematik. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pelajaran. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak tayangan <i>Media Pembelajaran Interaktif</i> dan video 3D tentang alat dan bahan batik serta langkah langkah simpul dasar Tenun teknik Mekrame menggunakan media LCD Maupun HP, ▪ Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang alat dan bahan Tenun. ▪ Peserta didik mensimulasikan langkah-langkah dari simpul 	760 menit

	<p>dasar Tenun yg ada pada Media Pembelajaran Interaktif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membentuk kelompok belajar sesuai arahan dari guru. ▪ Peserta didik memulai membuat simpul dasar dengan kelompok ▪ Peserta didik melaksanakan diskusi sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru (Bergotong-royong melalui membangun tim dan mengelolah kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan). ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan kelompok lain memberi komentar terhadap presentasi yang disajikan. ▪ Peserta didik menyempurnakan hasil presentasi kelompoknya berdasarkan masukan dari kelompok lain. ▪ Peserta didik di tiap kelompok menyimpulkan hasil diskusi kelompoknya. 	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. ▪ Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran. ▪ Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya. ▪ Peserta didik melakukan pembersihan di bengkel kriya kreatif batik dan tekstil. ▪ Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. ▪ Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru. 	20 menit

Kegiatan Pembelajaran

C. Kegiatan Ketiga (18 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik. ▪ Guru mengecek kebersihan ruang belajar dan ruang praktek sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. ▪ Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum 	20 menit

	<p>memulai pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP. ▪ Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang telah diberikan sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan melalui pertanyaan pematik. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pelajaran. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak tayangan gambar dan video 3D tentang contoh produk Tenun dan tutorial pembuatan produk Tenun menggunakan teknik Mekrame pengembangannya menggunakan media pembelajaran interaktif ▪ Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang langkah pembuatan desain produk Tenun dengan teknik Mekrame ▪ Peserta didik menyimak jawaban terkait pertanyaan yang diajukan kepada guru. ▪ Peserta didik membuat kelompok sesuai arahan guru ▪ Peserta didik mengerjakan lembar kerja merancang desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil desain rancangan desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. ▪ Peserta didik menyempurnakan hasil masukan positif dari guru pada hasil rancangan desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. 	760 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. ▪ Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran. ▪ Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya. ▪ Peserta didik melakukan pembersihan di bengkel kriya kreatif batik dan tekstil. ▪ Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. ▪ Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru. 	20 menit

Kegiatan Pembelajaran

D. Kegiatan Keempat (18 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik. ▪ Guru mengecek kebersihan ruang belajar dan ruang praktek sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. ▪ Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran. ▪ Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP. ▪ Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru terkait materi yang telah diberikan sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan melalui pertanyaan pematik. ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi pelajaran. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menyimak tayangan gambar dan video 3D tentang contoh produk Tenun dan tutorial pembuatan produk Tenun menggunakan teknik Mekrame pengembangannya menggunakan media pembelajaran interaktif ▪ Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang langkah pembuatan desain produk Tenun dengan teknik Mekrame ▪ Peserta didik menyimak jawaban terkait pertanyaan yang diajukan kepada guru. ▪ Peserta didik membuat kelompok sesuai arahan guru ▪ Peserta didik mengerjakan lembar kerja merancang desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil desain rancangan desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. ▪ Peserta didik menyempurnakan hasil masukan positif dari guru pada hasil rancangan desain Tenun Mekrame untuk produk Karpet. 	760 menit
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 	20 menit



	<ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran.▪ Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya.▪ Peserta didik melakukan pembersihan di bengkel kriya kreatif batik dan tekstil.▪ Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.▪ Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru.	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

