

**LAMPIRAN**



**Lampiran 1**  
**Surat Ijin Melakukan Observasi**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2175/UN48.11.1/DT/2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 15 September 2022

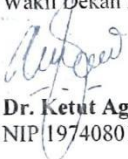
Yth. Kepala SMK N 3 Singaraja  
di tempat

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

Nama : Putu Satya Dananjaya Dharma Putra  
NIM : 1715051106  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : XI (sebelas)

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

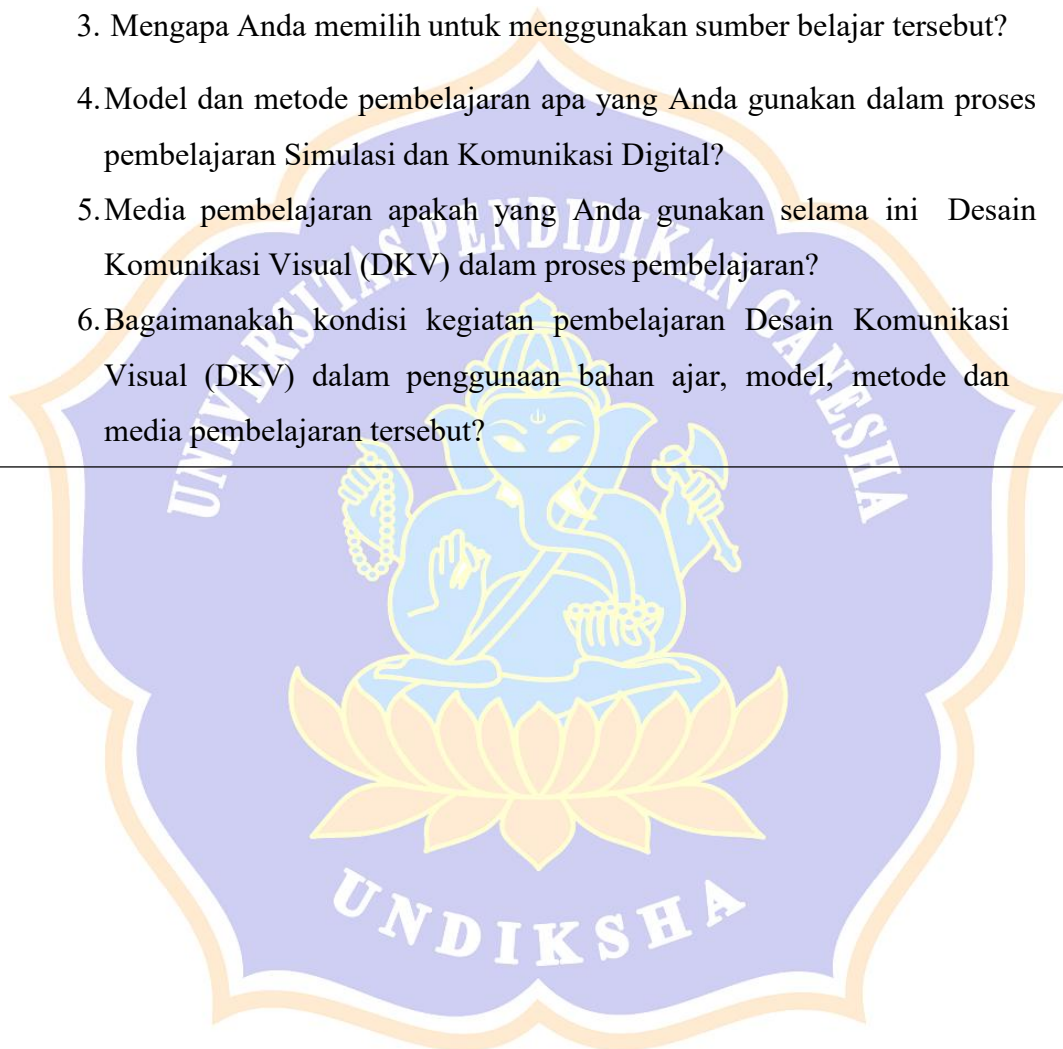
a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,

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

## Lampiran 2

### Pedoman wawancara sumber belajar dan proses pembelajaran

Nama Guru	:
Hari/Tanggal	:
1. Sumber belajar apakah yang Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	
2. Dalam bentuk apakah sumber belajar yang Anda gunakan tersebut?	
3. Mengapa Anda memilih untuk menggunakan sumber belajar tersebut?	
4. Model dan metode pembelajaran apa yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?	
5. Media pembelajaran apakah yang Anda gunakan selama ini Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam proses pembelajaran?	
6. Bagaimanakah kondisi kegiatan pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam penggunaan bahan ajar, model, metode dan media pembelajaran tersebut?	



### Lampiran 3

Instrumen angket karakteristik dan kondisi peserta didik

No	Instrumen Pertanyaan	Instrumen Jawaban
1	Apakah anda memiliki smartphone?	<p><i>(pilih salah satu)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Iya saya memiliki smartphone sendiri</li> <li>● Tidak , saya pinjam/ memakai smartphone milik orang tua/saudara/teman</li> </ul>
2.	Apakah anda memaketkan smartphone anda agar dapat terhubung dengan internet?	<p><i>(jawaban checkbox, bisa lebih dari 1)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Iya, saya memaketkan harian</li> <li>■ Iya, saya memaketkannya mingguan</li> <li>■ Iya, saya memaketkannya bulanan</li> <li>■ Saya menggunakan wifi</li> </ul>
3	Apakah sering terjadi masalah dengan smartphone yang anda gunakan? Misalnya masalah jaringan internet, smartphone lemot dan lain sebagainya?	<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Sangat setuju</li> <li>B. Setuju</li> <li>C. Ragu-ragu</li> <li>D. Tidak setuju</li> <li>E. Sangat tidak setuju</li> </ul>
4	Apakah anda tertarik dengan Desain Komunikasi Visual (DKV)?	<ul style="list-style-type: none"> <li>A. Sangat setuju</li> <li>B. Setuju</li> <li>C. Ragu-ragu</li> <li>D. Tidak setuju</li> <li>E. Sangat tidak setuju</li> </ul>

No	Instrumen Pertanyaan	Instrumen Jawaban
5	Apakah menurut anda materi pelajaran dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) sulit untuk dipahami?	A. Sangat setuju B. Setuju C. Ragu-ragu D. Tidak setuju E. Sangat tidak setuju
6	Apakah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) membuat anda termotivasi dan tertarik untuk belajar?	A. Sangat setuju B. Setuju C. Ragu-ragu D. Tidak setuju E. Sangat tidak setuju
7	Bagaimana pendapat anda jika dibuatkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terdiri dari gabungan teks, gambar, suara, video dan animasi pada mata pelajaran Tipografi mendatang?	A. Sangat setuju B. Setuju C. Ragu-ragu D. Tidak setuju E. Sangat tidak setuju
8	Bagaimana pendapat anda jika tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran berada dalam media pembelajaran interaktif yang terdiri dari materi ajar, video pembelajaran, latihan dan evaluasi pembelajaran yang terstruktur dan memungkinkan anda berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut ?	A. Sangat setuju B. Setuju C. Ragu-ragu D. Tidak setuju E. Sangat tidak setuju
9	Apakah menurut anda penggunaan media interaktif bisa membuat anda termotivasi dan lebih tertarik untuk belajar?	A. Sangat setuju B. Setuju C. Ragu-ragu D. Tidak setuju E. Sangat tidak setuju
<i>Pertanyaan Opsional</i>		

No	Instrumen Pertanyaan	Instrumen Jawaban
	Silakan tuliskan kesan dan pesan anda mengenai Desain Komunikasi Visual (DKV) yang selama ini anda pelajari di sekolah!	





## Lampiran 4

### Hasil Wawancara Sumber Belajar dan Kegiatan Pembelajaran

#### PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Narasumber : Ketut Patria S.Pd  
Waktu Pelaksanaan : 16 September 2022

1. Sumber belajar apakah yang Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Karena dalam kurikulum merdeka ini tidak tersedia buku panduan / buku paket maka guru dituntut untuk menyusun materi sendiri oleh karena itu sumber belajar yang digunakan adalah internet.

2. Dalam bentuk apakah sumber belajar yang Anda gunakan tersebut?

Sumber belajar yang digunakan dalam bentuk teks, maupun video.

3. Mengapa Anda memilih untuk menggunakan sumber belajar tersebut?

Karena internet mudah digunakan banyak sumber informasi yang bisa diperoleh melalui internet.

4. Model dan metode pembelajaran apa yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?

Model pembelajaran yang digunakan yaitu PBL (Project Based Learning) Sedangkan metode pembelajaran yang digunakan yaitu ceramah dan diskusi.

5. Media pembelajaran apakah yang Anda gunakan selama ini Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam proses pembelajaran?

media belajar yang sering digunakan yaitu audio visual (video) yang diperoleh melalui

Internet

6. Bagaimanakah kondisi kegiatan pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam penggunaan bahan ajar, model, metode dan media pembelajaran tersebut?

Cukup Kondusif. Serta siswa cukup termotivasi dalam belajar namun masih belum bisa dilakukani secara pasti tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran.





