

LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Keterangan Pengambilan Data Penelitian



Nomor : 1017./UN48.9.1/TU/2023
 Lampiran :
 Perihal :

Singaraja, 15 September 2023

Kepada

Yth Kepala Sekolah
SMA Negeri
2 Bangli

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan perkuliahan/ penyusunan ~~makalah/tesis/skripsi/tugas akhir~~ *), bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi atau data yang diperlukan kepada mahasiswa berikut.

Nama : Sang Nyoman Putra Darma
 NIM : 2013041018
 Program Studi : SI - Pendidikan Biologi

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



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci.
 NIP 196901161994031001

Catatan :*) coret yang tidak perlu

Lampiran 02. Surat Persetujuan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : B.421.3.423.4/5500/A/SMAN 2 BGL

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Bangli:

N a m a : I Gede Kariawan, S.Pd., M.Pd.
N I P : 19820701 200604 1 007
Pangkat / Gol. : Penata Tk.I, III/d
Jabatan : Kepala SMA Negeri 2 Bangli
Unit Kerja : SMA Negeri 2 Bangli

Dengan menunjuk surat dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha Nomor: 1017/UN48.9.1/TU/2023 tanggal 15 September 2023 perihal *Permohonan Izin Penelitian*, dengan ini memberikan ijin melakukan penelitian/pengumpulan data kepada Mahasiswa:

N a m a : Sang Nyoman Putra Darna
Nomor Induk Mahasiswa : 2013041018
Program Studi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian Surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bangli, 15 September 2023



Ditandatangani secara elektronik oleh:
 Kepala SMAN 2 Bangli
 I Gede Kariawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198207012006041007



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE

Lampiran 03. Dokumentasi Wawancara Guru Biologi Kelas XI



Lampiran 04. Hasil Wawancara Guru Biologi Kelas XI

Hasil Wawancara Guru Biologi Kelas XI

No	Pertanyaan	Jawaban	Solusi
1	Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini?	SMA N 2 Bangli menerapkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X dan XI.	Dibuat/diterapkannya media yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku
2	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran biologi?	Proses pembelajaran di Kelas XI menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok.	Menerapkan metode yang bisa memfasilitasi pembelajaran sesuai tingkat kesulitan materi dan karakteristik siswa
3	Apa saja jenis media yang digunakan selama ini dalam pembelajaran biologi?	Dalam proses pembelajaran Biologi, menggunakan media buku paket (<i>textbook</i>). Belum sempat menggunakan media berbasis teknologi .	Dikembangkan media berbasis teknologi seperti media audio visual yang lebih menarik dan interaktif dengan animasi.

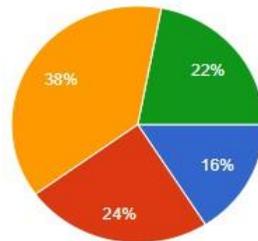
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini dikatakan efektif dalam pembelajaran biologi?	Media yang digunakan memang belum sepenuhnya efektif, karena kurang bervariasi, masih didominasi teks bacaan, dan keterbatasan kemampuan membuat media.	Digunakan media pembelajaran yang mampu membangun pemahaman siswa dan menciptakan keterlibatan/interaksi, sehingga memudahkan proses penjelasan materi.
5	Apakah dalam pembelajaran biologi sudah mempergunakan video animasi interaktif	Belum menggunakan media video animasi interaktif karena masih terbatasnya kemampuan dalam membuat dan menerapkannya.	Mempelajari pembuatan dan penggunaan video animasi interaktif, sehingga bisa diterapkan pada materi yang sulit.
6	Apakah perlu menggunakan media video animasi interaktif dalam pembelajaran biologi?	Perlu diterapkan karena materi Biologi cenderung sulit dan abstrak, sehingga membuat siswa paham dan tertarik.	Meningkatkan kecakapan teknologi dalam membuat media pembelajaran, karena saat ini kurang mehamami teknologi.
7	Bagaimana kondisi sarana dan prasarana di sekolah ini dalam mendukung kegiatan belajar siswa?	Tersedia dengan baik, seperti penyediaan Wifi, komputer, dan LCD proyektor.	Dipergunakan dengan maksimal untuk mendukung pembelajarang yang lebih efektif.
8	Bagaimana persentase atau hasil rata-rata siswa yang mencapai KKM pada pembelajaran biologi?	Beberapa siswa sebagian masih ada yang belum mencapai KKM dengan hasil ulangan yang rendah	Merancang media yang mampu memvisualisasikan dan meningkatkan pemahaman materi.
9	Apakah terdapat kendala yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung?	Menghadapi karakteristik siswa yang berbeda dan menemukan media yang mudah diakses serta mampu menjelaskan materi yang sulit maupun abstrak.	Menggunakan media dengan kombinasi berbagai unsur media (audio, visual, interaktif) dan mudah diakses secara fleksibel dalam bentuk <i>website</i> .

Lampiran 05. Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Gaya belajar apakah yang paling adik-adik sukai sehingga pembelajaran dapat mudah pahami?

[Salin](#)

50 jawaban

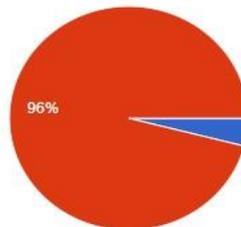


- Gaya belajar audio (mendengarkan lagu, musik/suara)
- Gaya belajar visual (melihat objek, gambar, mencatat)
- Gaya belajar audiovisual (mendengarkan, melihat objek, menonton video)
- Gaya belajar kinestetik (melakukan sesuatu/ bekerja, praktikum, quis/game)

Apakah pada pembelajaran biologi, guru sudah memanfaatkan media berbasis teknologi (PPT, Video, dll)

[Salin](#)

50 jawaban

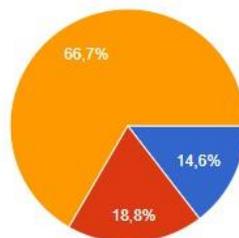


- Ya
- Tidak

Ketika guru menjelaskan materi, apakah adik-adik lebih banyak mencatat atau mendengarkan?

[Salin](#)

48 jawaban

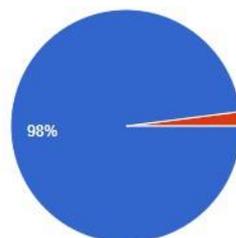


- Mencatat
- Mendengarkan
- Mencatat dan mendengarkan

Apakah dalam menjelaskan materi, guru hanya menggunakan buku paket (texbook)?

[Salin](#)

50 jawaban

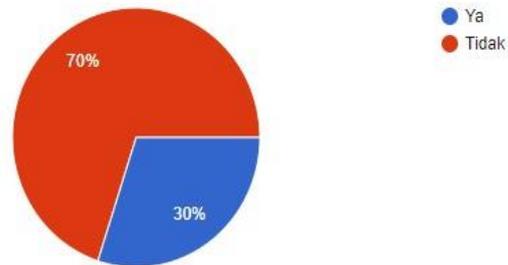


- Ya
- Tidak

Apakah ketika guru menjelaskan materi biologi, adik-adik mudah memahaminya?

[Salin](#)

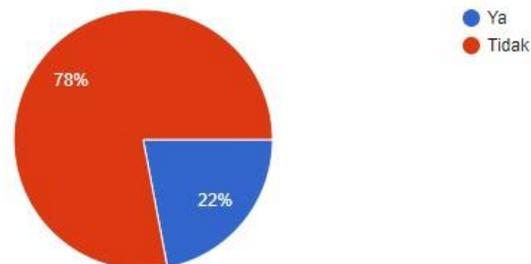
50 jawaban



Menurut adik-adik, apakah penggunaan buku paket (texbook) sudah bisa memfasilitasi gaya belajar siswa?