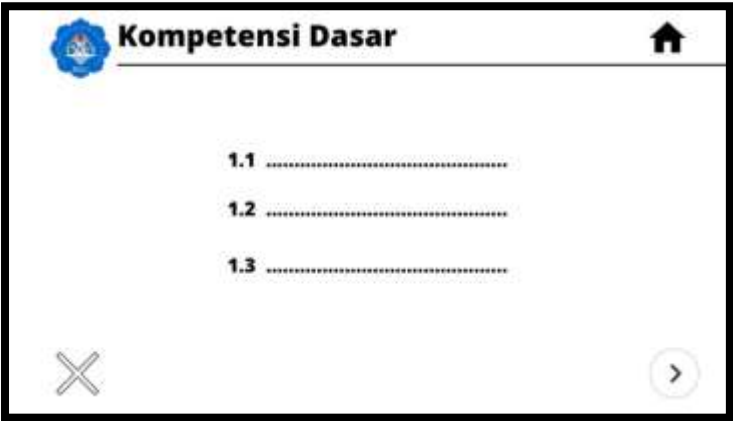


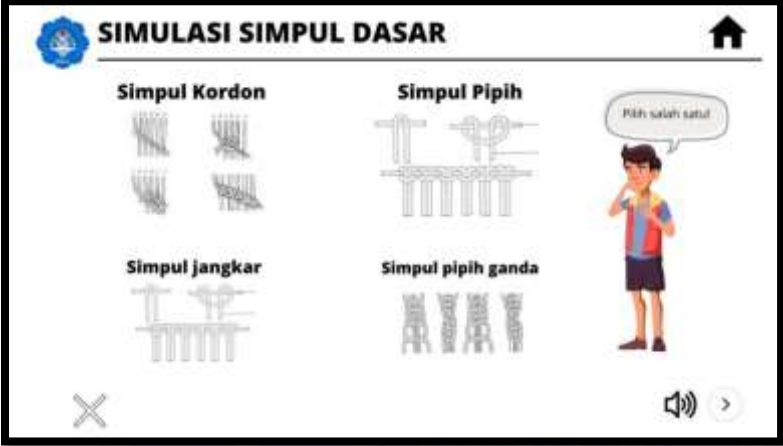
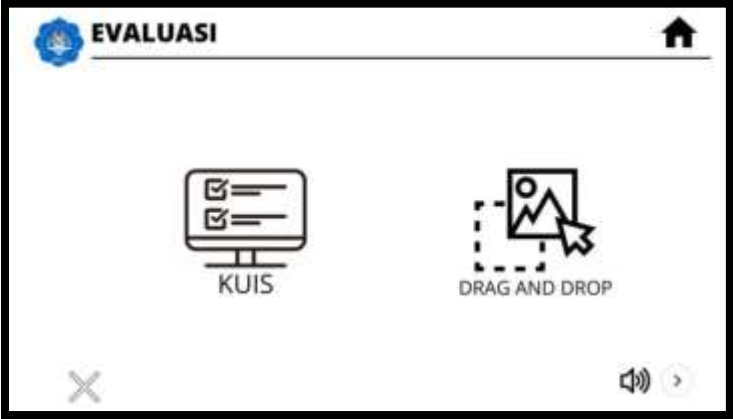
Lampiran 9 Storyoard Media Pembelajaran Interaktif



Konsep Media Pembelajaran Mekrame

No	Nama Scene	Gambar Scene	Keterangan
1	Tampilan utama / Pendahuluan	 <p>The screenshot shows a white background with the text '- INTRO -' at the top. Below it is the title 'Media Pembelajaran Interaktif' in bold black font, followed by the subtitle 'Mata Pelajaran Tenun Mekrame'. In the center is a blue circular logo with a white emblem and the word 'BALI' below it. At the bottom center is a white rectangular button with the word 'MULAI' in black text.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pendahuluan</i> berupa video bumper • Setelah video tampil, pengguna dapat mengklik/menekan tombol mulai untuk masuk ke beranda • Teknologi : menggunakan <i>Adobe Captivate</i> Sebagai wadah. <i>Adobe Premiere</i> untuk membuat video Bumper (berisikan nama media dan logo)

2	Halaman Beranda Konten Pembelajaran Interaktif		<p>a. Pada Scene menu beranda ini, akan menampilkan ikon Petunjuk, kembali ke halaman beranda dan ikon X untuk menutup aplikasi</p> <p>b. Terdapat menu Produk yang akan menampilkan animasi 3D pembuatan produk, Kompetensi Dasar untuk menampilkan KD, Materi, Simulasi untuk menampilkan 3D animasi simulasi dan Evaluasi.</p> <p>c. Pada halaman ini terdapat level interaktifas seperti navigasi halaman, navigasi audio, kontrol menu</p>
3	Petunjuk		<p>Pada <i>scanne</i> ini terdapat penjelasan tentang petunjuk dari fungsi tombol/ikon yang ada.</p>