## Lampiran 5

### Daftar Siswa Dalam Observasi Karakteristik Peserta Didik

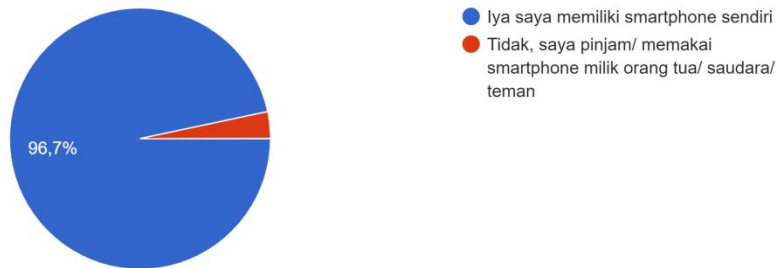
No	Responden
1	Komang Andika Harta Wiguna
2	Putu pranata Bujana giri sujiwaningrat
3	I putu jovi Pratama
4	Gede Krishna Arya Wibawa
5	Wayan Suputra
6	Putu isika anggradiani
7	I Nyoman Ando Satya putra
8	m.imam hambali
9	Ni Kadek Sonia Setyawati
10	I gede wendy kusuma jaya
11	Roi Richard Januardo Saputra
12	PUTU GEDE DHARMAWAN
13	Ketut Gelgel agus wiratama
14	alya rahma
15	I Gede Riandra suditha putra
16	Ketut Dika Marditia
17	Komang juliantini
18	Putu Surya Atmaja
19	Dian Novita Sari
20	YunanSyarif
21	Gede Aditya Rasya Saputra
22	KETUT MERTA UTAMA
23	Rio pramana putra
24	Kadek Elisa Apsari Dewi
25	Adela Shafira Ananda
26	Kadek satrya utama
27	Ketut restu dinata
28	Ni Kadek Sonia Setyawati
29	Dian Novita Sari
30	I Komang Gyanendra Ardi Pramana

## Lampiran 6

### Hasil Angket Karakteristik Peserta Didik

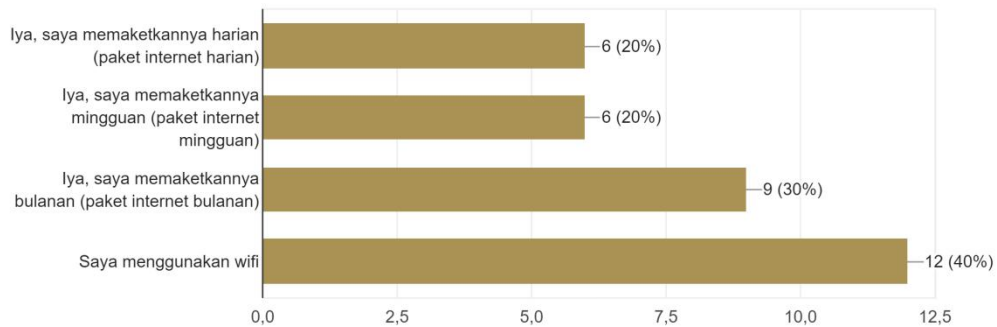
1. Apakah anda memiliki smartphone untuk keperluan sekolah?

30 jawaban



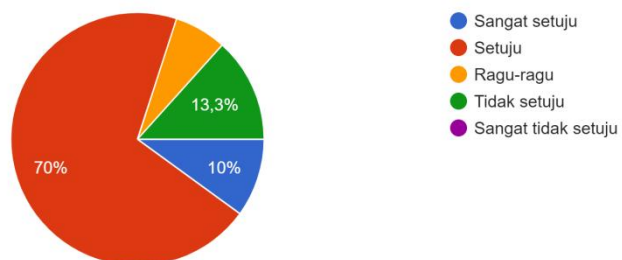
2. Apakah anda memaketkan smartphone anda agar dapat terhubung dengan internet? (pilih beberapa dari opsi di bawah ini!)

30 jawaban



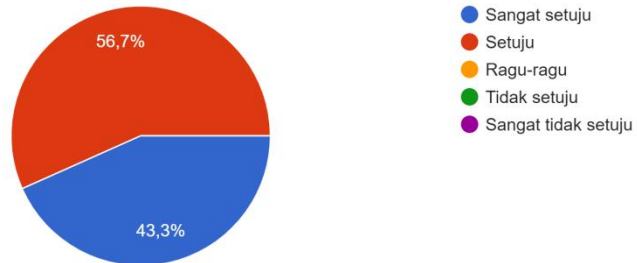
3. Apakah sering terjadi masalah dengan smartphone yang anda gunakan? misalnya masalah jaringan internet, smartphone lemot dan lain sebagainya?

30 jawaban



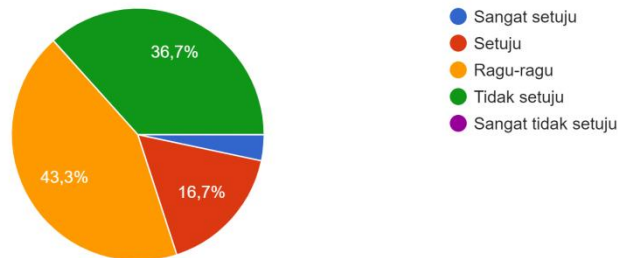
4. Apakah anda tertarik dengan Desain Komunikasi Visual (DKV)?

30 jawaban



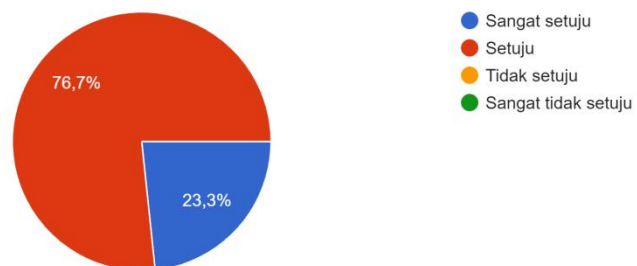
5. Apakah menurut anda materi pelajaran dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) sulit untuk dipahami?

30 jawaban

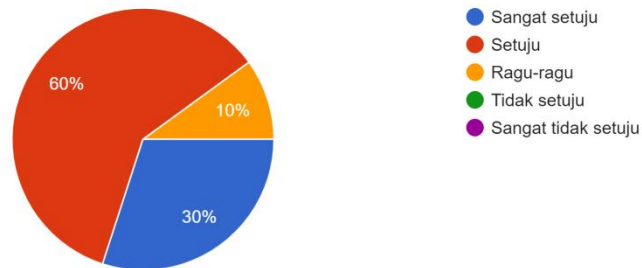


6. Apakah cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) membuat anda termotivasi dan tertarik untuk belajar?

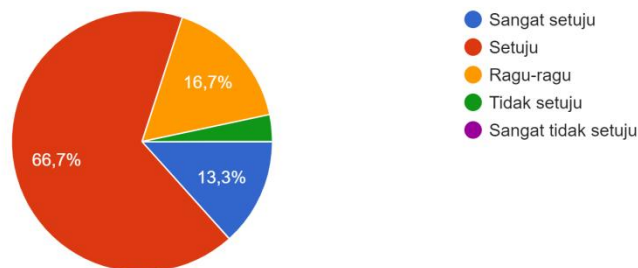
30 jawaban



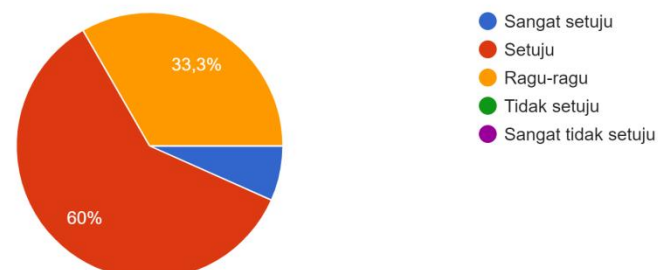
7. Bagaimana pendapat anda jika dibuatkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web yang terdiri dari gabungan teks, gambar, suara, vi... animasi pada mata pelajaran Tipografi mendatang?  
30 jawaban



8. Bagaimana pendapat anda jika tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran berada dalam media pembelajaran berbasis web yang terdiri dari ...erinteraksi dengan media pembelajaran tersebut ?  
30 jawaban



9. Apakah menurut anda penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web bisa membuat anda termotivasi dan lebih tertarik untuk belajar?  
30 jawaban



*(pertanyaan opsional tidak wajib diisi)*

Silakan tuliskan kesan dan pesan anda mengenai Desain Komunikasi Visual yang selama ini anda pelajari di sekolah!

21 jawaban

Saya sangat senang mengikuti pelajaran dkv dan pelajarannya sangat seru saya jadi sangat tertarik untuk belajar lebih banyak dari dkv

Menyenangkan, Dapat belajar desain dan sketsa, typography

-

Kesan saya yaitu saya menjadi sangat termotivasi dan ada inspirasi atau imajinasi Pesan saya tidak ada

Biasa-biasa saja berjalan dengan lancar

desain komunikasi visual itu bagus, karena saya dapat mempelajari membuat desain dan saya ingin meningkatkan lagi

Saya merasa senang Karna saya bisa membuat banner, poster yang pada saat dulu saya merasa itu tidak mungkin bisa dibuat. Pesan saya, untuk diberikan cara menggunakan aplikasi aditing spt, Photoshop, dan Corel. Karna saya tidak mengerti menggunakan aplikasi tsb

Saya senang

Saya senang belajar tentang DKV

Yang saya pelajari selama saya di jurusan dkv yaitu banyak hal dan pengalaman yang saya dapatkan mulai dari technopreneurship tipografi dll.banyak hal yang sudah saya pelajari.

Di jurusan dkv saya dapat mengembangkan skill saya dalam mendesain Dkv agar terus berkembang

Saya sangat suka belajar di DKV

Kesan saya ,saya sangat menyukai materi pelajaran (DKV) meskipun kadang saya tidak mengerti dengan materinya,karna pembelajarannya menarik itu membuat saya lebih semangat ingin lebih tahu tentang materi (DKV) Pesan saya, (tidak ada)

Saya suka dengan pelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) pelajarannya lumayan mudah dipahami dan juga cara penyampaian gurunya sangat baik,semoga saja saya sebagai murid dkv bisa lebih baik kedepannya.



di jurusan dkv menurut saya pesan saya adalah walaupun saya tidak begitu suka dengan jurusan dkv tapi saya pastikan akan terus mempelajari teori teori di jurusan dkv sampai saya bisa

Saya senang belajar di jurusan DKV, dan saya berdoa agar kedepannya lebih giat lagi untuk belajar

Kesan Saya sangat bangga bisa masuk di jurusan ter favorit di STM ini,dan lebih mengenal lagi tentang apa saja yng ada pada jurusan dkv

Kesan saya,saya sangat senang bergabung di jurusan dkv ini dan saya bisa banyak mengalami hal" yang sangat asik dan bisa sedikit memahami pelajaran dkv

saya senang belajar dkv

Saya jadinya bisa membuat banner, dan poster.