[Salin](#)

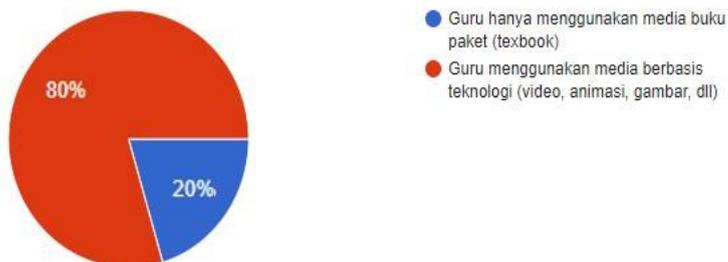
50 jawaban



Media apa yang lebih adik-adik sukai dalam belajar biologi?

[Salin](#)

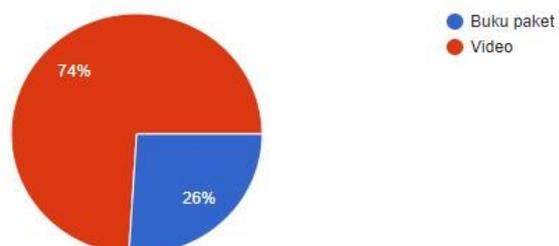
50 jawaban



Jika media pembelajaran dengan buku paket (texbook) dibandingkan dengan video, media mana yang lebih mudah membuat adik-adik paham ?

[Salin](#)

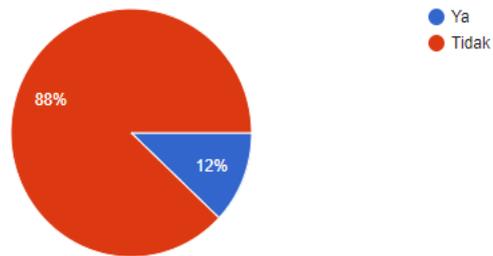
50 jawaban



Menurut adik-adik, apakah materi biologi sistem saraf mudah dipahami?

[Salin](#)

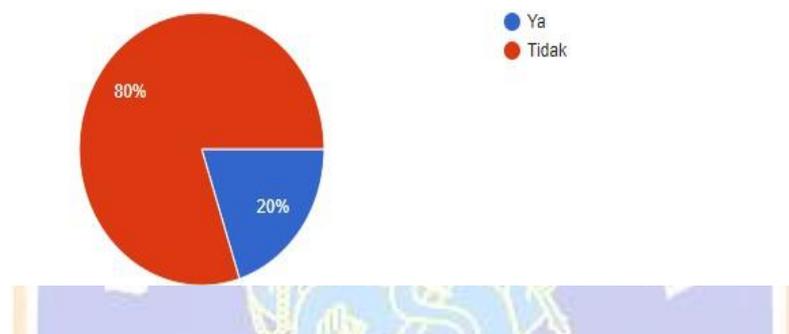
50 jawaban



Apakah adik-adik pernah belajar menggunakan video animasi interaktif?

[Salin](#)

50 jawaban



Jika dibandingkan antara handphone dan laptop, mana yang paling sering anda gunakan?

[Salin](#)

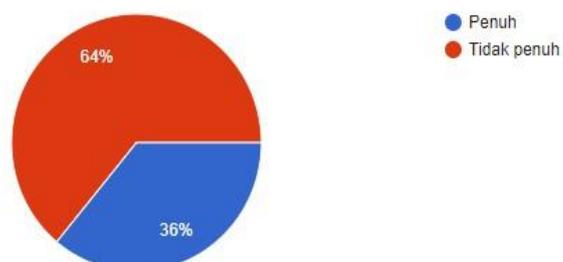
50 jawaban



Bagaimana kondisi ruang penyimpanan pada Handphone anda?

[Salin](#)

50 jawaban



Lampiran 06. Nilai Ulangan Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Saraf Manusia

NO	NAMA SISWA	NILAI
1	A.A.ANGGA WIDIANA PUTRA	62
2	ANAKAGUNG GDE AGUNG PANDU ARIA PUTRA	49
3	DESAK NYOMAN KURNIA CAHYAN	68
4	DESAK PUTU WULAN ARINI LESTARI	63
5	I DEWA AYU DIANI HARI UTAMI	70
6	I DEWA AYU KOMING TRINA ARDANI	71
7	I DEWA GEDE KOMPIANG WIBISANA	53
8	I KOMANG DEDI MAHENDRA PUTRA	61
9	I MADE DWI ADIPTA PRAMUDIA	58
10	I NYOMAN TIO JAYA NGARDI	59
11	I WAYAN INDRAYASA	72
12	IDA AYU GDE SHINTA JOLIETA MAHA DEWI	67
13	IDA I DEWA AYU RAISKA LAKSMIDEWI	66
14	KADEK ALDHI BAGASTYA	62
15	LUH NANDA VITRIA DEWI S	70
16	LUH PUTU MEYLIA JULIANTARI	69
17	NI KADEKLIONITA CAHYANI	68
18	NI KADEKRIA DITA YAN	72
19	NI KOMANG SETIANI	54
20	NI KOMANG SRI RAHAYU	69
21	NI LUH EKA APRILIA	68
22	NI LUH NYOMAN INTAN KUSUMA DEWI	66
23	NI LUH PUTRI SURYANTARI	70
24	NI NYOMAN LILI YUNIATI	53
25	NI PUTU EKA PURNAMA WATI	68
26	NI PUTU INTAN SANTIARI	66
27	NI PUTU NADILA SARASWATI	68

28	PUTU INTAN PURNAMA SARI	69
29	PUTU SANJAYA SAMBA	69
30	SANG KOMPIANG PUTRA SENTANA	65
31	SANG NYOMAN ADITYA YODITRISNA	64

Lampiran 0.7 Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi						
1	Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi dalam tujuan pembelajaran (TP)					
2	Materi pada media video animasi interaktif relevan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang harus dicapai					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					
B. Keakuratan Materi						
4	Keakuratan konsep dan definisi					
5	Keakuratan gambar dan animasi					
6	Keakuratan istilah-istilah					
7	Keakuratan kajian pustaka					
8	Keakuratan notasi dan simbol					
C. Kemuktahiran Materi						
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)					
10	Kesesuaian gambar yang disajikan berdasarkan kenyataan					
11	Keterangan pada gambar yang disajikan sesuai dengan kebenaran					
12	Kesesuaian animasi berdasarkan kenyataan					
13	Kemuktahiran pustaka yang digunakan					
14	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					
D. Kelayakan Penyajian						
15	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke susah					
16	Materi disajikan dari konkrit ke abstrak					
17	Materi disajikan dari sederhana ke kompleks					
18	Materi yang disajikan bersifat interaktif					

19	Materi yang disajikan bersifat partisipatif					
20	Penyajian gambar membantu memudahkan memahami materi					
21	Penyajian audio memperjelas dalam memahami materi					
22	Video yang disajikan sesuai dengan kelengkapan materi					
E. Mendorong Keingintahuan						
23	Mendorong rasa keingintahuan siswa					
24	Mendorong terjadinya interaksi siswa					
25	Mendorong siswa dalam membangun pengetahuan					
F. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa						
26	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					
27	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan penjelasan materi					
28	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					

Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
A. Penggunaan Produk						
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan					
2	Video animasi interaktif dapat diakses fleksibel menggunakan perangkat elektronik yang berbeda-beda					
3	Video animasi interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran					
4	Kemungkinan bisa bertahan dalam penggunaan terus menerus					
B. Kualitas Media						
a) Kualitas teks						
5	Kesesuaian ukuran font					
6	Kesesuaian warna font					
7	Kesesuaian tata letak					
8	Kekontrasan dengan latar belakang					
9	Kecepatan teks bergerak					
b) Kualitas gambar dan foto						
10	Kejelasan tampilan gambar					
11	Daya tarik					
12	Kesesuaian tata letak					
13	Kesesuaian formasi gambar yang disajikan					

c) Kualitas animasi yang disajikan						
14	Kejelasan tampilan animasi					
15	Daya tarik					
16	Kelancaran kerja sistem <i>edpuzzle</i>					
17	Umpan balik jawaban pada <i>edpuzzle</i>					
d) Kualitas audio yang disajikan						
18	Kejelasan suara yang dihasilkan					
19	Kejernihan suara yang dihasilkan					
e) Kualitas video yang disajikan						
20	Kejelasan tampilan					
21	Daya tarik					
22	Kelancaran video					
23	Kesesuaian durasi video					
24	Kesesuaian format video					
f) Kualitas Musik (background)						
25	Kesesuaian jenis musik yang digunakan					
26	Pengaturan intensitas volume					
27	Kesesuaian <i>sound effect</i> dengan tampilan visual					
C. Manfaat						
28	Tampilan gambar mempermudah penyampaian materi					
29	Tampilan teks membantu memperjelas penyampaian materi					
30	Animasi dapat menarik perhatian					
31	Musik pengiring dapat meningkatkan suasana belajar					
32	Kuis <i>edpuzzle</i> pada menit-menit tertentu video dapat membantu siswa lebih aktif					
33	Kuis <i>edpuzzle</i> membuat siswa lebih fokus dalam menonton video					
34	Video animasi interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi lebih menarik					
35	Video animasi interaktif dapat menyampaikan materi lebih efektif					

Lampiran 08. Lembar Uji Kepraktisan

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					

2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami materi					
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi					
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian					
B. Ketertarikan						
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan					
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf					
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf					
C. Penyajian Materi						
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami					
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri					
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai					
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website <i>edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif					
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus					
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi					
D. Bahasa						
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami					
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca					
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami					
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					

19	Bahasa yang digunakan sederhana					
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					
E. Aksesibilitas						
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami					
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					

Lampiran 09. Hasil Penilaian Instrumen Penelitian

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN			
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Sutajaya, M.Kes		
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha		
Jenis Instrumen	: Instrumen uji validitas oleh ahli materi		
Petunjuk Pengisian	:		
Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"			
Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
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.	√		

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN			
Nama Validator	: I Made Oka Riawan, S.Pd., M.Sc.		
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha		
Jenis Instrumen	: Instrumen uji validitas oleh ahli materi		
Petunjuk Pengisian	:		
Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"			
Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
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.	√		

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Sutajaya, M.Kes.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Jenis Instrumen : Instrumen uji validitas oleh ahli media
 Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
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.	√		

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

Nama Validator : I Made Oka Riawan, S.Pd., M.Sc.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Jenis Instrumen : Instrumen uji validitas oleh ahli media
 Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
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.	√		

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Sutajaya, M.Kes.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Jenis Instrumen : Instrumen uji kepraktisan
 Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		
16.	√		
17.	√		
18.	√		
19.	√		
20.	√		
21.	√		
22.	√		
23.	√		
24.	√		

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN

Nama Validator : I Made Oka Riawan, S.Pd., M.Sc.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Jenis Instrumen : Instrumen uji kepraktisan
 Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu mohon memberikan tanda cek (√) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat ditulis pada kolom "keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	√		
2.	√		
3.	√		
4.	√		
5.	√		
6.	√		
7.	√		
8.	√		
9.	√		
10.	√		
11.	√		
12.	√		
13.	√		
14.	√		
15.	√		
16.	√		
17.	√		
18.	√		
19.	√		
20.	√		
21.	√		
22.	√		
23.	√		
24.	√		

Lampiran 10. Hasil Perhitungan Validitas Isi Instrumen

Hasil uji validitas isi instrumen ahli materi (Gregory)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	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
$V = \frac{28}{0 + 0 + 0 + 28}$ $= \frac{28}{28} = 1 \text{ (validitas sangat tinggi/sangat valid)}$			

Hasil uji validitas isi instrumen ahli media (Gregory)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	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
$V = \frac{35}{0 + 0 + 0 + 35}$ $= \frac{35}{35} = 1 \text{ (validitas sangat tinggi/sangat valid)}$			

Hasil uji validitas isi instrumen ahli media (Gregory)

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24
$V = \frac{24}{0 + 0 + 0 + 24}$ $= \frac{24}{24} = 1 \text{ (validitas sangat tinggi/sangat valid)}$			

Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Ahli

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN BIOLOGI DAN PERIKANAN KELAUTAN
Jalan Udayana Singaraja 81161
Tlp. (0362)25072 Fax. (0362) 25072
Laman : fmipa.undiksha.ac.id

Nomor : 243/UN48.9.7/TU/2024
Lampiran : 1 (satu) gabung
Perihal : Uji Ahli Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth.
Bapak Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
(Dosen Teknologi Pendidikan)
Di _____
Tempat _____

Dengan hormat, berdasarkan permohonan mahasiswa untuk menyelesaikan skripsinya, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap produk penelitian Skripsi mahasiswa

Nama : Sang Nyoman Putra Darma
NIM : 2013041018
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi dan Perikanan Kelautan
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul skripsi/TA : Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edpuzzle Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Singaraja, 03 Mei 2024
Ketua Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan

Dr. Gede Ari Yudasmara, S.Si., M.Si.
NIP. 197904142002121002

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN BIOLOGI DAN PERIKANAN KELAUTAN
Jalan Udayana Singaraja 81161
Tlp. (0362)25072 Fax. (0362) 25072
Laman : fmipa.undiksha.ac.id

Nomor : 243/UN48.9.7/TU/2024
Lampiran : 1 (satu) gabung
Perihal : Uji Ahli Penelitian Mahasiswa

Kepada Yth.
Bapak Putu Prima Juniartina, S.Pd., M.Pd.
(Dosen Pendidikan IPA)
Di _____
Tempat _____

Dengan hormat, berdasarkan permohonan mahasiswa untuk menyelesaikan skripsinya, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap produk penelitian Skripsi mahasiswa

Nama : Sang Nyoman Putra Darma
NIM : 2013041018
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi dan Perikanan Kelautan
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Judul skripsi/TA : Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edpuzzle Pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Singaraja, 03 Mei 2024
Ketua Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan

Dr. Gede Ari Yudasmara, S.Si., M.Si.
NIP. 197904142002121002

Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2

UJI VALIDITAS OLEH AHLI MATERI
(Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA)

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Sutajaya, M.Kes.
NIP : 196812171993031003
Jabatan : Dosen Pendidikan Biologi
Instansi : Program Studi Pendidikan Biologi FMIPA Undiksha
Tanggal Pengisian : 09 Mei 2024

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penelitian yang berjudul Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA, melalui lembar instrumen ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah selesai dibuat. Lembar instrumen penilaian ini didasarkan atas *grand theory* dari Ryana (2007) dan Mahmud (2012) terkait kriteria pengembangan video interaktif yang baik. Penilaian, masukan, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki, meningkatkan, dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini sehingga video animasi interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi.

a) Petunjuk :

- Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
SK : Sangat Kurang
K : Kurang
C : Cukup
B : Baik
SB : Sangat Baik
- Bapak/Ibu mohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	SK K C B SB				
		1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi						
1	Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi dalam tujuan pembelajaran (TP)					✓
2	Materi pada media video animasi interaktif sevelan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang harus dicapai					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					✓
B. Keakuratan Materi						
4	Keakuratan konsep dan definisi				✓	
5	Keakuratan gambar dan animasi				✓	
6	Keakuratan istilah-istilah				✓	
7	Keakuratan kajian pustaka				✓	
8	Keakuratan notasi dan simbol					✓
C. Kemuktahiran Materi						
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)				✓	
10	Kesesuaian gambar yang disajikan berdasarkan kenyataan				✓	
11	Keterangan pada gambar yang disajikan sesuai dengan kebenaran					✓
12	Kesesuaian animasi berdasarkan kenyataan				✓	
13	Kemuktahiran pustaka yang digunakan					✓
14	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					✓
D. Kelayakan Penyajian						
15	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke susah					✓
16	Materi disajikan dari konkrit ke abstrak				✓	
17	Materi disajikan dari sederhana ke kompleks					✓
18	Materi yang disajikan bersifat interaktif				✓	
19	Materi yang disajikan bersifat partisipatif				✓	
20	Penyajian gambar membantu memudahkan memahami materi				✓	
21	Penyajian audio memperjelas dalam memahami materi				✓	
22	Video yang disajikan sesuai dengan kelengkapan materi					✓
E. Mendorong Keingintahuan						
23	Mendorong rasa keingintahuan siswa					✓