4	Kompetensi Dasar		<p>a) Pada <i>scene</i> Indikator akan terdapat penjelasan mengenai Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam tampilan <i>scene</i> Kompetensi Dasar ini terdapat <i>Icon beranda, Close dan Next</i></p> <p>b) Pada halaman ini terdapat level interaktifas navigasi halaman pada icon next, close dan beranda</p>
5	Materi		<p>a) Pada <i>scene</i> Materi, akan menampilkan terdapat 2 materi yang ditampilkan yaitu, Materi Pengertian, Contoh serta Simpul Dasar Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke sub materi</p> <p>b) Pada halaman ini terdapat level interaktifas seperti navigasi audio, kontrol menu pada pemilihan materi</p>

6	Simulasi		<p>a) Pada Scene Simulasi ini terdapat pilihan beberapa simpul dasar, antara lain simpul Kordon, simpul Pipih, simpul Jangkar dan simpul pipih ganda. Jika pengguna menekan simulasi langsung di mulai dengan beberapa tahapan.</p> <p>b) Pada halaman ini terdapat level interaktifas seperti navigasi halaman pada icon , navigasi audio , kontrol menu pada pemilihan 4 menu yang disajikan</p>
7	Evaluasi		<p>a) Pada <i>scane</i> evaluasi, akan menampilkan kuis dan drag and drop yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke halaman kuis pilihan ganda dan drag and drop.</p> <p>b) Pada tampilan menu evaluasi juga terdapat level interaktifitas navigasi halaman dan menu seperti <i>Icon beranda, close, volume</i></p>

8	Produk Makrame		<p>Pada scene ini menampilkan 2 interaktifitas navigasi menu produk mekrame yang dapat dipilih oleh pengguna . yang dimana juga terdapat level interaktifitas terdapat <i>Icon beranda, close, volume</i></p>
8	Sub Materi (Pengertian, contoh produk, dan simpul dasar)		<p>a) Pada scene sub materi terdapat navigasi menu berupa penjelasan atau Pengertian mekrame, contoh-contoh produk mekrame, dan penjelasan simpul-simpul dasar yang biasa digunakan dalam pembuatan produk mekrame.</p> <p>b) Terdapat interaktifitas navigasi halaman pada ikon <i>beranda, close dan next</i></p>

 **MATERI** 

SIMPUL-SIMPUL DASAR
1. SIMPUL KORDON



-PENJELASAN-

 **MATERI** 

CONTOH PRODUK MEKRAME
1. HIASAN DINDING




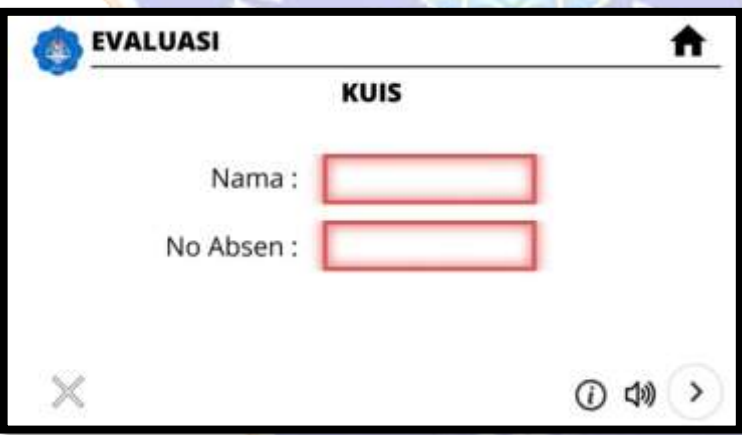
-PENJELASAN-

9 Sub Materi (alat dan bahan)



- a) Pada scene sub materi terdapat level interaktifitas navigasi menu seperti contoh-contoh alat dan bahan serta penjelasan fungsi dari masing-masing Alat maupun bahan .
- b) Terdapat juga navigasi halaman pada ikon next, beranda dan close