Kesan saya, saya menyukai materi pembelajaran (DKV) ,selain menarik cara guru menjelaskan pun membuat saya menjadi termotivasi. Pesan (tidak ada)



## Lampiran 7

### Hasil Analisis Karakteristik Peserta

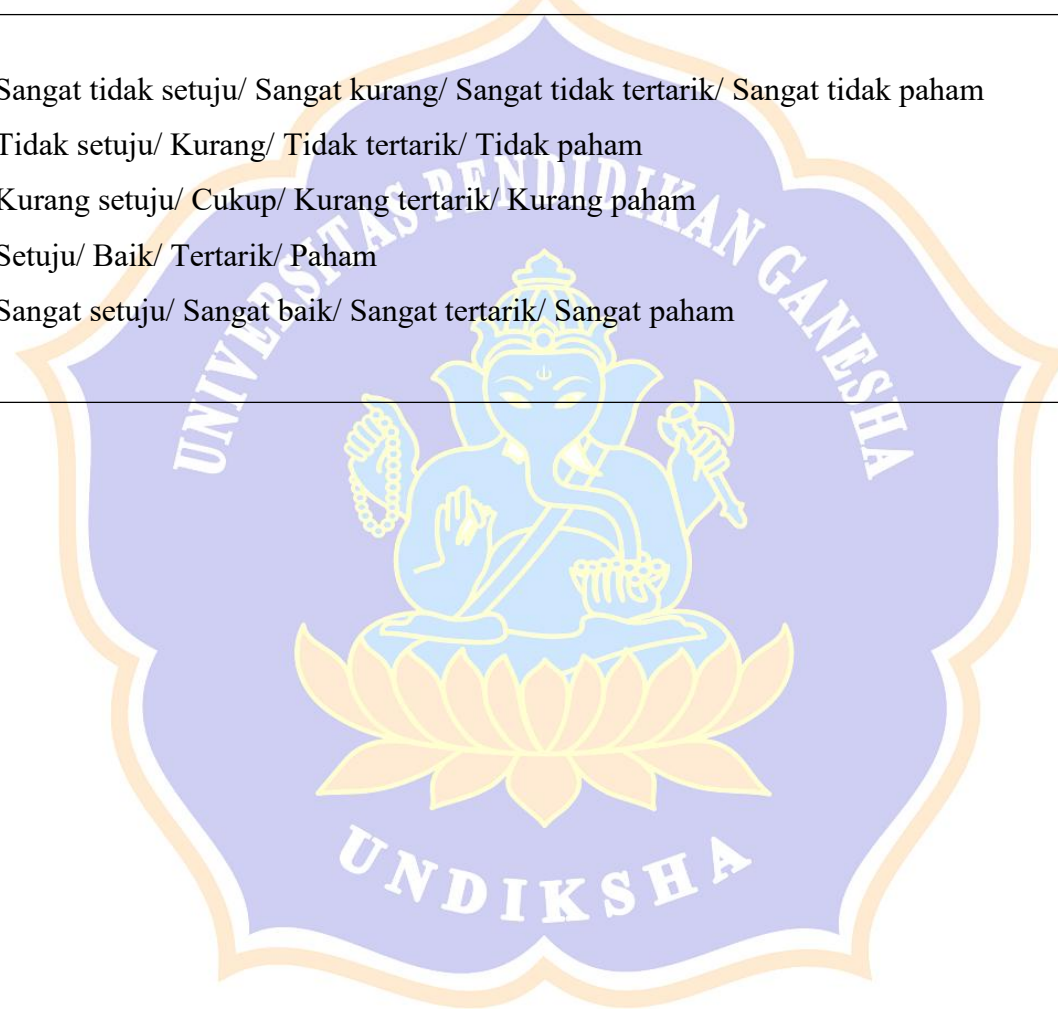
No	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	RR	TS	STS			
1	(-) Apakah sering terjadi masalah dengan smartphone yang anda gunakan seperti masalah jaringan internet, smartphone lambat dan sebagainya?	15	84	6	8	0	113	75,3%	Setuju
2	Apakah anda tertarik dengan Desain Komunikasi Visual (DKV)?	65	68	0	0	0	133	88,6%	Sangat setuju
3	(-) Apakah menurut anda Desain Komunikasi Visual (DKV) sulit dipahami?	5	20	39	22	0	86	57,3%	Kurang paham
4	(-) Apakah cara guru dalam mengajar Desain Komunikasi Visual (DKV) membuat anda termotivasi dan tertarik untuk belajar?	35	92	0	0	0	127	84,6%	Sangat tertarik
5	Bagaimana pendapat anda jika dibuatkan media pembelajaran interaktif yang terdiri dari penggabungan teks, gambar suara, video serta animasi pada mata Pelajaran tipografi?	45	72	9	0	0	126	84%	Sangat setuju

No	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	RR	TS	STS			
6	Bagaimana pendapat anda jika materi pembelajaran dalam bentuk konten interaktif, video pembelajaran, latihan dan evaluasi pembelajaran terdapat dalam satu media pembelajaran yang terstruktur dan memungkinkan Anda berinteraksi dengan konten dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tipografi?	0	80	15	2	0	97	64,6%	Setuju
7	Apakah menurut anda penggunaan media pembelajaran interaktif akan meningkatkan motivasi belajar?	10	72	30	0	0	112	74,6%	Setuju
Keterangan									
Total SS = 5 x total memilih		Total Skor = Total SS + Total S + Total RR + Total TS + Total STS							
Total S = 4 x total memilih									
Total RR = 3 x total memilih		Skor Maksimum = 30 (Jumlah responden) x Total SS (5)							
Total TS = 2 x total memilih		Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum x 100							
Total STS = 1 x total memilih									

### Keterangan

Interval Penilaian :

Indeks 0 – 19,99%	= Sangat tidak setuju/ Sangat kurang/ Sangat tidak tertarik/ Sangat tidak paham
Indeks 20 – 39,9%	= Tidak setuju/ Kurang/ Tidak tertarik/ Tidak paham
Indeks 40 – 59,99%	= Kurang setuju/ Cukup/ Kurang tertarik/ Kurang paham
Indeks 60 – 79,99%	= Setuju/ Baik/ Tertarik/ Paham
Indeks 80 – 100%	= Sangat setuju/ Sangat baik/ Sangat tertarik/ Sangat paham



## Lampiran 8

### Surat Ijin Melakukan Penelitian

717



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

Singaraja, 25 April 2024

Nomor : 139/UN48.11.5/KM/2024  
Perihal : Surat Permohonan Cari Data  
Lampiran : -

Yth. Dekan FTK  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Di tempat

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

Nama : Putu Satya Dananjaya Dharma Putra  
Nim : 1715051106  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Teknik Informatika  
Instansi yg dituju : SMK Negeri 3 Singaraja  
Jabatan yg dituju : Kepala SMK Negeri 3 Singaraja  
Data yg dibutuhkan : Uji peserta didik dan Respon guru serta peserta didik, dari media yang dikembangkan  
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran interaktif ispring suite 10 dengan strategi blended learning pada mata pelajaran tipografi di SMK Negeri 3 Singaraja

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

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs.  
NIP. 198212222006041001



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali  
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 717/UN48.11.1/KM/2024

Singaraja, 26 April 2024

Perihal : Surat Permohonan Data

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja  
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Putu Satya Dananjaya Dharma Putra  
NIM : 1715051106  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan : Teknik Informatika  
Data yang dibutuhkan : Uji peserta didik dan respon guru serta peserta didik dari media yang dikembangkan  
Judul Skripsi : Pengembangan media pembelajaran interaktif ispring suite 10 dengan strategi Blended learning pada Mata Pelajaran Tipografi di SMK Negeri 3 Singaraja

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

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Made Winu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.  
NIP 19821112008121001

## Lampiran 9

### Surat Balasan Penelitian



ບົຍນີ້ສູງ ງູບາບິສຸວິ ຕານີ  
PEMERINTAH PROVINSI BALI  
ໂລມີ ລອຍິ ສາ ສິຕິນີ ບຸງ ສິຕາກາ  
SMK NEGERI 3 SINGARAJA



ຄອນລີ ຕິງ ສວນາລີ ຕາກຸສິ ສິຕາກາ ຕານີ ບອນນອນ ງອນ ງອນ ງອນ ງອນ ງອນ ງອນ  
Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81119 Telepon/ Fax (0362) 24544  
Laman: [www.smkn3singaraja.sch.id](http://www.smkn3singaraja.sch.id), Pos-el : [smk3singaraja@yahoo.co.id](mailto:smk3singaraja@yahoo.co.id)

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : B.10.400.7.22/808/SMKN3SGR/DIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyoman Nilon, S.Pd., M.Pd  
NIP : 19820312 200902 2 003  
Jabatan : Kepala SMK Negeri 3 Singaraja

menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Putu Satya Dananjaya Dharma Putra  
N I M : 1715051106  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Jurusan/Fakultas : Teknik Informatika / Teknik dan Kejuruan –  
Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Pengambilan Data yang dilaksanakan pada tanggal 25 April 2024 s/d 25 Mei 2024 di Kelas Fase E DKV (Kelas X DKV 1) SMK Negeri 3 Singaraja.