24	Mendorong terjadinya interaksi siswa				√	
25	Mendorong siswa dalam membangun pengetahuan				√	
F. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa						
26	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				√	
27	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan penjelasan materi					√
28	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				√	

c) Komentar dan Saran

- Gambar yang ditampilkan jangan yang besar kepala, tampilkan gambar yang proporsional, karena dapat memengaruhi psikologis anak terkait dengan gambar yang ditampilkan
- Gambar manusia dengan jaringan sarafnya jangan dipotong pada bagian ekstremitas bawah, karena pada bagian tersebut masih ada transmisi saraf. Tampilkan gambar yang utuh yang disertai dengan sistem saraf di seluruh tubuh.
- Jangan menggunakan warna merah untuk tulisan, karena warna tersebut menimbulkan strain yang kuat pada saraf mata, sehingga dapat menimbulkan kelelahan mata.
- Pada tayangan gerak refleks = tidak disadari, jangan hanya menggunakan gambar otak saja, gunakan gambar manusia secara utuh yang dilengkapi dengan sistem sarafnya, selanjutnya baru dicoret atau ditidakan peran otak.
- Tayangan gambar penari kurang komunikatif, karena hanya berupa gambar saja, sebaiknya gunakan animasi yang memang penari tersebut benar-benar menari sesuai dengan kenyataan di lapangan.

d) Simpulan

Media video animasi belum dapat digunakan	
Media video animasi dapat digunakan dengan revisi	√
Media video animasi dapat digunakan tanpa revisi	

Singaraja, 09 Mei 2024
Validator

Prof. Dr. I Made Sutajaya, M.Kes.
NIP.196812171993031003

Instrumen Uji Validitas Oleh Ahli Materi
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edupuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama Validator : I Made dan Riana
NIP : 19891003201903008
Jabatan : Peneliti
Instansi : Andeluhita
Tanggal Pengisian : 13 Mei 2024

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul **Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edupuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA**, melalui lembar instrumen ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah selesai dibuat. Lembar instrumen penilaian ini didasarkan atas *grand theory* dari Ryana (2007) dan Mahnun (2012) terkait kriteria pengembangan video interaktif yang baik. Penilaian, masukan, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki, meningkatkan, dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini sehingga video animasi interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi.

a) Petunjuk :

- Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
SK : Sangat Kurang
K : Kurang
C : Cukup
B : Baik
SB : Sangat Baik
- Bapak/Ibu mohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	SK K C B SB				
		1	2	3	4	5
A. Kelayakan Isi						
1	Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi dalam tujuan pembelajaran (TP)					√
2	Materi pada media video animasi interaktif relevan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang harus dicapai					√
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan					√
B. Keakuratan Materi						
4	Keakuratan konsep dan definisi					√
5	Keakuratan gambar dan animasi					√
6	Keakuratan istilah-istilah					√
7	Keakuratan kajian pustaka					√
8	Keakuratan notasi dan simbol					√
C. Kemuktahiran Materi						
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)					√
10	Kesesuaian gambar yang disajikan berdasarkan kenyataan					√
11	Keterangan pada gambar yang disajikan sesuai dengan kebenaran					√
12	Kesesuaian animasi berdasarkan kenyataan					√
13	Kemuktahiran pustaka yang digunakan					√
14	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari					√
D. Kelayakan Penyajian						
15	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke susah					√
16	Materi disajikan dari konkrit ke abstrak					√
17	Materi disajikan dari sederhana ke kompleks					√
18	Materi yang disajikan bersifat interaktif					√
19	Materi yang disajikan bersifat partisipatif				√	
20	Penyajian gambar membantu memudahkan memahami materi					√
21	Penyajian audio memperjelas dalam memahami materi					√
22	Video yang disajikan sesuai dengan kelengkapan materi					√
E. Mendorong Keingintahuan						
23	Mendorong rasa keingintahuan siswa					√

24	Mendorong terjadinya interaksi siswa					√
25	Mendorong siswa dalam membangun pengetahuan					√
F. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa						
26	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					√
27	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan penjelasan materi					√
28	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					√

c) Komentar dan Saran
Sedikit lebih

d) Simpulan

Media video animasi belum dapat digunakan	
Media video animasi dapat digunakan dengan revisi	√
Media video animasi dapat digunakan tanpa revisi	

Singaraja, 13 Mei 2024
Validator

I Made dan Riana
NIP. 19891003201903008

Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Media 1 dan Ahli Media 2

Instrumen Uji Validitas Oleh Ahli Media
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama Validator : Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP : 198202192008121009
 Jabatan : Lektor Kepala
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengisian : 9 Mei 2024

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA, melalui lembar instrumen ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah selesai dibuat. Lembar instrumen penilaian ini didasarkan atas *grand theory* dari Ryana (2007) dan Mahnun (2012) terkait pengembangan video interaktif yang baik. Penilaian, masukan, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki, meningkatkan, dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini sehingga video animasi interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi.

a) **Petunjuk :**
 1. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 SK : Sangat Kurang
 K : Kurang
 C : Cukup
 B : Baik
 SB : Sangat Baik
 2. Bapak/Ibu mohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan

b) **Instrumen Penilaian**

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
A. Penggunaan Produk						
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan					✓
2	Video animasi interaktif dapat diakses fleksibel menggunakan perangkat elektronik yang berbeda-beda					✓
3	Video animasi interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
4	Kemungkinan bisa bertahan dalam penggunaan terus menerus					✓
B. Kualitas Media						
a) Kualitas teks						
5	Kesesuaian ukuran font					✓
6	Kesesuaian warna font					✓
7	Kesesuaian tata letak				✓	
8	Kekontrasan dengan latar belakang					✓
9	Kecepatan teks bergerak				✓	
b) Kualitas gambar dan foto						
10	Kejelasan tampilan gambar					✓
11	Daya tarik					✓
12	Kesesuaian tata letak				✓	
13	Kesesuaian formasi gambar yang disajikan				✓	
c) Kualitas animasi yang disajikan						
14	Kejelasan tampilan animasi					✓
15	Daya tarik					✓
16	Kelancaran kerja sistem eduzzle					✓
17	Umpan balik jawaban pada eduzzle					✓
d) Kualitas audio yang disajikan						
18	Kejelasan suara yang dihasilkan					✓
19	Kejernihan suara yang dihasilkan					✓
e) Kualitas video yang disajikan						
20	Kejelasan tampilan					✓
21	Daya tarik					✓
22	Kelancaran video					✓
23	Kesesuaian durasi video				✓	
24	Kesesuaian format video					✓
f) Kualitas Musik (background)						
25	Kesesuaian jenis musik yang digunakan					✓
26	Pengaturan intensitas volume					✓
27	Kesesuaian sound effect dengan					✓

C. Manfaat

tampilan visual	1	2	3	4	5
28 Tampilan gambar mempermudah penyampaian materi					✓
29 Tampilan teks membantu memperjelas penyampaian materi					✓
30 Animasi dapat menarik perhatian					✓
31 Musik pengiring dapat meningkatkan suasana belajar			✓		
32 Kuis eduzzle pada menit-menit tertentu video dapat membantu siswa lebih aktif					✓
33 Kuis eduzzle membuat siswa lebih fokus dalam menonton video					✓
34 Video animasi interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi lebih menarik					✓
35 Video animasi interaktif dapat menyampaikan materi lebih efektif					✓

c) **Komentar dan Saran**

d) **Simpulan**

Media video animasi belum dapat digunakan	
Media video animasi dapat digunakan dengan revisi	✓
Media video animasi dapat digunakan tanpa revisi	