10	Sub Materi (Simulasi)		<p>Pada menu ini terdapat level interaktif berupa kontrol simulasi dan navigasi audio. Jika pengguna menekan salah satu contoh simpul dasar maka langsung ke scene Sub Materi simulasi yang telah di pilih. Terdapat beberapa tahapan, tahapan yang pengguna harus ikuti. Terdapat juga ikon next, beranda, volume dan close</p>
11	Sub Evaluasi Kuis (pilihan ganda)		<p>Pada Scene sub Evaluasi terdapat halaman pertama yaitu pengguna harus mengisikan identitas. Lalu halaman kedua pengguna diberi petunjuk untuk menjawab soal yang ada. Lalu pengguna menekan start untuk memulai mengerjakan soal, dan jika sudah selesai mengerjakan maka langsung di beri skor sesuai dengan yang telah pengguna jawab</p>


EVALUASI 

PETUNJUK

1.
2.
3.

START





  



EVALUASI 

PILIHAN GANDA

1.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	

			
12	Sub evaluasi (Drag and Drop)		<p>Setelah menjawab soal kuis, user langsung di beri petunjuk cara untuk menyelesaikannya level interaktifitas yaitu drag and drop. Di halaman soal pengguna disuruh memilih gambar-gambar yang sesuai dengan yg diminta. Siswa di minta untuk mengelompokkan gambar dan memasukkannya ke dalam kotak yang sudah di sediakan</p>

EVALUASI 

Masukanlah gambar berikut!

1. Soal.....


EVALUASI 

SELAMAT !

SKOR ANDA : 70



13	Sub Produk		<p>Pada kedua scene ini terdapat level interaktifitas yaitu kontrol animasi , menampilkan cara pembuatan produk mekrame karpet maupun hiasan dinding. Terdapat film animasi 3D sesuai dengan urutan atau langkah-langkah yang pengguna dapat ikuti. Terdapat tombol volume untuk mengatur suara, dan tombol pause/start untuk memulai dan memberhentikan sejenak</p>
----	------------	------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Lampiran 10 Dokumentasi observasi



Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	1, 2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian Pustaka	4
		Kemudahan memahami materi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan Kejelasan Informasi	6, 7
		Bahasa	8, 9
3	Penyajian	Kejelasan materi	10
		Kesesuain objek 3 dimensi	11, 12
		Kesesuain gambar, animasi dan kuis	13, 14, 15

Lampiran 12 Instrumen Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKRAME DI KELAS XI TEKSTIL

Hari/Tanggal : Jumat 10 Mei 2023
 Validator : Dra Ayu Revieta Darnasari, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam media interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	

C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	

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) Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Mei 2023.....
Penilai



.....
Ika Ayu Permana Damasanti, S.Pd, M. Pd -

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKROME DI KELAS XI TEKSTIL

Hari/Tanggal : KAMIS, 27 APRIL 2023

Validator : IGA. MAHARDIYANI, C.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam media interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam media pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	

C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	

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) Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja, 27-4-2023
 Penilai


 IGA MAHARDIYANI, S.Pd.

Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Ahli Media-Desain

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA-DESAIN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media-desain yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media-desain ditunjukkan dalam

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2
		Kesesuaian penggunaan warna	3, 4
		Kesesuain grafis	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13
		Kelengkapan fitur	14, 15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Evaluasi	Kesesuain soal	17, 18

Lampiran 14 Instrumen Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKRAME DI KELAS XI TEKSTIL**

Hari/Tanggal : Selasa / 25 APRIL 2023
 Validator : NYEMAN GEVE AKNAYA WAHYU SUPTRA
 Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada media pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (<i>Interface</i>) media pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka (<i>Interface</i>) media pembelajaran interaktif	✓	
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam media	✓	

	pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam media pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan mediapembelajaran interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓	

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) Kritikan dan masukan :

Berkaitan hasil revisi Media pembelajaran ini sudah layak digunakan, akan tetapi keberagaman dari hasil revisi masih dapat ditingkatkan lagi.