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

Bali, 13 Juni 2024



Ditan datangani secara elektronik oleh :  
**KEPALA SEKOLAH**  
Nyoman Nilon, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19820312 200902 2 003



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

Dokumen ini telah difandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSRE



## Lampiran 10

Kisi – kisi angket uji ahli isi

### KISI – KISI ANGKET AHLI ISI PEMBELAJARAN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi dari materi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan dan (3) sajian. Kisi – kisi instrument yang akan digunakan dalam uji ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No.	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KI,KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan Materi	7
		Konseptual materi dengan dunia kerja	8
2	Kebahasaan	Keterbacaan	9
		Kejelasan	10
		Bahasa	11,12
3	Penyajian	Kejelasan uraian	13
		Kemampuan penyajian	14
		Kejelasan tujuan	15
		Urutan Penyajian	16
		Interaktivitas	17
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan animasi	18,19
		Kesesuaian cakupan isi materi	20

## Lampiran 11

Instrument Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING  
SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI,KD		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran		
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif		
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif		
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif		
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar		
<b>B. Kebahasaan</b>			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif		
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif		

11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif		
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		
<b>C. Penyajian</b>			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran		
14	Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa		
15	Kejelasan tujuan pembelajaran		
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif		
17	Interaktifitas (stimulus)		
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif		
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi		
20	Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....



Singaraja, .....

Penilai,

.....



## Lampiran 12

### Kisi – Kisi Uji Ahli Media

#### KISI – KISI ANGKET AHLI MEDIA

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,3,4,5
		Kesesuaian penggunaan warna	6,7
		Grafis	8,9,10,
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	11, 12, 13
		Kelengkapan fitur	14

### Lampiran 13

#### Instrumen Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING  
SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan		
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		
5	Kesesuaian perataan paragraph teks		
6	Keserasian komposisi warna pada gambar, animasi		
7	Keserasian warna background dengan huruf		
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan		
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif		
10	Kualitas gambar yang digunakan		
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis.		
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif		
13	Kemudahan dalam penilaian kuis		
14	Kelengkapan komponen – komponen dalam		

	konten pembelajaran interaktif		
--	--------------------------------	--	--

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritikan dan masukan :



Singaraja,  
Penilai,

## Lampiran 14

Kisi – kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

### KISI – KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan - kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	Usability/mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	10,12



## Lampiran 15

### Tabel Koreksi Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING  
SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

#### A. Materi Tipografi

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi Yang Tidak Jelas

2. Kesalahan Ketik

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik

3. Kata-kata yang sulit dipahami dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata Yang Sulit

4. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf

5. Kesalahan Penggunaan Tanda Baca

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Tanda Baca

**Hal – hal yang perlu diperbaiki**





6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan tipografi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools					
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/komentar

.....

.....

.....

Singaraja ,.....

Responden,

.....









6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap				
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan tipografi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung				
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar				
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket				
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif				
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools				
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran/komentar

.....  
 .....

Singaraja ,.....

Responden,

.....



## Lampiran 18

### Angket Uji Coba Lapangan

#### ANGKET UJI COBA LAPANGAN

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

##### Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Tipografi di SMK Negeri 3 Singaraja.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah.

##### Oleh

karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

##### Petunjuk Pengisian

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

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

##### Daftar Pernyataan Respon Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					

6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan tipografi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools					
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/komentar

.....  
 .....

Singaraja ,.....

Responden,

.....





## Lampiran 19

### Kisi – kisi Angket Respon Guru

#### KISI – KISI ANGKET UJI RESPON GURU

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

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





**Lampiran 20**  
Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING**  
**SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA**  
**PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

**Daftar Pernyataan Respons Guru**

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran pengetahuan tipografi di kelas					
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran					
4	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum					
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar					

	menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran pengetahuan tipografi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					

Saran/Komentar .....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....  
Responden

UNDIKSHA

## Lampiran 21

### Kisi – kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

#### KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

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

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

## Lampiran 22

### Instrument Angket Respon Peserta Didik

**KISI – KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING  
SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

#### Daftar Pertanyaan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pengetahuan tipografi sangat menarik					
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami					
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran pengetahuan tipografi					
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6	Penggunaan konten pembelajaran ini membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.					
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.					
9	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan					

	materi pembelajaran.					
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi karena belajar dapat dilakukan dimana saja					
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir					
12	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar					
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif					
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					

Saran/komentar

.....  
 .....

Singaraja ,.....


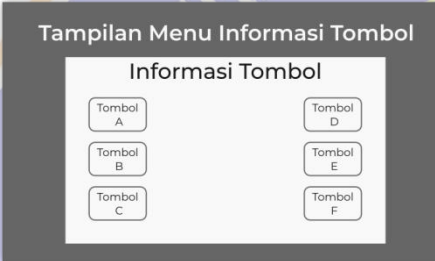
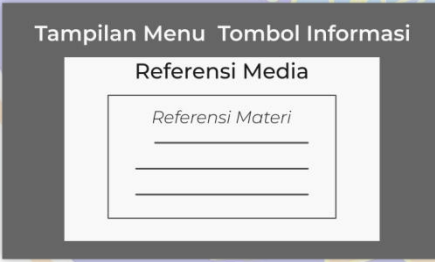
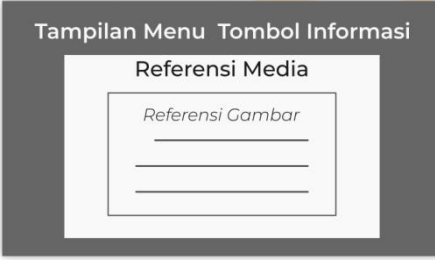
Responden

UNDIKSHA

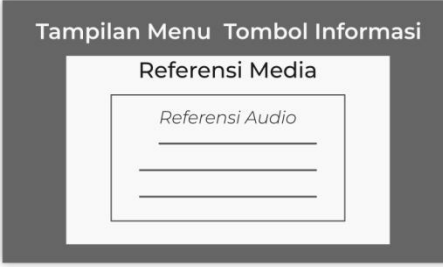
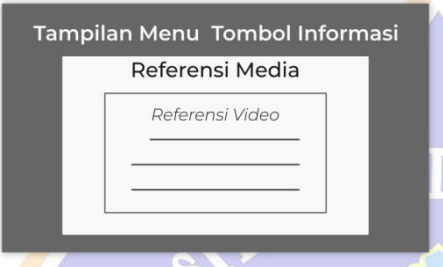








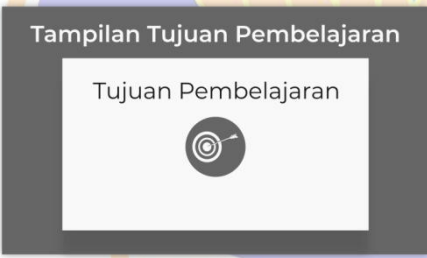
## Lampiran 23


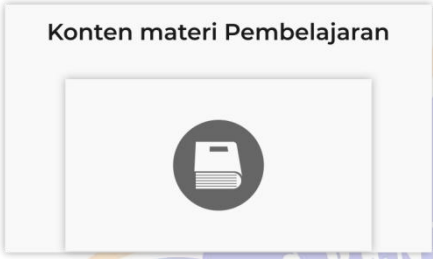


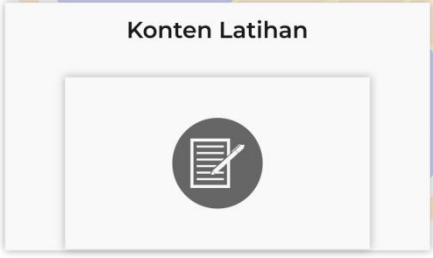

### Rancangan Media Pembelajaran


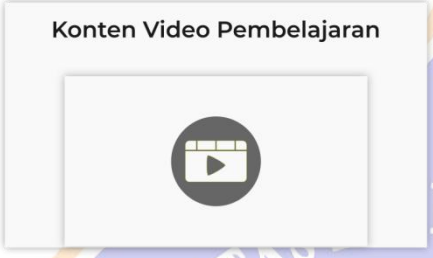

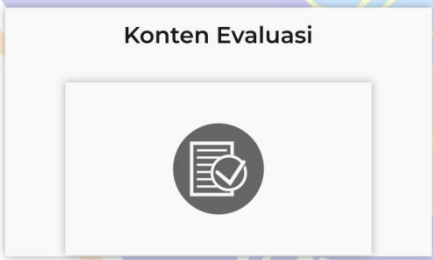
NO	Gambar	Menu	Keterangan
1.	 <p>Tampilan Awal (<i>Start Menu</i>)</p> <p>Tombol Informasi   Tombol Pengembangan   Tombol Bantuan   Tombol Mulai (Start)</p>	Tampilan awal media pembelajaran	Tampilan awal ketika media pembelajaran dibuka. Pada tampilan awal terdapat tombol menu seperti tombol menu informasi, tombol menu pengembang tombol menu bantuan dan tombol mulai.
2.	 <p>Tampilan Menu Informasi Tombol</p> <p>Informasi Tombol</p> <p>Tombol A   Tombol D Tombol B   Tombol E Tombol C   Tombol F</p>	Menu tombol informasi (informasi tombol)	Menu tombol informasi terdapat informasi mengenai fungsi tombol yang terdapat pada setiap menu dalam media pembelajaran.
3.	 <p>Tampilan Menu Tombol Informasi</p> <p>Referensi Media</p> <p>Referensi Materi</p>	Menu tombol informasi (referensi media/referensi materi)	Menu tombol informasi pada segmen referensi media/ referensi materi terdapat informasi mengenai referensi media khususnya sumber pustaka mengenai materi yang terdapat pada media pembelajaran.
4.	 <p>Tampilan Menu Tombol Informasi</p> <p>Referensi Media</p> <p>Referensi Gambar</p>	Menu tombol informasi (referensi media/referensi gambar)	Menu tombol informasi pada segmen referensi media/ referensi gambar terdapat informasi mengenai referensi media khususnya sumber.
			gambar yang digunakan pada media pembelajaran.