Singaraja, 9 Mei 2024
 Validator

 Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 198202192008121009

Instrumen Uji Validitas Oleh Ahli Media
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama Validator : Pura Prima Juniastina Spd. Mpd.
 NIP : 198106142005041001
 Jabatan : Dosen
 Instansi : UNDIKMA
 Tanggal Pengisian : 13 Mei 2024

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA, melalui lembar instrumen ini saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah selesai dibuat. Lembar instrumen penilaian ini didasarkan atas *grand theory* dari Ryana (2007) dan Mahnun (2012) terkait pengembangan video interaktif yang baik. Penilaian, masukan, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki, meningkatkan, dan menyempurnakan kualitas media pembelajaran ini sehingga video animasi interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi.

a) **Petunjuk :**
 1. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 SK : Sangat Kurang
 K : Kurang
 C : Cukup
 B : Baik
 SB : Sangat Baik
 2. Bapak/Ibu mohon memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	SK	K	C	B	SB
		1	2	3	4	5
A. Penggunaan Produk						
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan					✓
2	Video animasi interaktif dapat diakses fleksibel menggunakan perangkat elektronik yang berbeda-beda					✓
3	Video animasi interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
4	Kemungkinan bisa bertahan dalam penggunaan terus menerus					✓
B. Kualitas Media						
a) Kualitas teks						
5	Kesesuaian ukuran font					✓
6	Kesesuaian warna font				✓	✓
7	Kesesuaian tata letak					✓
8	Kekontrasan dengan latar belakang					✓
9	Kecepatan teks bergerak					✓
b) Kualitas gambar dan foto						
10	Kejelasan tampilan gambar					✓
11	Daya tarik					✓
12	Kesesuaian tata letak					✓
13	Kesesuaian formasi gambar yang disajikan				✓	
c) Kualitas animasi yang disajikan						
14	Kejelasan tampilan animasi					✓
15	Daya tarik					✓
16	Kelancaran kerja sistem eduzzle					✓
17	Umpan balik jawaban pada eduzzle					✓
d) Kualitas audio yang disajikan						
18	Kejelasan suara yang dihasilkan					✓
19	Kejernihan suara yang dihasilkan					✓
e) Kualitas video yang disajikan						
20	Kejelasan tampilan					✓
21	Daya tarik					✓
22	Kelancaran video					✓
23	Kesesuaian durasi video					✓
24	Kesesuaian format video					✓
f) Kualitas Musik (background)						
25	Kesesuaian jenis musik yang digunakan					✓
26	Pengaturan intensitas volume					✓
27	Kesesuaian sound effect dengan					✓

tampilan visual						
C. Manfaat						
28	Tampilan gambar mempermudah penyampaian materi					✓
29	Tampilan teks membantu memperjelas penyampaian materi					✓
30	Animasi dapat menarik perhatian					✓
31	Musik pengiring dapat meningkatkan suasana belajar					✓
32	Kuis eduzzle pada meni-menit tertentu video dapat membantu siswa lebih aktif					✓
33	Kuis eduzzle membuat siswa lebih fokus dalam menonton video					✓
34	Video animasi interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi lebih menarik					✓
35	Video animasi interaktif dapat menyampaikan materi lebih efektif					✓
e) Komentar dan Saran						
1. perbaiki background lebih daya warna tulisan lebih jelas lebih terlihat 2. perbaiki beberapa bagian gambar agar terlihat dengan jelas gambar yg kurang 3. lengkapi dengan kerangka gambar di beberapa bagian slide.						
d) Simpulan						
Media video animasi belum dapat digunakan						
Media video animasi dapat digunakan dengan revisi						✓
Media video animasi dapat digunakan tanpa revisi						

Singaraja, 13 Mei 2024..
 Validator

 RIAH ALPINA JUNARAHENDI Mpd., Mpd.
 NIP. 19740514 201504 1001

Lampiran 14. Hasil Analisis Data Uji Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

No	Indikator	Responden	
		Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
A. Kelayakan Isi			
1	Materi yang dijelaskan sesuai dengan materi dalam tujuan pembelajaran (TP)	5	5
2	Materi pada media video animasi interaktif relevan dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang harus dicapai	5	5
3	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	5	5
B. Keakuratan Materi			
4	Keakuratan konsep dan definisi	4	5
5	Keakuratan gambar dan animasi	4	5
6	Keakuratan istilah-istilah	4	5
7	Keakuratan kajian pustaka	4	5
8	Keakuratan notasi dan simbol	5	5
C. Kemuktahiran Materi			
9	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)	4	5
10	Kesesuaian gambar yang disajikan	4	5

	berdasarkan kenyataan		
11	Keterangan pada gambar yang disajikan sesuai dengan kebenaran	5	5
12	Kesesuaian animasi berdasarkan kenyataan	4	5
13	Kemuktahiran pustaka yang digunakan	4	5
14	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	4	5
D. Kelayakan Penyajian			
15	Materi disajikan secara runtut dari mudah ke susah	5	5
16	Materi disajikan dari konkrit ke abstrak	4	5
17	Materi disajikan dari sederhana ke kompleks	5	5
18	Materi yang disajikan bersifat interaktif	4	5
19	Materi yang disajikan bersifat partisipatif	4	4
20	Penyajian gambar membantu memudahkan memahami materi	4	5
21	Penyajian audio memperjelas dalam memahami materi	4	5
22	Video yang disajikan sesuai dengan kelengkapan materi	5	5
E. Mendorong Keingintahuan			
23	Mendorong rasa keingintahuan siswa	4	4
24	Mendorong terjadinya interaksi siswa	4	4
25	Mendorong siswa dalam membangun pengetahuan	4	5
F. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa			
26	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4	5
27	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan penjelasan materi	5	5
28	Pertanyaan (kuis) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4	5
Jumlah skor penilaian		121	137
Jumlah skor maksimum		140	140
Persentase kualitas materi (%)		86,43%	97,85%
Kriteria		Sangat Layak	Langat layak
Rerata skor ahli materi 1 dan 2		$NP = \frac{184,28}{2}$ $= 92,14\%$	

No	Indikator	Responden	
		Ahli Media 1	Ahli Media 2
A. Penggunaan Produk			
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan	5	5
2	Video animasi interaktif dapat diakses fleksibel menggunakan perangkat elektronik yang berbeda-beda	5	5
3	Video animasi interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran	5	5
4	Kemungkinan bisa bertahan dalam penggunaan terus menerus	5	5
B. Kualitas Media			
a) Kualitas teks			
5	Kesesuaian ukuran font	5	5
6	Kesesuaian warna font	5	4
7	Kesesuaian tata letak	4	5
8	Kekontrasan dengan latar belakang	5	5
9	Kecepatan teks bergerak	4	5
b) Kualitas gambar dan foto			
10	Kejelasan tampilan gambar	5	5
11	Daya tarik	5	5
12	Kesesuaian tata letak	4	5
13	Kesesuaian formasi gambar yang disajikan	4	4
c) Kualitas animasi yang disajikan			
14	Kejelasan tampilan animasi	5	5
15	Daya tarik	5	5
16	Kelancaran kerja sistem <i>edpuzzle</i>	5	5
17	Umpan balik jawaban pada <i>edpuzzle</i>	5	5
d) Kualitas audio yang disajikan			
18	Kejelasan suara yang dihasilkan	5	5
19	Kejernihan suara yang dihasilkan	5	5
e) Kualitas video yang disajikan			
20	Kejelasan tampilan	5	5
21	Daya tarik	5	5
22	Kelancaran video	5	5
23	Kesesuaian durasi video	4	5
24	Kesesuaian format video	5	5
f) Kualitas Musik (background)			
25	Kesesuaian jenis musik yang digunakan	5	5
26	Pengaturan intensitas volume	5	5
27	Kesesuaian <i>sound effect</i> dengan tampilan visual	5	5
C. Manfaat			