Singaraja, 25 APRIL 2023
Penilai


Hyacinth Anaya Waluyo Sptara

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKRAME DI KELAS XI TEKSTIL**

Hari/Tanggal : Rabu, 3 Mei 2023
 Validator : (Gede Benda Sawa, S.P., M.Paw
 Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada media pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (<i>Interface</i>) media pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka (<i>Interface</i>) media pembelajaran interaktif	✓	
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada media pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam media	✓	

	pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam media pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan mediapembelajaran interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap media pembelajaran interaktif	✓	

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) Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja, 3 Mei 2023
Penilai

[Signature]
Gede Bandera Sabana, J.B. M.Kom

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MAKRAMÉ DI KELAS XI TEKSTIL

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Mekrame Di Kelas Xi Tekstil.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Nama : *Lun Puku Vira Ranyia Pratiwi*

Kelas : *XII IPS 4*

No Absen : *3*

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

2. Berikan nilai

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik		\checkmark			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami		\checkmark			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	\checkmark				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran		\checkmark			



	interaktif				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran		✓		
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	✓			
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik		✓		
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif		✓	✓	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya		✓		
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓		
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar		✓		
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>power point</i> atau buku paket			✓	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar		✓		
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif		✓		
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok		✓		

16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif		✓		
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran		✓		
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran		✓		
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓			
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓			

Saran/Komentar

.....

.....

.....

Lampiran 16 Hasil Uji Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	4
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	3
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	4
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4
5	contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	5
6.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	4	5
7.	Fitur yang dapat digunakan dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	5
8 (-).	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	3	4	4
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	5
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	5	5
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	5
12 (-).	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	3	4	4
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	4	5
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	4
15.	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4
16 (-).	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	3	3	5
17 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	5
18 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	5
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5
Jumlah skor responden		77	85	91
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100%		
Persentase per-subjek (%)		77%	85%	91%
Persentase keseluruhan subjek (%)		84%		
Kualifikasi		"Baik"		

Lampiran 17 Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKRAME DI KELAS XI TEKSTIL**

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Mekrame Di Kelas Xi Tekstil

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Nama : *putri kenana dwanti*

Kelas : *XI Tekstil*

No Absen : *11*

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

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

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik		\checkmark			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami		\checkmark			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar		\checkmark			
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi		\checkmark			

	dalam menggunakan media pembelajaran interaktif					
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik		✓			
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif					✓
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya			✓		
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar		✓			
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket				✓	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif		✓			
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun		✓			

	berkelompok				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif			√	
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				√
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				√
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	√			
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		√		

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Lampiran 18 Hasil Uji kelompok kecil

No.	Daftar Pertanyaan	Responden							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	5	4	4	5	5	4
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	4	4	5	5	5	4
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	5	4	4	5	5	4
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	5	5	4
5	contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	5	4	5	5	5	4	4
6.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	4	5	3	5	4	4
7.	Fitur yang dapat digunakan dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	5	4	4	5	4	4
8 (-).	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	2	4	4	5	4	5	4	2
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	5	3	4	4	4	4
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	5	4	4	4	4	4
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	5	4	4	5	5	4
12 (-).	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	2	5	3	4	4	4	4	2
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	4	4	5	5	5	4	4

14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	5	4	5	5	4	5
15.	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	4	5	5	4	4
16 (-).	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	2	3	4	4	3	3	4	2
17 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	4	4	5	4	4	4	2
18 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	4	4	5	4	5	4	2
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	5	5	4	5	4
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	5	4	4	4	5	5
Jumlah skor responden		72	86	88	86	85	92	87	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100							
Persentase per-subjek (%)		72%	86%	88%	86%	85%	92%	87%	72%
Persentase keseluruhan subjek (%)		83%							
Kualifikasi		Baik							

Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan

Responses cannot be edited

ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI MAKRAMÉ KELAS XI DI SMKN 1 SUKASADA

* Indicates required question

Nama lengkap *

Kadek Suardani

Nomor Absen *

04

Kelas *

XI dpk tekstil

Pilih salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat anda. Pernyataan berikut tidak mempengaruhi prestasi belajar di Sekolah.