5.	 <p>Tampilan Menu Tombol Informasi</p> <p>Referensi Media</p> <p>Referensi Audio</p>	Menu tombol informasi (referensi media/ referensi audio)	Menu tombol informasi pada segmen referensi media/ gambar terdapat informasi mengenai media khususnya sumber audio yang digunakan pada media pembelajaran
6.	 <p>Tampilan Menu Tombol Informasi</p> <p>Referensi Media</p> <p>Referensi Video</p>	Menu tombol informasi (referensi media/ referensi video)	Menu tombol informasi pada segmen referensi media/ gambar terdapat informasi mengenai referensi media khususnya sumber video yang digunakan pada media pembelajaran
7.	 <p>Tampilan Menu Profil Pengembang</p> <p>Profil Pengembang</p>	Menu Profil Pengembang	Menu profil pengembang terdapat informasi mengenai pengembang seperti nama, nim dan informasi lainnya.
8.	 <p>Tampilan Menu Utama</p> <p>Menu Utama</p> <p>Tombol Tujuan Pembelajaran</p>	Menu utama/ tombol tujuan pembelajaran	Menu utama dalam media pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai menu salah satunya menu tujuan pembelajaran.

9.	<p><b>Tampilan Menu Utama</b></p> 	Menu utama/ tombol materi pembelajaran	Menu utama dalam media pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai menu salah satunya menu materi pembelajaran.
10.	<p><b>Tampilan Menu Utama</b></p> 	Menu utama/ tombol video pembelajaran	Menu utama dalam media pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai menu salah satunya menu video pembelajaran.
11.	<p><b>Tampilan Menu Utama</b></p> 	Menu utama/ tombol latihan atau kuis	Menu utama dalam media pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai menu salah satunya menu latihan atau kuis.
12.	<p><b>Tampilan Menu Utama</b></p> 	Menu utama/ tombol evaluasi	Menu utama dalam media pembelajaran. Di dalamnya terdapat berbagai menu salah satunya menu evaluasi.
13.	<p><b>Tampilan Tujuan Pembelajaran</b></p> 	Menu tujuan pembelajaran	Menu tujuan pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran yang dijabarkan secara tertulis.

14.	<p><b>Menu Materi Pembelajaran</b></p> 	Menu materi pembelajaran	Menu materi pembelajaran terdapat tombol materi 1 s/d materi terakhir yang masing-masing akan mengarahkan pada konten materi pembelajaran.
15.	<p><b>Konten materi Pembelajaran</b></p> 	Menu materi pembelajaran (konten)	Konten materi pembelajaran terdapat penjelasan yang mendetail serta interaktif, sesuai materi yang dibawakan (misal materi 1, 2 dst..).
16.	<p><b>Menu Latihan / Kuis</b></p> 	Menu materi latihan atau kuis	Menu latihan atau kuis terdapat tombol latihan dan atau kuis 1 s/d terakhir yang akan mengarahkan pada konten latihan atau kuis itu sendiri.
17.	<p><b>Menu Latihan / Kuis</b></p> 	Menu materi latihan atau kuis	Menu latihan atau kuis terdapat tombol latihan dan atau kuis 1 s/d terakhir yang akan mengarahkan pada konten latihan atau kuis itu sendiri.
18.	<p><b>Konten Latihan</b></p> 	Menu latihan (konten)	Konten menu latihan terdapat konten latihan yang terdiri dari soal-soal latihan interaktif.
19.	<p><b>Konten Kuis</b></p> 	Menu kuis (konten)	Konten menu kuis terdapat konten kuis yang terdiri dari soal-soal kuis interaktif.

20.		Menu video pembelajaran	Menu video pembelajaran terdapat tombol video pembelajaran yang akan mengarahkan pada video pembelajaran itu sendiri.
21.		Menu video pembelajaran (konten)	Konten video pembelajaran terdapat konten video pembelajaran itu sendiri.
22.		Menu evaluasi	Menu evaluasi terdapat tombol evaluasi 1 s/d terakhir yang akan mengarahkan pada evaluasi pembelajaran itu sendiri.
23.		Menu evaluasi (konten)	Konten evaluasi pembelajaran terdapat soal-soal yang akan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

## Lampiran 24

### Uji Ahli isi 1

#### Lampiran 7

Instrument Uji Ahli Isi Pembelajaran

#### ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

#### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 4/4/2024  
Validator : I Gede Partha Smda  
Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan <del>KIKD</del> CP	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	



No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Interaktifitas (stimulus)		✓
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif		✓
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi	✓	
20	Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan :

- Implementasi dan CMS di sekolah
- Pastikan semua link aktif
- Interaktivitas harus ada
- CMS diperbaiki



Singaraja, 4/9/2029  
Penilai,

  
Ed Partono Sindh

## Lampiran 25

### Uji Ahli Media 1

#### Lampiran 9

##### Instrumen Uji Ahli Media

#### ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 3 April 2024  
 Validator : Ida Bagus Nyoman Pasca  
 Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		✓
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar, animasi		✓
7	Keserasian warna background dengan huruf		✓
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis.		✓
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen – komponen dalam	✓	

	konten pembelajaran interaktif		
--	--------------------------------	--	--

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritikan dan masukan :

- Warna navigasi perlu disamakan
  - Navigasi kurang mudah digunakan
  - Cara penyajian teks disesuaikan sesuai materi
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Singaraja, 3 April 2024

Penilai,



Ida Bagus Nyoman Pascima

## Lampiran 26

### Uji Ahli isi 2

Lampiran 7  
Instrument Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING  
SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA  
PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Senin, 13 Mei 2024  
Validator : Kt. Erni Suardani, S.Pd.  
Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan <del>KIKD</del> CP	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✗	✓
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

04



No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13	Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran	✓	
14	Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
17	Interaktifitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif		✓
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi		✓
20	Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

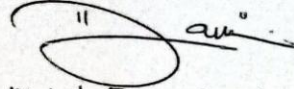
Kritikan dan masukan :

Gambar usahakan tidak pecah, penggunaan alignmen dalam text, pemilihan gambar yang tepat untuk setiap pokok bahasan



Singaraja, 13 Mei 2024.

Penilai,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by the letters 'er' and 'ni'.

Ketut Erni Suandani, S.Pd.

## Lampiran 27

### Uji Ahli Media 2

#### Lampiran 9

##### Instrumen Uji Ahli Media

#### ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ISPRING SUITE 10 DENGAN STRATEGI BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN TIPOGRAFI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 7 Mei 2021  
 Validator : I Ketut Andika Pradana

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar, animasi	✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis.		✓
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen - komponen dalam	✓	



Konsep pembelajaran kontekstual

Kesimpulan

Konsep pembelajaran kontekstual ini dinyatakan:

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

\*Maka dari itu bisa dikatakan pada konsep sesuai dengan kesimpulan tersebut

Kritikan dan masukan:

- Untuk video disarankan maksimal 7 menit
- Untuk background pada web website
- Untuk media lain, petunjuk yg digunakan

tanggal 7 Mei 2022

Penulis,

*[Signature]*  
Heru Ananda Pradajana

## Lampiran 24

### CP, TP, ATP B5 DKV




Pemerintah Provinsi Bali  
 PEMERINTAH PROVINSI BALI  
 Dinas Pendidikan, Keperguruan Tinggi dan Olah Raga  
 DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLARAGRA  
 SMK NEGERI 3 SINGARAJA  
 Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81119 Telp: (0362) 24544  
 Website: [www.smkn3singaraja.sch.id](http://www.smkn3singaraja.sch.id), e-mail: [smkn3singaraja@yahoo.co.id](mailto:smkn3singaraja@yahoo.co.id)

#### CP, TP, ATP B5 DKV

ELEMEN	DESKRIPSI	CAPAIAN PEMBEAJARAN
Profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual (PROTCH DKV)	Lingkup pembelajaran meliputi technopreneur dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan serta peluang usaha di bidang seni dan ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek/PjBL kewirausahaan.	Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>mendeskripsikan</b> pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.
Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual (PROBIS DKV)	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang K3 di bidang Desain Komunikasi Visual, proses produksi di industri, pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif, proses kreasi untuk menghasilkan solusi desain yang tepat sasaran, aspek perawatan peralatan, potensi lokal dan kearifan lokal, dan pengelolaan SDM di industri.	Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>menerapkan</b> manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual (PERBANTEK DKV)	Lingkup pembelajaran meliputi pemahaman peserta didik tentang perkembangan proses produksi industri Desain Komunikasi Visual mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , digital teknologi dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> .	Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi Digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> produk.
Teknik dasar proses	Lingkup pembelajaran meliputi	Pada akhir fase E, peserta didik mampu



ELEMEN	DESKRIPSI	CAPAIAN PEMBEAJARAN
produksi pada industri Desain Komunikasi Visual (TDPROK DKV)	Pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.	<b>menjelaskan</b> kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.
Sketsa dan ilustrasi (SKIL DKV)	Lingkup pembelajaran meliputi fungsi sketsa dan ilustrasi dalam dunia Desain Komunikasi Visual beserta penguasaan teknik keterampilan membuat sketsa dan ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.	Pada akhir fase E, melalui kreativitas dan berpikir kritis, peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Komposisi typography (KOMTYPE)	Lingkup pembelajaran meliputi sejarah huruf, pengertian huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf, karakter huruf, dan fungsi huruf. Penguasaan keterampilan dalam menghadirkan komposisi tipografi tentang <i>hierarki, leading, tracking, dan kerning</i> . ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain.	Pada akhir fase E, peserta didik secara kritis mampu <b>mengidentifikasi</b> jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi ( <i>hierarki, leading, tracking dan kerning</i> ) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Fotografi dasar (FODAS)	Lingkup pembelajaran meliputi dasar-dasar fotografi, prinsip, estetika fotografi, dan prosedur penggunaan peralatan fotografi seperti kamera, peralatan studio fotografi, dan dapat mengidentifikasi alat yang digunakan dalam pemotretan. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan fotografi baik penggunaan peralatan di dalam studio dan luar studio.	Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>memahami</b> jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Komputer grafis (KOMVIS)	Lingkup pembelajaran meliputi jenis-jenis perangkat lunak komputer grafis berbasis bitmap dan vector yang dibutuhkan dalam eksekusi desain komunikasi visual. Menerapkan keterampilan dasar tentang penggunaan tools, menu, dan klasifikasi warna dalam RGB dan CMYK untuk proses produksi manual dan digital.	Pada akhir fase E, peserta didik <b>memahami</b> pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.





Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis di dalam fase secara utuh dan menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Alur ini disusun secara linear sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari untuk mengukur CP. Alur Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (B5. DKV) SMK Kelas X dapat diuraikan sebagai berikut:

<b>Semester 1</b>	Peserta didik mampu:  <b>X.PROTCH DKV.1.</b> Menjelaskan kewirausahaan technopreneur dalam bidang Desain Komunikasi Visual <b>X.PROTCH DKV.2.</b> Mengenali profesi dan peluang kerja dalam bidang Desain Komunikasi Visual <b>X.PROTCH DKV.3.</b> Melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan	<b>36 JP</b>
	<b>X.PROBIS DKV.1.</b> Memahami konsep Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Lingkungan Kerja <b>X.PROBIS DKV.2.</b> Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Lingkungan Kerja <b>X.PROBIS DKV.3.</b> Menerapkan dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja	<b>36 JP</b>
	<b>X.PERBANTEK DKV.1.</b> Menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif <b>X.PERBANTEK DKV.2.</b> Menjelaskan Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i> <b>X.PERBANTEK DKV.3.</b> Mengenali teknologi Digital dalam dunia industri <b>X.PERBANTEK DKV.4.</b> Menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse</i> , <i>recycling</i> produk	<b>24 JP</b>



	<p><b>X.TDPROK DKV.1.</b> Memahami konsep kreativitas</p> <p><b>X.TDPROK DKV.2.</b> Mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri</p> <p><b>X.TDPROK DKV.3.</b> Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif</p> <p><b>X.TDPROK DKV.4.</b> Menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi</p> <p><b>X.TDPROK DKV.5.</b> Menerapkan budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual</p>	<b>60 JP</b>
	<p><b>X.SKIL DKV.1.</b> Menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi</p> <p><b>X.SKIL DKV.2.</b> Memahami teknik gambar sketsa</p> <p><b>X.SKIL DKV.3.</b> Menerapkan teknik dan media gambar sketsa dan ilustrasi</p> <p><b>X.SKIL DKV.4.</b> Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna</p> <p><b>X.SKIL DKV.5.</b> Menganalisis sketsa desain komunikasi visual</p>	<b>60 JP</b>
<b>Semester 2</b>	<p>Peserta didik mampu:</p> <p><b>X.KOMTYPE.1.</b> Menjelaskan pengertian typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.2.</b> Mengidentifikasi jenis typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.3.</b> Mengidentifikasi fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.4.</b> Menjelaskan pengertian hierarki, leading, tracking dan kerning ( pengukuran Huruf)</p>	<b>36 JP</b>
	<p><b>X.FODAS.1.</b> Menjelaskan Jenis Kamera dan Perangkat Kamera</p> <p><b>X.FODAS.2.</b> Menerapkan Teknik Pengaturan Sudut Pengambilan dan Ketajaman Gambar</p> <p><b>X.FODAS.3.</b> Menerapkan Pengaturan Pencahayaan</p> <p><b>X.FODAS.4.</b> Menerapkan cara pengolahan dan penyimpanan file foto</p> <p><b>X.FODAS.5.</b> Menerapkan Dasar editing Foto Digital</p>	<b>96 JP</b>



	<p><b>X.KOMVIS.1.</b> Mengidentifikasi Gambar berbasis bitmap dan vector</p> <p><b>X.KOMVIS.2.</b> Mengidentifikasi jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vector</p> <p><b>X.KOMVIS.3.</b> Menerapkan penggunaan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual</p>	<b>84 JP</b>
<b>Total</b>		<b>432 JP</b>



Tujuan Pembelajaran (TP) merupakan deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi yakni pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran, disusun secara kronologis berdasarkan urutan pembelajaran dari waktu ke waktu yang menjadi prasyarat menuju CP. Mengingat jam pelajaran untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (B5. DKV) adalah 12 jam per minggu maka tujuan Pembelajaran tiap elemen mata pelajaran B5. DKV yang dipelajari pada kelas X dapat diuraikan sebagai berikut:

**Profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual (PROTCH DKV)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>mendeskripsikan</b> pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	<b>X.PROTCH DKV.1.</b> Menjelaskan kewirausahaan <i>technopreneur</i> dalam bidang Desain Komunikasi Visual <b>X.PROTCH DKV.2.</b> Mengenali profesi dan peluang kerja dalam bidang Desain Komunikasi Visual <b>X.PROTCH DKV.3.</b> Melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan

**Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual (PROBIS DKV)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>menerapkan</b> manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.	<b>X.PROBIS DKV.1.</b> Memahami konsep Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Lingkungan Kerja <b>X.PROBIS DKV.2.</b> Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Lingkungan Kerja <b>X.PROBIS DKV.3.</b> Menerapkan dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja

**Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual (PERBANTEK DKV)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, <i>Internet of Things</i> , teknologi Digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> produk.	<b>X.PERBANTEK DKV.1.</b> Menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif <b>X.PERBANTEK DKV.2.</b> Menjelaskan Industri 4.0 dan <i>Internet of Things</i> <b>X.PERBANTEK DKV.3.</b> Mengenali teknologi Digital dalam dunia industri <b>X.PERBANTEK DKV.4.</b> Menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, <i>Life Cycle</i> produk industri sampai dengan <i>reuse, recycling</i> produk



**Fotografi dasar (FODAS)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>memahami</b> jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<b>X.FODAS.1.</b> Menjelaskan Jenis Kamera dan Perangkat Kamera <b>X.FODAS.2.</b> Menerapkan Teknik Pengaturan Sudut Pengambilan dan Ketajaman Gambar <b>X.FODAS.3.</b> Menerapkan Pengaturan Pencahayaan <b>X.FODAS.4.</b> Menerapkan cara pengolahan dan penyimpanan file foto <b>X.FODAS.5.</b> Menerapkan Dasar editing Foto Digital

**Komputer grafis (KOMVIS)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik <b>memahami</b> pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<b>X.KOMVIS.1.</b> Mengidentifikasi Gambar berbasis bitmap dan vector <b>X.KOMVIS.2.</b> Mengidentifikasi jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vector <b>X.KOMVIS.3.</b> Menerapkan penggunaan perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual





**Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual (TDPROK DKV)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.	<p><b>X.TDPROK DKV.1.</b> Memahami konsep kreativitas</p> <p><b>X.TDPROK DKV.2.</b> Mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri</p> <p><b>X.TDPROK DKV.3.</b> Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif</p> <p><b>X.TDPROK DKV.4.</b> Menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi</p> <p><b>X.TDPROK DKV.5.</b> Menerapkan budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual</p>

**Sketsa dan ilustrasi (SKIL DKV)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, melalui kreativitas dan berpikir kritis, peserta didik mampu <b>menjelaskan</b> konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<p><b>X.SKIL DKV.1.</b> Menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi</p> <p><b>X.SKIL DKV.2.</b> Memahami teknik gambar sketsa</p> <p><b>X.SKIL DKV.3.</b> Menerapkan teknik dan media gambar sketsa dan ilustrasi</p> <p><b>X.SKIL DKV.4.</b> Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna</p> <p><b>X.SKIL DKV.5.</b> Menganalisis sketsa desain komunikasi visual</p>

**Komposisi typography (KOMTYPE)**

CAPAIAN PEMBEAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN
Pada akhir fase E, peserta didik secara kritis mampu <b>mengidentifikasi</b> jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi ( <i>hierarki, leading, tracking dan kerning</i> ) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<p><b>X.KOMTYPE.1.</b> Menjelaskan pengertian typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.2.</b> Mengidentifikasi jenis typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.3.</b> Mengidentifikasi fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar typography</p> <p><b>X.KOMTYPE.4.</b> Menjelaskan pengertian hierarki, leading, tracking dan kerning ( pengukuran Huruf)</p>



## Lampiran 29

### Modul Ajar

#### 1. Identitas



Nama Penyusun	: Ketut Satria S.Pd
Sekolah	: SMK Negeri 3 Singaraja
Pengarah Materi	: -
Tahun	: 2023
Jenjang	: SMK
Kelas	: X
Alokasi Waktu	: 36 JP (6 Kali pertemuan)
Materi Pokok	: Komposisi Tipografi
Kode Perangkat	: -
Jumlah Peserta Didik	: 30 Peserta didik
Moda	: Blended Learning

#### 2. Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan

- Peserta didik dapat secara mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Baik berupa tes, pengayaan, maupun project siswa.
- Peserta didik diharapkan kreatif dalam proses pembelajaran komposisi tipografi.
- Peserta didik diharapkan mampu bergotong-royong dalam mengerjakan tugas secara kelompok dan menyelesaikan pekerjaan tepat waktu.

- Peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis dalam mengikuti proses pembelajaran komposisi tipografi.

### **3. Capaian Pembelajaran**

Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking, dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

### **4. Tujuan Pembelajaran**

- Peserta didik mampu memahami komposisi tipografi untuk kebutuhan dasar rancangan desain (TP 6).

### **5. Pertanyaan Pemantik**

- a) Apa yang kamu ketahui tentang tipografi dalam desain komunikasi visual?
- b) Apa saja komposisi dalam tipografi dalam desain komunikasi visual?