28	Tampilan gambar mempermudah penyampaian materi	5	5
29	Tampilan teks membantu memperjelas penyampaian materi	5	5
30	Animasi dapat menarik perhatian	5	5
31	Musik pengiring dapat meningkatkan suasana belajar	4	5
32	Kuis <i>edpuzzle</i> pada menit-menit tertentu video dapat membantu siswa lebih aktif	5	5
33	Kuis <i>edpuzzle</i> membuat siswa lebih fokus dalam menonton video	5	5
34	Video animasi interaktif dapat mempermudah proses penyampaian materi lebih menarik	5	5
35	Video animasi interaktif dapat menyampaikan materi lebih efektif	5	5
Jumlah skor penilaian		169	173
Jumlah skor maksimum		175	175
Persentase kualitas materi (%)		96,57%	98,85%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak
Rerata skor ahli media 1 dan 2		$NP = \frac{195,42}{2}$ $= 97,71\%$	

Lampiran 15. Hasil Uji Perorangan

Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi *Edpuzzle* pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : NI. MADE DIAN. PURA. ANGGITA
Kelas : XI
Nomor Absen : 21
Instansi : SMAN 2 BANGLI
Tanggal Pengisian : 14 Mei 2024

Dengan hormat,
Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi *edpuzzle* pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

- Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

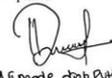
c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS TS KS S SS				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami				✓	

materi							
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi						✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian						✓
B. Keterarikan							
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan						✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf						✓
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf						✓
C. Penyajian Materi							
8	Penyajian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari						✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami						✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri						✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai						✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif						✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus						✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi						✓
D. Bahasa							
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami						✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca						✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami						✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami						✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana						✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti						✓

E. Aksesibilitas					
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat				✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri				✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami				✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami				✓

Komentar/Saran:
Video animasi sangat mudah di pahami, menarik, dan interaktif
Saran: Penyelesaian kuis di Percepat

Bangli, 14 Mei 2024
 Responden

 (Ni Made dian Purba)

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edupuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : M. Raha, Raka, dan Salsabari
 Kelas : XI. A
 Nomor Absen : 30
 Instansi : SMA. M. A. GARUDA
 Tanggal Pengisian : 14 Mei 2024

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan dikembangkan video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi edupuzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

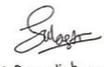
a) Petunjuk :
 1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi				✓	
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami				✓	

3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi				✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian				✓
B. Keterarikan					
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan				✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf				✓
7	Kuis pada edupuzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf				✓
C. Penyajian Materi					
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami				✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri				✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai				✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website edupuzzle yang dapat membuat saya lebih aktif				✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus				✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi				✓
D. Bahasa					
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami				✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca				✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami				✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana			✓	
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti				✓

Komentar/Saran:
Video animasi yang di berikan sangat mudah dipahami dan gampang mengerti Materi yang di berikan

Bangli, 14 Mei 2024
 Responden

 Ni Ratu dian ayu Juastri

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : I km Tedi Surya Wignya
 Kelas : XI-B
 Nomor Absen : 15
 Instansi : SMA 2 Bangli
 Tanggal Pengisian : 14 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkan video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi eduzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS TS KS S SS				
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi				✓	
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami				✓	

E. Aksesibilitas						
No	Indikator	STS TS KS S SS				
		1	2	3	4	5
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami					✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					✓

Komentar/Saran:

Sangat baik dan mudah dimengerti

Bangli, 14 Mei 2024
 Responden


 I km Tedi Surya Wignya

materi					
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi				✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian				✓
B. Ketertarikan					
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan				✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf				✓
7	Kuis pada eduzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf				✓
C. Penyajian Materi					
8	Penyajian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami				✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri			✓	
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai				✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website eduzzle yang dapat membuat saya lebih aktif				✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus				✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi			✓	
D. Bahasa					
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami				✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca				✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami				✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana				✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti				✓

Lampiran 16. Hasil Analisis Uji Perorangan

No	Indikator	Responden		
		1	2	3
A. Tampilan Media				
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi	5	4	4
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membant saya memahami materi	4	4	4
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi	5	5	5
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian	5	5	5
B. Ketertarikan				
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan	5	5	5
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf	5	5	5
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf	5	5	5
C. Penyajian Materi				
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	5	5	5
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami	5	5	5
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri	4	5	4
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai	4	5	5
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif	5	5	5
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus	4	5	5
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi	5	5	4
D. Bahasa				
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami	5	5	5
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca	5	5	5
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami	5	5	5
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5	5	5

19	Bahasa yang digunakan sederhana	4	4	5
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti	5	5	5
E. Aksesibilitas				
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat	5	5	5
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri	5	4	5
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami	5	5	5
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami	5	5	5
Jumlah skor penilaian		115	116	116
Jumlah skor maksimum		120	120	120
Persentase kualitas materi (%)		95,83 %	96,66 %	96,66%

No	Kode Responden	Tingkat Kemampuan	Skor Penilaian	Skor Maksimum	Persentase (%)
1	RPO1	Tinggi	115	120	95,83%
2	RPO2	Sedang	116	120	96,66%
3	RPO3	Rendah	116	120	96,66%
Total			347	360	289,15%
Rerata Persentase Akhir (%)			115,66	120	96,38%
Kriteria			Sangat Praktis		

Lampiran 17. Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik						
Pembangunan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edupuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA						
Nama	:	RA YAH GAB JAWALI				
Kelas	:	XI A				
Nomor Absen	:	27				
Instansi	:	DMA N P GANGLU				
Tanggal Pengisian	:	16 Mei 2024				
Dengan hormat,						
Sehubungan dengan dikembangkan video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi edupuzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angker ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.						
a) Petunjuk :						
1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.						
STS : Sangat Tidak Setuju						
TS : Tidak Setuju						
KS : Kurang Setuju						
S : Setuju						
SS : Sangat Setuju						
c) Instrumen Penilaian						
No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓
B. Ketertarikan						
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi					✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian					✓
C. Penyajian Materi						
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan					✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf					✓
7	Kuis pada edupuzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf					✓
D. Bahasa						
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami					✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri					✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai					✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website edupuzzle yang dapat membuat saya lebih aktif					✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus					✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi					✓
E. Aksesibilitas						
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami					✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca					✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami					✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana					✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					✓

E. Aksesibilitas					
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat				✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri				✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami				✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami				✓

Komentar/Saran:

Video tersebut sangat baik dan mudah dalam memahami konsep sistem syaraf. Animasi sudah menarik sehingga membuat saya tertarik.
 Sedikit saran dari saya, sebaiknya pengisiannya bisa lebih cepat dan lebih dipercepat.

Bangli, 16 Mei 2024

Responden

Usufi

Ni Ratu Eka Juliantini

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
 Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
 Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : Ni Ratu Eka Juliantini
 Kelas : XI 1
 Nomor Absen : 31
 Instansi : SMA 2 Bangli
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi eduzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

- Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi					✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian					✓
B. Ketertarikan						
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan					✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf					✓
7	Kuis pada eduzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf					✓
C. Penyajian Materi						
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami					✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri			✓		
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai					✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website eduzzle yang dapat membuat saya lebih aktif					✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus					✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi					✓
D. Bahasa						
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami					✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca					✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami			✓		
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana					✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					✓

E. Aksesibilitas

21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami				✓	
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					✓

Komentar/Saran:

Video sangat menarik dan tidak membosankan

Bangli, 16 Mei 2024

Responden

#Raguzuf

Ni Ratu Eka Juliantini

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : I. KD ARYA CIPTA P.
 Kelas : XI A
 Nomor Absen : 11
 Instansi : SMA N 2 BANGLI
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi edpuzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- KS : Kurang Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi				✓	
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami				✓	

E. Aksesibilitas						
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami					✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					✓

Komentar/Saran:

SANGAT BAIK DAN MEMBANTU DALAM MENYAJIKAN MATERI
SISTEM SARAF

Bangli, 16 MEI 2024
 Responden


I. KD ARYA CIPTA P.

3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah pengambaran materi					✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian					✓
B. Keterarikan						
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan					✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf					✓
7	Kuis pada edpuzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf					✓
C. Penyajian Materi						
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami					✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri					✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai					✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website edpuzzle yang dapat membuat saya lebih aktif					✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus					✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi					✓
D. Bahasa						
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami					✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca					✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami					✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana					✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					✓

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : Nikmah Ayu Aranda Kartha Putri
 Kelas : XIA
 Nomor Absen : 24
 Instansi : SMA N 2 Bangli
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi edpuzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- KS : Kurang Setuju
- S : Setuju
- SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi				✓	
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami				✓	

	materi							
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi							✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian							✓
B. Ketertarikan								
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan							✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf							✓
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf							✓
C. Penyajian Materi								
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari							✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami							✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri							✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai							✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif							✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus						✓	
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi							✓
D. Bahasa								
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami							✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca							✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami							✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami							✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana							✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti							✓

E. Aksesibilitas								
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat							✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri							✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami							✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami						✓	

Komentar/Saran:
 Sangat bagus dan menarik

Bangli, 16 Mei 2024
 Responden

 (Mi Komang Iyana R. P.)

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : Anak Agung Pisma Tania
 Kelas : XI. A
 Nomor Absen : 01
 Instansi : SMAN 1 Bangli
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi *edpuzzle* pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) **Petunjuk :**
 1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.
 STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

c) **Instrumen Penilaian**

No	Indikator	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

	materi							
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi							✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian							✓
B. Ketertarikan								
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan							✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf							✓
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf							✓
C. Penyajian Materi								
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari							✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami							✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri						✓	
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai							✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif						✓	
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus							✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi						✓	
D. Bahasa								
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami							✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca							✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami							✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami							✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana							✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti							✓

E. Aksesibilitas					
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat				✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri				✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami				✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami				✓

Komentar/Saran:

Dari video yang di berikan membuat saya lebih sedang belajar biologi, karena berisikan animasi yang menarik.

Bangli, 15 Mei 2024

Responden

[Signature]
Anat Agung Rama Tania

Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : Ketut Arya Sandiarta
Kelas : XI A
Nomor Absen : 14
Instansi : SMAN 2 BANGLI
Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi edpuzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

materi					
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi				✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian				✓
B. Ketertarikan					
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan				✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf				✓
7	Kuis pada edpuzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf	✓			
C. Penyajian Materi					
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami				✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri			✓	
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai				✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website edpuzzle yang dapat membuat saya lebih aktif				✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus				✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi				✓
D. Bahasa					
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami				✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca				✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami				✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana				✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti				✓

E. Aksesibilitas

21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami				✓	
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					✓

Komentar/Saran:

Video animasi membuat saya bersemangat dan tertarik dalam belajar. Animasi dan gambar sudah bagus dan sebaiknya menggunakan warna lebih dibuat menarik.

Bangli, 16 Mei 2024

Responden

[Signature]
Ketut Arya Sandiarta

Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : Tri Anissa Ramadan
 Kelas : XI A
 Nomor Absen : 35
 Instansi : SMA Negeri 2 Bangli
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi eduzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

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

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

	materi					
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi					✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian					✓
B. Ketertarikan						
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan					✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf					✓
7	Kuis pada eduzzle dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf					✓
C. Penyajian Materi						
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami					✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (video section) untuk saya menemukan konsep sendiri					✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai					✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada website eduzzle yang dapat membuat saya lebih aktif					✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus					✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi					✓
D. Bahasa						
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami					✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca					✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami					✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana					✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					✓

E. Aksesibilitas

21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat					✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri					✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami					✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami					✓

Komentar/Saran:
Sangat cocok di gunakan dalam belajar dan dapat di akses dengan mudah

Bangli, 16 Mei 2024
 Responden

Tri Anissa Ramadan

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Eduzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : I. Kadek dwipayana
 Kelas : XI A
 Nomor Absen : 12
 Instansi : SMA n 2 bangli
 Tanggal Pengisian : 16 Mei 2024

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi eduzzle pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sbagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

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

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi					✓
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

	materi							
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi							✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian							✓
B. Ketertarikan								
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan							✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf							✓
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf							✓
C. Penyajian Materi								
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari							✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami						✓	
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri							✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai							✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif							✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus							✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi						✓	
D. Bahasa								
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami							✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca							✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami							✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami							✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana							✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti							✓

E. Aksesibilitas								
21	Video animasi interaktif mudah dijangkau dan diakses dengan berbagai perangkat							✓
22	Video animasi interaktif dapat diakses secara mandiri							✓
23	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif jelas dipahami							✓
24	Petunjuk penggunaan video animasi interaktif mudah dipahami							✓

Komentar/Saran:

Video pembelajaran yang diberikan membuat saya lebih bersemangat dan tidak mengantuk. Semoga lebih banyak video animasi yang diterapkan pada materi yg. lain.

Bangli, 16 Mei 2024

Responden

I. Kadet dwipayana
I. Kadet dwipayana

Instrumen Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik
Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker
Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA

Nama : *(A. N. M. I. A. H. A. M. O. N. G. A. N. T.)*
Kelas : *XIA*
Nomor Absen : *19*
Instansi : *SMA N. 2 BANGLI*
Tanggal Pengisian : *16 Mei 2024*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya video animasi interaktif menggunakan animaker terintegrasi *edpuzzle* pada materi sistem saraf manusia kelas XI SMA, mohon kesediaan saudara/i untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang saudara/i berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk :

1. Saudara/i mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian terhadap video animasi interaktif yang dikembangkan, sesuai dengan keterangan sebagai berikut.

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

c) Instrumen Penilaian

No	Indikator	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
A. Tampilan Media						
1	Video animasi interaktif ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar biologi				✓	
2	Tampilan gambar pada video animasi interaktif membantu saya memahami					✓

	materi							
3	Animasi yang disajikan membantu mempermudah penggambaran materi							✓
4	Tampilan video animasi interaktif menarik perhatian							✓
B. Ketertarikan								
5	Dengan menggunakan video animasi interaktif ini dapat membuat belajar biologi tidak membosankan							✓
6	Video animasi interaktif ini mendukung saya untuk menguasai pelajaran biologi khususnya materi sistem saraf							✓
7	Kuis pada <i>edpuzzle</i> dapat memberikan motivasi dalam mempelajari materi sistem saraf							✓
C. Penyajian Materi								
8	Penyampaian materi dalam video animasi interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari							✓
9	Materi yang ada dalam video animasi interaktif ini mudah saya pahami							✓
10	Dalam media video animasi interaktif terdapat beberapa bagian (<i>video section</i>) untuk saya menemukan konsep sendiri							✓
11	Penyajian materi dalam video animasi interaktif mendorong saya menonton video sampai selesai							✓
12	Video animasi interaktif memuat pertanyaan (kuis) pada <i>website edpuzzle</i> yang dapat membuat saya lebih aktif							✓
13	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif membuat saya lebih fokus							✓
14	Pertanyaan (kuis) pada video animasi interaktif dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi							✓
D. Bahasa								
15	Tampilan teks pada video animasi interaktif jelas dipahami							✓
16	Tampilan teks pada video animasi interaktif mudah dibaca							✓
17	Kalimat yang digunakan jelas dipahami							✓
18	Kalimat yang digunakan mudah dipahami							✓
19	Bahasa yang digunakan sederhana							✓
20	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti							✓

NB.20	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NB.21	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NB.22	5	5	5	5	5	5	5	5	5
NB.23	5	4	5	5	5	4	5	5	5
NB.24	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Jumlah skor	117	117	118	117	116	117	115	117	117
skor maksimum	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Persentase (%)	97,5 %	97,5 %	98,33 %	97,5 %	96,66 %	97,5 %	95,83 %	97,5 %	97,5 %