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 20 Hasil Uji Lapangan

No.	Daftar Pertanyaan	Responden															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4	5	3	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
5	contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4
6.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4
7.	Fitur yang dapat digunakan dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4
8 (-).	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	3	3	5	3	4	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan	4	4	3	3	3	5	4	4	3	5	3	4	3	4	4	5

(-).	sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket																
13.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15.	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4
16 (-).	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	3	3	3	1	3	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5
17 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	3	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5	5
18 (-).	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	3	4	3	4	5	5	3	4	4	4	3	4	5	5
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
20.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4
Jumlah skor responden		82	81	76	86	73	82	96	90	75	92	86	86	76	80	86	85
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100%															
Persentase per-subjek (%)		82%	81%	76%	86%	73%	82%	96%	90%	75%	92%	86%	86%	76%	80%	86%	85%
Persentase keseluruhan subjek (%)		83%															
Kualifikasi		Baik															

Lampiran 21 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas

NO.	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok/ Sub Materi	Kisi-kisi Soal				Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4		
1	Peserta didik mampu menjelaskan sejarah makrame	Sejarah Makrame					1. Pada abad ke-13 mekrame mulai muncul di a. Arab b. India c. Cina d. Amerika e. Mesir 2. Bagaimana penyebaran kerajinan macramé? a. Disebarkan oleh para pedagang dan para pelaut b. Disebarkan melalui social media c. Disebarkan di arab d. Disebarkan oleh para pedagang dan petani e. Disebarkan melalui pandemic	1, 2 (2 Soal)
2	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian tenun dan macramé serta contoh produk makrame	Pengertian Tenun, Pengertian Makrame, Produk Makrame					3. Mekrame merupakan bagian dari ... a. Melukis b. Tenun c. Olahraga d. Batik e. Desain 4. Mengapa macramé masuk kedalam bagian tenun?	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 (7 Soal)

							<p>a. Karena sesuai dengan produknya</p> <p>b. Karena teknik yang digunakan sama</p> <p>c. Karena bahan yang digunakan sama</p> <p>d. Karena alat yang digunakan sama</p> <p>e. Karena merupakan satu kesatuan</p> <p>5. Yang di maksud Tenun adalah</p> <p>a. Karya tekstil yang menggunakan tinta sebagai bahan utama</p> <p>b. Karya tekstil yang membuatnya dengan cara di jahit</p> <p>c. Karya tekstil yang menyimpulkan benang</p> <p>d. Karya tekstil yang dibuat dengan alat cetak</p> <p>e. Karya yang di anyam</p> <p>6. Bentuk kerajinan simpul menyimpul dengan menggarap rangkaian benang awal dan akhir suatu hasil Tenunan dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang disebut ...</p> <p>a. Tekstil</p> <p>b. Kriya</p> <p>c. Mekrame</p> <p>d. ATM</p> <p>e. ATBM</p> <p>7. Berikut ini yang termasuk hasil karya seni kriya yang dibuat dengan teknik makrame, kecuali....</p> <p>a. ikat pinggang</p>	
--	--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

b. gantungan pot

c. tirai

d. tas

e. Bahan Bangunan

8. Gambar produk di bawah ini yang merupakan karya Mekrame





c.



d.

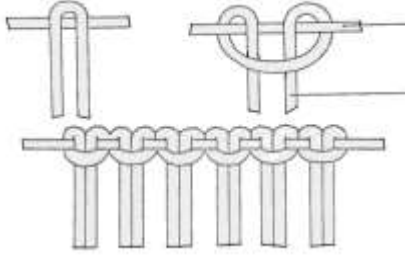


e.

9. Contoh Produk mekrame yang berdasarkan dari segi fungsi adalah..

a. Hiasan dinding

							<ul style="list-style-type: none"> b. Kap lampu c. Tas d. Taplak meja e. Gantungan Kunci 	
3	Peserta didik mampu mengidentifikasi alat&bahan pembuatan makrame	Alat & Bahan					<p>10. Dibawah ini Yang termasuk dalam bahan pembuatan macramé adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Benang b. Gunting c. Kayu d. Cutter e. Hak pen <p>11. Tali yang biasa di gunakan dalam pembuatan mekrama antara lain, kecuali ..</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Nilon b. Talikur c. Benang katun d. Tali raffia e. Tali agel <p>12. Alat yang biasanya digunakan dalam tahap finshing dalam hal merapikan benang agar panjang benang sama adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kayu b. Gunting c. Benang 	10, 11, 12, 13 (4 Soal)