### **6. Sarana dan Prasarana**

- Bahan : Modul Ajar dan konten pembelajaran interaktif
- Alat : Laptop/Komputer, HP, dan Jaringan Internet
- Media : Whatsapp , google classroom, media pembelajaran interaktif
- Prasarana : Lab. Komputer / Ruang Kelas

### **7. Karakter Peserta Didik / Target Peserta Didik**

- Peserta didik regular dengan tipikal umum

## 8. Materi Ajar

- Huruf dan tipografi dalam desain komunikasi visual
- Komposisi dalam tipografi desain komunikasi visual

## 9. Langkah -Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan Pertama (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar <b>Peserta didik</b>.</li><li>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li><li>3. <b>Peserta didik</b> diberikan kesempatan untuk melakukan literasi menggunakan ebook, konten pembelajaran maupun internet.</li><li>4. <b>Guru</b> memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik.</li><li>5. <b>Guru</b> menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:</li></ol>	20 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Peserta Didik</b> mendengarkan pemaparan yang diberikan <b>Guru</b> tentang tipografi dan huruf dalam Desain Komunikasi Visual. Bagi <b>Peserta didik</b> yang bertanya akan diberikan nilai bonus(tambahan). besarnya nilai tambahan tergantung rubrik penilaian siswa.</li><li>2. <b>Guru</b> memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh <b>Peserta didik</b>.</li><li>3. <b>Guru</b> memberikan penugasan ke <b>Peserta didik</b> terkait dengan materi pengertian, jenis dan fungsi tipografi. <b>Peserta didik</b> membentuk <b>Kelompok</b> 2-3 orang per kelompoknya. Kemudian</li></ol>	230 menit
	peserta didik berdiskusi dengan	

	<p>kelompoknya tentang penugasan (tes tulis) pengertian, sejarah, jenis dan fungsi tipografi.</p> <p>4. <b>Peserta didik</b> mengerjakan tugas <b>Kelompok</b> sampai batas waktu yang ditentukan.</p> <p>5. <b>Peserta didik</b> menyetorkan tugas <b>Kelompoknya</b> kepada <b>Guru</b>.</p>	
<i>Kegiatan Penutup</i>	<p>1. <b>Guru</b> mengajak <b>Peserta didik</b> melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</p> <p>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</p> <p>3. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>4. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</p> <p>5. <b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	20 menit

#### Kegiatan Kedua (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<p>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar peserta didik.</p> <p>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</p> <p>3. <b>Guru</b> menanyakan kepada Peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru bertanya beberapa pertanyaan terkait apa saja yang telah dipelajari sebelumnya. Dan bagi <b>Peserta didik</b> yang mau angkat tangan untuk menjawab akan diberi nilai bonus</p>	40 menit
<i>Pendahuluan</i>	(tambahan). besarnya nilai tambahan tergantung rubrik penilaian siswa.	40 menit



	<p>4. <b>Guru</b> memberikan penugasan kepada <b>Peserta didik</b> berupa kuis terkait materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kuis diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi sebelumnya.</p> <p>5. <b>Peserta didik</b> diberikan kesempatan untuk melakukan literasi menggunakan ebook, media pembelajaran maupun internet terkait materi hari ini.</p> <p>6. <b>Guru</b> memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik.</p> <p>7. <b>Guru</b> menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</p>	
<i>Kegiatan Inti</i>	<p>1. <b>Peserta didik</b> menyimak <b>Guru</b> dalam memberikan penjelasan tentang fungsi dan jenis tipografi dan huruf melalui media pembelajaran dan video pembelajaran.</p> <p>2. <b>Peserta didik</b> bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang pengertian, sejarah, jenis dan fungsi tipografi dalam Desain Komunikasi Visual. Bagi <b>Peserta didik</b> yang bertanya akan diberikan nilai bonus(tambahan). besarnya nilai tambahan tergantung rubrik penilaian siswa.</p> <p>3. <b>Guru</b> memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh <b>Peserta didik</b>.</p>	210 menit
<i>Kegiatan Penutup</i>	<p>1. <b>Guru</b> mengajak <b>Peserta didik</b> melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</p> <p>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik</p>	20 menit
	terhadap proses dan hasil pembelajaran.	20 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. <b>Guru</b> memberikan penugasan berupa latihan siswa (tes tulis) dan juga project siswa (praktek). (tugas tersebut dikumpulkan hingga tenggat waktu pertemuan keempat).</li> <li>4. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</li> <li>6. <b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	
--	---	--

### Kegiatan Ketiga (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar peserta didik..</li> <li>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> memberikan penugasan kepada <b>Peserta didik</b> berupa kuis terkait materi yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya. Kuis diberikan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa terhadap materi sebelumnya.</li> <li>4. <b>Peserta didik</b> diberikan kesempatan untuk melakukan literasi menggunakan ebook, konten pembelajaran maupun internet terkait materi hari ini.</li> <li>5. <b>Guru</b> memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik</li> <li>6. <b>Guru</b> menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:</li> </ol>	50 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Peserta didik</b> menyimak <b>Guru</b> dalam memberikan penjelasan tentang anatomi, karakter huruf dan komosisi</li> </ol>	200 menit

	<p>tipografi (hirarki, leading, tracking, dan kerning) serta ilustrasi untuk kebutuhan dasar rancangan desain dalam Desain Komunikasi Visual melalui konten pembelajaran dan video pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> memberikan penugasan kelompok dengan jumlah 4-5 orang dalam satu kelompok.</li> <li>2. <b>Guru</b> menjelaskan aturan, ketentuan terkait tugas kelompok yang akan dibahas/ dipresentasikan di pertemuan selanjutnya.</li> <li>3. <b>Peserta didik</b> dipersilakan untuk mengangkat topik yang akan dipresentasikan pada pertemuan berikutnya.</li> <li>4. <b>Guru</b> mempersilakan <b>Peserta didik</b> untuk bertanya. Bagi Peserta didik yang bertanya akan diberikan nilai bonus(tambahan). besarnya nilai tambahan tergantung rubrik penilaian siswa.</li> <li>5. <b>Guru</b> memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh <b>Peserta didik</b>.</li> </ol>	
<p><i>Kegiatan Penutup</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> memberikan penugasan kepada peserta didik berupa latihan (tes tulis) dan project siswa (praktek). (tugas tersebut dikumpulkan hingga tenggat waktu pertemuan keenam).</li> </ol>	<p>20 menit</p>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> </ol>	

	<p>5. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</p> <p><b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	
--	---	--

#### Kegiatan Keempat (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar <b>Peserta didik</b>..</li> <li>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> mempersilakan peserta didik dalam kelompoknya untuk mempresentasikan tugas kelompok yang telah diberikan sebelumnya.</li> </ol>	15 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Peserta didik</b> dalam kelompoknya mempresentasikan tugas hingga selesai. Presentasi dihandle oleh 1 <b>Moderator</b> dalam kelompok tersebut. Pembagian tugas terkait pembahasan materi tugas diatur oleh kelompok tersebut dan <b>Guru</b> mengawasi jalannya presentasi tersebut.</li> <li>2. Setelah <b>Kelompok</b> selesai mempresentasikan tugas mereka, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pertanyaan berasal dari <b>Peserta didik</b> (teman sejawat) dan satu pertanyaan dari <b>Guru</b>. Maksimal terdapat 4 pertanyaan yang dapat ditanyakan terhadap kelompok yang presentasi, baik pertanyaan dari peserta didik maupun Guru.</li> <li>3. <b>Kelompok</b> yang presentasi mencatat dan menampung pertanyaan yang diajukan, baik pertanyaan dari <b>Peserta didik</b> lain maupun <b>Guru</b>.</li> </ol>	235 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Bagi <b>Peserta didik</b> yang mengajukan pertanyaan akan mendapatkan nilai</li> </ol>	235 menit



	<p>bonus (tambahan). besarnya nilai tambahan, tergantung rubrik penilaian siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. <b>Kelompok</b> yang presentasi wajib menjawab pertanyaan yang diajukan baik dari peserta didik maupun guru. Bagi <b>Peserta didik</b> dalam kelompok</li> <li>6. yang menjawab akan diberi nilai bonus (tambahan). besarnya nilai tambahan, tergantung dari rubrik penilaian siswa.</li> <li>7. Setelah presentasi tugas dan sesi tanya jawab selesai, <b>Kelompok</b> yang presentasi menutup presentasi mereka. Guru memberikan apresiasi berupa aplause (tepuk tangan) diikuti oleh semua <b>Peserta didik</b> lainnya kepada Kelompok yang sudah presntasi.</li> <li>8. Kemudian akan berlanjut <b>Kelompok</b> selanjutnya yang akan mempresentasikan.</li> <li>9. Begitu terus selanjutnya sampai waktu yang ditentukan.</li> </ol>	
<p><i>Kegiatan Penutup</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> mengajak <b>Peserta didik</b> melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa</li> <li>5. untuk mengakhiri pelajaran.</li> </ol> <p><b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<p>20 menit</p>

### Kegiatan Kelima (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar <b>Peserta didik</b>..</li> <li>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> mempersilakan peserta didik dalam kelompoknya untuk mempresentasikan tugas kelompok yang telah diberikan sebelumnya.</li> </ol>	15 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Peserta didik</b> dalam kelompoknya mempresentasikan tugas hingga selesai. Presentasi dihandle oleh 1 <b>Moderator</b> dalam kelompok tersebut. Pembagian tugas terkait pembahasan materi tugas diatur oleh kelompok tersebut dan <b>Guru</b> mengawasi jalannya presentasi tersebut.</li> <li>2. Setelah <b>Kelompok</b> selesai mempresentasikan tugas mereka, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Pertanyaan berasal dari <b>Peserta didik</b> (teman sejawat) dan satu pertanyaan dari <b>Guru</b>. Maksimal terdapat 4 pertanyaan yang dapat ditanyakan terhadap kelompok yang presentasi, baik pertanyaan dari peserta didik maupun Guru.</li> <li>3. <b>Kelompok</b> yang presentasi mencatat dan menampung pertanyaan yang diajukan, baik pertanyaan dari <b>Peserta didik</b> lain maupun <b>Guru</b>. Bagi <b>Peserta didik</b> yang mengajukan pertanyaan akan mendapatkan nilai bonus (tambahan).</li> </ol>	235 menit
<i>Kegiatan Inti</i>	<p>besarnya nilai tambahan, tergantung rubrik penilaian siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. <b>Kelompok</b> yang presentasi wajib menjawab pertanyaan yang diajukan baik dari peserta didik maupun guru. Bagi <b>Peserta didik</b> dalam kelompok yang menjawab akan diberi nilai</li> </ol>	235 menit