No	Kode Siswa	Tingkat Kemampuan	Skor Penilaian	Skor Maksimum	Hasil (%)	Rerata (%)
1	RKK1	Tinggi	117	120	97,5%	97,77%
2	RKK2	Tinggi	117	120	97,5%	
3	RKK3	Tinggi	118	120	98,33%	
4	RKK4	Sedang	117	120	97,5%	97,22%
5	RKK5	Sedang	116	120	96,66%	
6	RKK6	Sedang	117	120	97,5%	
7	RKK7	Rendah	115	120	95,83%	96,94%
8	RKK8	Rendah	117	120	97,5%	
9	RKK9	Rendah	117	120	97,5%	
Total			1,051	1,080	875,82%	291,93%
Rerata (%)			116,77	120	97,31%	97,31%
Kriteria			Sangat Praktis			

Lampiran 19. Hasil Pengerjaan Kuis (Pertanyaan) pada Video Animasi Interaktif Hasil Pengerjaan Kuis pada Uji Coba Perorangan

← Video Assignment Edit assigned video View as a student ...



Biologi Sistem Saraf Manusia
By Sang Nyoman
3 Answers to grade

Start date
May 14th 11.00am

Due date
No due date

Prevent skipping
 Speed up videos
 Turn on closed captions

Students Questions

Student Name	Watched	Grade	Attempts	Last watched	Turned in
I Km Tedy Surya Wiguna	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>	-	1/1	May 14th	✓ May 14th, 11.37am
Ni Made Diah Putri Anggita	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>	-	1/1	May 14th	✓ May 14th, 11.40am
Ni Putu Diah Ayu Sulastri	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>	-	1/1	May 14th	✓ May 14, 11.45am

← Video Assignment Edit assigned video View as a student ...

Students **Questions**

00:56 **Multiple choice question** 3 out of 3 right

Apakah adik-adik sudah memahami petunjuk dalam menonton video?

- ✓ Sudah
- ✗ Belum

04:22 **Multiple choice question** 3 out of 3 right

Gambar manakah yang menunjukkan keadaan netral muatan sel saraf dalam fase polarisasi?

Start date: May 14th 11:00am
 Due date: No due date
 Prevent skipping
 Speed up videos
 Turn on closed captions

Hasil Pengerjaan Kuis pada Uji Coba Kelompok Kecil

← Video Assignment Edit assigned video View as a student ...

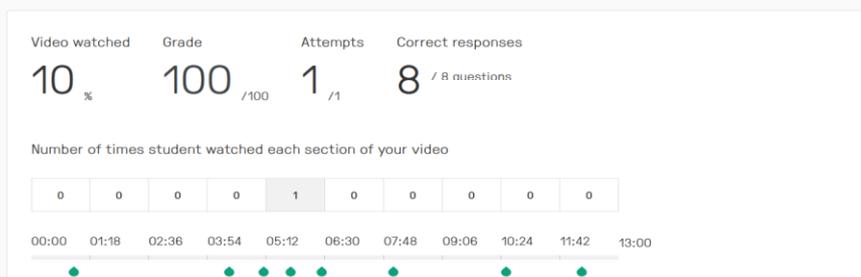
Biologi Sistem Saraf Manusia
 By Sang Nyoman
 9 Answers to grade

Students **Questions**

Student Name	Watched	Grade	Attempts	Last watched	Turned in
Anak Agung Risma tania	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
Febri Ulandari	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
I A Nyoman Ira Ramayanti	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
I Kadek Arya Cipta D.	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
I Kadek Dwipayana	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
I Ketut Arya Sadiarta	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
Ni Komang Trya ananda K...	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
Ni Putu Eka Juliantini	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm
Tri Anissa Ramadani	100%	-	1/1	May 16th	May 16th, 2:10pm

Start date: May 16th 12:00am
 Due date: No due date
 Prevent skipping
 Speed up videos
 Turn on closed captions

Analytics



Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	<p>ပိတောက်ပြည်နယ်တော် PEMERINTAH PROVINSI BALI ဂေါင်သီယောနီမြို့နယ် SMA NEGERI 2 BANGLI လမ်းညွှန်ကုန်း၊ ဂေါင်သီယောနီမြို့နယ်၊ ဝင်္ကဏ်မင်းတော် Jalan Nusantara, Kubu, Bangli 80611 ☎ (0366)91445 email: smanegeri2bangli@yahoo.com website: www.sman2bangli.sch.id</p>	
---	--	---

SURAT KETERANGAN
 Nomor : B.10.400.3.8/3855/A/SMAN 2 BGL/DIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Bangli menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

N a m a	: Sang Nyoman Putra Darma
Nomor Induk Mahasiswa	: 2013041018
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Biologi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA)
Alamat Universitas	: Jalan Udayana No.11, Banjar Tegal, Singaraja, Kabupaten Buleleng, Bali 81116

Telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 2 Bangli pada tanggal **5 Januari - 17 Mei 2024** dalam rangka penyusunan skripsi dengan Judul Penelitian **“Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi Edpuzzle pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA “**

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

Bangli, 20 Mei 2024

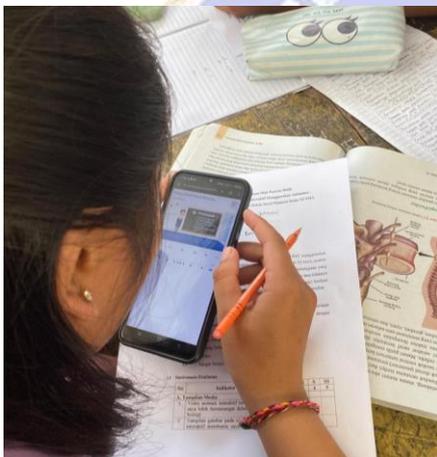


Ditandatangani secara elektronik oleh:
Kepala SMAN 2 Bangli
I Gede Kariawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198207012006041007

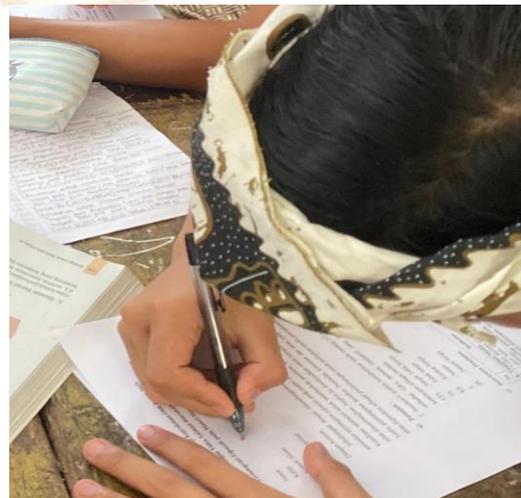
Lampiran 21. Dokumentasi Validasi Ahli dan Penelitian di SMA Negeri 2 Bangli
Validasi Ahli Media



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil





Lampiran 22. Link Video Animasi Interaktif

- *Link video animasi interaktif (link preview) :*
<https://edpuzzle.com/media/666bb0b059e5cda25ef8313f>
- *Link video animasi interaktif :*
<https://edpuzzle.com/assignments/666bbdaec51d033c42b4b690/watch>



RIWAYAT HIDUP



Sang Nyoman Putra Darma lahir di Bangli pada tanggal 19 Juli 2001. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Sang Nyoman Dadi Sujana, S.T dan Ibu Sang Ayu Ketut Sariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis beralamat di Jalan Besakih, Desa Tegalasah, Kecamatan Tembuku, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Tembuku dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 3 Tembuku dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020, penulis lulus dari SMA Negeri 2 Bangli jurusan IPA dan melanjutkan ke program studi Pendidikan Biologi di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester 8 tahun 2024 penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Interaktif Menggunakan Animaker Terintegrasi *Edpuzzle* pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas XI SMA”.