						<ul style="list-style-type: none"> d. Meteran e. Penggaris <p>13. Penggunaan alat seperti kayu berfungsi untuk ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memotong benang b. Mengukur tali c. Mengikat tali d. Menggantung benang e. Hiasan 	
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan melakukan simpul dasar serta simpul pengembangannya	Simpul dasar, Simpul pengembangan				<p>14. Berikut ini macam-macam simpul pada makrame, kecuali simpul....</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pipih Ganda b. Jangkar c. Kordon d. Mutiara e. tali  <p>15. simpul pada gambar</p> <p>ini disebut</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Mutiara 	14, 15, 16, 17 (4 Soal)

						<ul style="list-style-type: none"> b. Jangkar c. Kordon d. Mekrame e. Pipih <p>16. Dibawah ini yang simpul yang digunakan untuk membuat karpet antara lain, kecuali..</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Simpul pipih b. Simpul pipih ganda c. Simpul kordon d. Simpul jangkar e. Simpul mutiara <p>17. Makrame memiliki 2 teknik simpul dasar, antara lain</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Simpul pipih dan pipih ganda b. Simpul kordon dan jangkar c. Simpul pipih ganda dan jangkar d. Simpul Pipih dan kordon e. Simpul Mutiara dan Kordon 	
5	Peserta didik mampu melakukan tahapan produksi, perancangan produksi, dan mengevaluasi	Pembuatan produk karpet Makrame				<p>18. Dibawah ini alasan pada pembuatan karpet tahap finishing di simpan di tempat yang kering</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Agar panjang benang/tali sama b. Memudahkan pekerjaan c. Supaya lem cepat kering d. Supaya terlihat rapi e. Supaya gampang di bawa 	18, 19, 20 (3 Soal)

	<p>produk karpet pada Makrame</p>				<p>19. Pada proses pembuatan karpet dibutuhkan banyak benang yang sejajar, untuk memudahkan kita menggantung benang pada tali/stik kita menggunakan simpul ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Jangkar Kordon Mutiara Pipih ganda pipih <p>20. Setelah menggantung benang pada kayu/stik pada baris pertama kita membuat simpul</p> <ol style="list-style-type: none"> Jangkar Kordon Mutiara Pipih ganda Pipih 	
--	-----------------------------------	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



Lampiran 22 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Pendidik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PENDIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons pendidik terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respons pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut.

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



Lampiran 23 Angket Respon pendidik

**ANGKET RESPONS PENDIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI
TENUN MEKRAMÉ DI KELAS XI TEKSTIL**

Petunjuk Pengisian

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

Daftar Pernyataan Respons Pendidik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	√				
2	Saya senang mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Mekrame	√				
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	√				
4	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	√				
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	√				
6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	√				

7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	✓				
9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	✓				
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	✓				

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 15 Mei 2023
Penilai



IGA MAHADİYANI, S.Pd.

Lampiran 24 Hasil Angket uji respons pendidik

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	5
2	Saya senang mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Mekrame	5
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	5
4	Media pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	5
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	5
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	5
9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	5
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	5
Jumlah skor responden		50
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6,7
\bar{x}		50
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 25 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK

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

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

Lampiran 26 Angket Respons Peserta didik

Responses cannot be edited

Angket uji respon peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Tenun dengan Teknik Makrame berbasis Discovery Learning

* Indicates required question

Nama *

Putu Kristina

No absen *

12

Kelas *

XI DPK Tekstil

Pilihlah pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

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

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran mekrame, karena membaca materi *
pada media pembelajaran interaktif

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Mekrame *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Lampiran 27 Hasil Angket Uji respons Peserta didik

No.	Daftar Pertanyaan	Responden															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
3 (-).	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5
6 (-).	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4

8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4
9 (-).	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	0
10.	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
11 (-).	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terorganisir	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5
12.	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
13 (-).	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
14 (-).	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran mekrame, karena membaca materi pada media	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4

	pembelajaran interaktif																
15.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Mekrame	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5
Jumlah skor responden		73	75	67	68	61	62	66	66	67	62	68	61	65	68	67	63
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75															
Jumlah Skor terendah ideal		15															
Mi		45															
SDi		10															
\bar{x}		66,12															
Kriteria		Sangat Praktis															



Lampiran 28 Dokumentasi

1. Dokumentasi Uji Ali Isi



2. Dokumentasi Uji Ahli Media dan Desain



5. Dokumentasi Uji coba perorangan



6. Dokumentasi Kelompok Kecil



7. Dokumentasi implementasi