	<p>bonus (tambahan). besarnya nilai tambahan, tergantung dari rubrik penilaian siswa.</p> <p>5. Setelah presentasi tugas dan sesi tanya jawab selesai, <b>Kelompok</b> yang presentasi menutup presentasi mereka. Guru memberikan apresiasi berupa aplause (tepuk tangan) diikuti oleh semua <b>Peserta didik</b> lainnya kepada Kelompok yang sudah presntasi.</p> <p>6. Kemudian akan berlanjut <b>Kelompok</b> selanjutnya yang akan mempresentasikan. begitu terus selanjutnya sampai waktu yang ditentukan.</p>	
<i>Kegiatan Penutup</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> mengajak <b>Peserta didik</b> melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</li> <li>5. <b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit

#### Kegiatan Keenam (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> memberi salam kemudian menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>2. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran.</li> </ol>	20 menit

	3. <b>Guru</b> memulai evaluasi siswa (ulangan)	
<i>Kegiatan Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Peserta didik</b> mengerjakan evaluasi siswa hingga selesai, sampai waktu yang ditentukan.</li> <li>2. Setelah evaluasi siswa dilakukan, <b>Guru</b> menyampaikan beberapa hal.</li> <li>3. Pertama terkait tugas yang diberikan. Bila ada yang belum mengumpulkan tugas segera dikumpulkan agar nilai tugas tidak kosong.  Kemudian menyampaikan apabila ada <b>Peserta didik</b> yang nilai evaluasinya kurang (di bawah KKM) akan mengerjakan soal remedial, sampai tenggat waktu yang ditentukan.</li> </ol>	230 menit
<i>Kegiatan Penutup</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Guru</b> mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2. <b>Guru</b> memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3. <b>Guru</b> memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4. Salah satu <b>Peserta didik</b> memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran.</li> <li>5. <b>Guru</b> menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	20 menit



Lampiran 30  
Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 31

### Bukti Uji Perorangan

#### ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

**B** *I* U  

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal Di Prodi Kebidanan Undiksha.

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

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Tidak Setuju

Masukan nama lengkap anda! \*

Luh Putu Riska Dewi

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar \*

Sangat setuju  
 Setuju





12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan karawitan \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

17. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

Sangat setuju  
 Setuju

18. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

Sangat setuju  
 Setuju



### Lampiran 32

#### Recapitulasi Uji Coba Perorangan

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

	belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi			
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	4	4	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools	5	4	4
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4
18	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4
Jumlah Skor Tiap Responden		87	85	84
Keseluruhan Item x Bobot		100%		
Persentase Per Subjek (%)		87%	85%	84%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		78%		
Kategori		Baik		



3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar \*

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju  
 Setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju

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

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat kurang setuju

11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat setuju  
 Setuju





12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan karawitan \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju

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

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

17. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

- Sangat setuju
- Setuju

18. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak setuju
- Sangat kurang setuju

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

- Sangat setuju
- Setuju

### Lampiran 34

#### Recapitulate Uji Kelompok Kecil



No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4
5	Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan tipografi dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan tipografi	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4

	interaktif										
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools	3	4	3	3	4	4	3	4	4	5
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4
18	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4
Jumlah Skor Tiap Responden		79	80	78	80	86	86	85	85	82	82
Keseluruhan Item x Bobot		100%									
Persentase Per Subjek (%)		79%	80%	78%	80%	86%	86%	85%	85%	82%	82%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		79.8%.									
Kategori		Baik									

## Lampiran 35

### Bukti Uji Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN  
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF**

**B** *I* U  

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal Di Prodi Kebidanan Undiksha.

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Tidak Setuju

Masukan nama lengkap anda! \*

Kedek Putra Suartajaya

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik \*



<p>3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>5. Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p>	<p>8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p>
<p>9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku Paket *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan karawitan *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p>	<p>14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p>



<p>15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>18. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>	<p>19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat kurang setuju</p>
<p>17. Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p>	<p>20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p>



**Lampiran 36**  
Recapitulasi Uji Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																									
		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
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Materi	3	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3



<p>5</p> <p>Contoh – contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran</p>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
<p>6</p> <p>Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap</p>	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4

7	<p>Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik</p>	3	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5
8	<p>Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan tipografi dengan menggunakan konten</p>	3	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4









14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	3	5	5	4	4	3
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3

16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools	3	4	3	5	3	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	3	4	3	5	3	5	5	5	3	4	3	5
17	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools kurang efektif digunakan untuk	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4







Keseluruhan Item x Bobot	100%																									
Persentase Per Subjek (%)	76	81	79	79	80	84	84	79	86	81	80	89	82	82	80	79	81	82	83	79	78	79	81	81	82	83
Persentase Keseluruhan Subjek (%)	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
Kategori	Baik																									



### Lampiran 37

#### Rekapitulasi Uji Respon Peserta Didik

Responden	No Soal															Jumlah Skor Taip Responden	Skor Seluruh Responden
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	55	1660
2	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	61	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	
4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	61	
5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	62	
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	
7	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	63	
8	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	59	
9	3	4	4	4	3	5	3	4	4	5	4	3	4	4	3	66	
10	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	62	
11	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	58	
12	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	62	
13	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	62	
14	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	61	
15	5	4	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	5	63	
16	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	63	
17	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	61	
18	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	65	
19	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	58	
20	3	4	3	4	3	5	3	3	4	3	3	4	3	4	4	60	
21	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	60	
22	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	60	
23	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	50	
24	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	5	4	4	3	5	69	
26	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	61	
27	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	53	
28	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	56	

## Lampiran 38

### Bukti Uji Respon Peserta Didik

#### ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba respon peserta didik terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal Di Prodi Kebidanan Undiksha.

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda ✓ pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

*Terimakasih sebelumnya karena telah menyempatkan waktu untuk mengisi angket ini. jawaban anda, begitu berarti bagi penyelesaian skripsi peneliti.*

blogkreatif7@gmail.com [Ganti akun](#)

 [Draf disimpan](#)

Masukan nama lengkap anda! \*

Ni Putu Nita Pebriyani

1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pengetahuan karawitan sangat menarik \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak Setuju
- Sangat tidak setuju

2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami \*

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak Setuju
- Sangat tidak setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menyoounakan konten pembelajaran interaktif pada \*





3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran pengetahuan karawitan

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak Setuju
- Sangat tidak setuju

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

- Sangat setuju
- Setuju
- Kurang setuju
- Tidak Setuju
- Sangat tidak setuju

5. Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar

- Sangat setuju
- Setuju



<p>6. Penggunaan konten pembelajaran ini membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>	<p>8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>
<p>7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>	<p>9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>
<p>8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi. *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p>	<p>10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan karena belajar dapat dilakukan dimana saja *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p>
<p>11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>	<p>13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>
<p>12. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>	<p>14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran pengetahuan karawitan, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat tidak setuju</p>
<p>13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p>	<p>15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang setuju</p>

## Lampiran 39

Bukti Uji respon Guru



## ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon guru dalam uji coba respon guru Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Assure Pada Mata Kuliah Asuhan Kebidanan Gawat Darurat Maternal Neonatal Di Prodi Kebidanan Undiksha.

Mohon untuk membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ✓ pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan nilai sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Terimakasih sebelumnya karena telah menyempatkan waktu untuk mengisi angket ini. Jawaban anda, begitu berarti bagi penyelesaian skripsi peneliti.

blogkreatif7@gmail.com [Ganti akun](#)

 [Draf disimpan](#)

Nama, alamat email, dan foto yang terkait dengan Akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirimkan formulir ini

Masukan nama lengkap anda! \*

Ketut Espana Giri

1. Penggunaan konten pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan \* materi pelajaran pengetahuan karawitan di kelas

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

2. Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan \* menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

3. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif \* dalam kegiatan pembelajaran

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

6. Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten \* pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

4. Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang \* diharapkan kurikulum

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran pengetahuan \* karawitan membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri

- Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

5. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam \* penilaian peserta didik

- Sangat setuju  
 Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol \* perkembangan peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan karawitan

- Sangat setuju  
 Setuju

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

---

9. Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran pengetahuan karawitan \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju  
 Sangat tidak setuju

---

10. Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan karawitan \*

Sangat setuju  
 Setuju  
 Kurang setuju  
 Tidak setuju



**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF PADA MATERI TIPOGRAFI DI JURUSAN  
 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari, tanggal :

Penilai :

**Petunjuk Pengisian** centang (✓) pada kolom untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5



1	Penggunaan konten pembelajaran mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran pengetahuan tipografi di kelas					√
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan powerpoint dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tiupografi					√
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran					√
4	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum			√		
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					√
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajarmenggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					√
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran pengetahuan tipografi membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					√
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					√
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi			√		

	pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan tipografi					√

Saran/Komentar : media yang dibuat telah cukup memenuhi kebutuhan siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual, khususnya pada materi tipografi.

Singaraja, 17 April 2024

Responden

Ketut Erni Suardani, S.Pd.



**Lampiran 41**  
Dokumentasi Uji Ahli Isi



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

**Lampiran 42**  
Dokumentasi Uji Ahli Media









**Lampiran 43**  
Dokumentasi Peserta Didik

