



Lampiran 1. Surat Ijin Observasi

1661



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, 12 Agustus 2024

Nomor : 312/UN48.11.5/KM/2024
 Perihal : Surat Permohonan Pengambilan 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 : Ni Luh Putu Tesdyana Kelin
 Nim : 2015051022
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika / Teknik Informatika
 Instansi yg dituju : SMP Negeri 3 Singaraja
 Jabatan yg dituju : Kepala SMP Negeri 3 Singaraja
 Data yang dibutuhkan : Data terkait kebutuhan media pembelajaran mata pelajaran TIK
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran TIK Bagi Siswa SMP 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,

Putu Hendra Suputra
 NIP. 198212222006041001

Lampiran 2. Hasil Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama : I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

NIP : 19880404 202321 2 031

Pertanyaan:

1. Metode pembelajaran seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran TIK materi Sistem Komputer?

Jawaban: Ceramah, diskusi dan berkelompok

2. Apakah selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Tidak selalu.

3. Dalam menyusun materi, bagaimana cara menyusun materi yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Jawaban: Materi disusun berpedoman pada modul ajar dan buku Pelajaran. serta memanfaatkan internet untuk mencari materi tambahan.

4. Apa sajakah sumber pembelajaran yang di gunakan dalam mengajar?

Jawaban: Buku Pelajaran dan modul ajar.

5. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran TIK materi Sistem Komputer

Jawaban: peserta didik sulit mengenal bagian dari beberapa perangkat komputer dan beberapa diantaranya masih bingung untuk pengoperasiannya

6. Lalu aspek media pembelajaran yang digunakan seperti apa?

Jawaban: Penggunaan power point.

7. Penyampaian dalam konten media pembelajaran yang di gunakan apakah menggunakan media yang interaktif seperti audio, video?

Jawaban: Belum interaktif, baru sebatas teks dan gambar saja.

8. Apa ada model pembelajaran atau metode pembelajaran tertentu yang digunakan pada proses pembelajaran di sekolah ini terutama pada Pelajaran Informatika?

Jawaban: Model pembelajaran problem based learning menggunakan metode direct instruction.

9. Kendala apa saja yang dialami pada saat proses pembelajaran di kelas?

Jawaban: Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

10. Apakah disekolah ini sudah memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti pemanfaatan video animasi 2 dimensi dalam proses pembelajarannya?

Jawaban: Belum ada.

11. Apabila iya, apakah bapak/ibu guru di sekolah ini secara aktif untuk update dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi 2 dimensi tersebut?

Jawaban: Pengetahuan yang dimiliki masih kurang dalam pengembangan media.

12. Apabila peserta didik diberikan media interaktif seperti animasi 2 dimensi tersebut dalam proses pembelajaran, apakah peserta didik akan bersemangat mengikuti proses pembelajaran?

Jawaban: Tentu sangat bersemangat, dikarenakan media tersebut mampu menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga lebih termotivasi untuk belajar.

13. Dalam proses pembelajaran apa sudah menerapkan semacam praktikum terkait TIK?

Jawaban: Sudah akan tetapi belum maksimal dikarenakan jam Pelajaran terlalu singkat.

14. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran berupa video animasi 2 dimensi mata pelajaran TIK materi Sistem Komputer sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran?

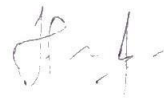
Jawaban: Bagus, dapat membantu dalam proses guru mengajar

15. Bagaimana respon peserta didik selama pembelajaran mata pelajaran TIK materi sistem komputer?

Jawaban: Motivasi kurang minat

Singaraja, 14 September 2024

Guru Mata Pelajaran



I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

NIP. 19880404 202321 2 031

Lampiran 3. Instrument Angket Observasi Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi****Pada Mata Pelajaran TIK Materi Sistem Komputer di Kelas VII SMP****Negeri 3 Singaraja**

Nama :

.....

No. Absen :

.....

Kelas :

.....

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar tentang Sistem Komputer.					
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer					
3.	Saya senang jika belajar Sistem Komputer menggunakan komputer					
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Sistem Komputer yang disampaikan oleh Guru.					
5.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan Guru.					
6.	Saya ingin Guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.					
7.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh Guru di internet.					
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan penyampaian materi.					
9.	Saya senang saat belajar terdapat video praktikum agar lebih mudah dipahami.					
10.	Saya membutuhkan media pembelajaran video Animasi 2 Dimensi untuk menarik minat belajar saya.					
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi.					
12.	Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar					
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Sistem Komputer susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.					
14.	Mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.					

15.	Saat memberikan penjelasan materi Sistem Komputer, Guru menggunakan media modul ajar pelajaran					
16.	Guru kurang menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
17.	Guru menjelaskan materi menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.					
18.	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.					
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/Handphone					
20.	Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan menjadi lebih menarik.					



Lampiran 4. Hasil Angket Observasi Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

**“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi
Pada Mata Pelajaran TIK Materi Sistem Komputer di Kelas VII SMP
Negeri 3 Singaraja”**

Nama : Pt. mahayu anggita Saputri
 No. Absen : 31
 Kelas : VII C / 7.C

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

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

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar tentang Sistem Komputer.	✓				
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer		✓			

13.	Mata pelajaran Sistem Komputer susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
14.	Mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
15.	Saat memberikan penjelasan materi Sistem Komputer, Guru menggunakan media modul ajar pelajaran		✓			
16.	Guru kurang menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.		✓			
17.	Guru menjelaskan materi menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.		✓			
18.	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.		✓			
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/Handphone			✓		
20.	Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan menjadi lebih menarik.		✓			

Singaraja, 19-09-2024

Siswa

Pt. mahayu anggyita . S.

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran TIK Materi Sistem Komputer di Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja”

Nama : Wayan Sasma Yenni
 No. Absen : 34
 Kelas : 7C

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

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

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar tentang Sistem Komputer.	✓				
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer		✓			

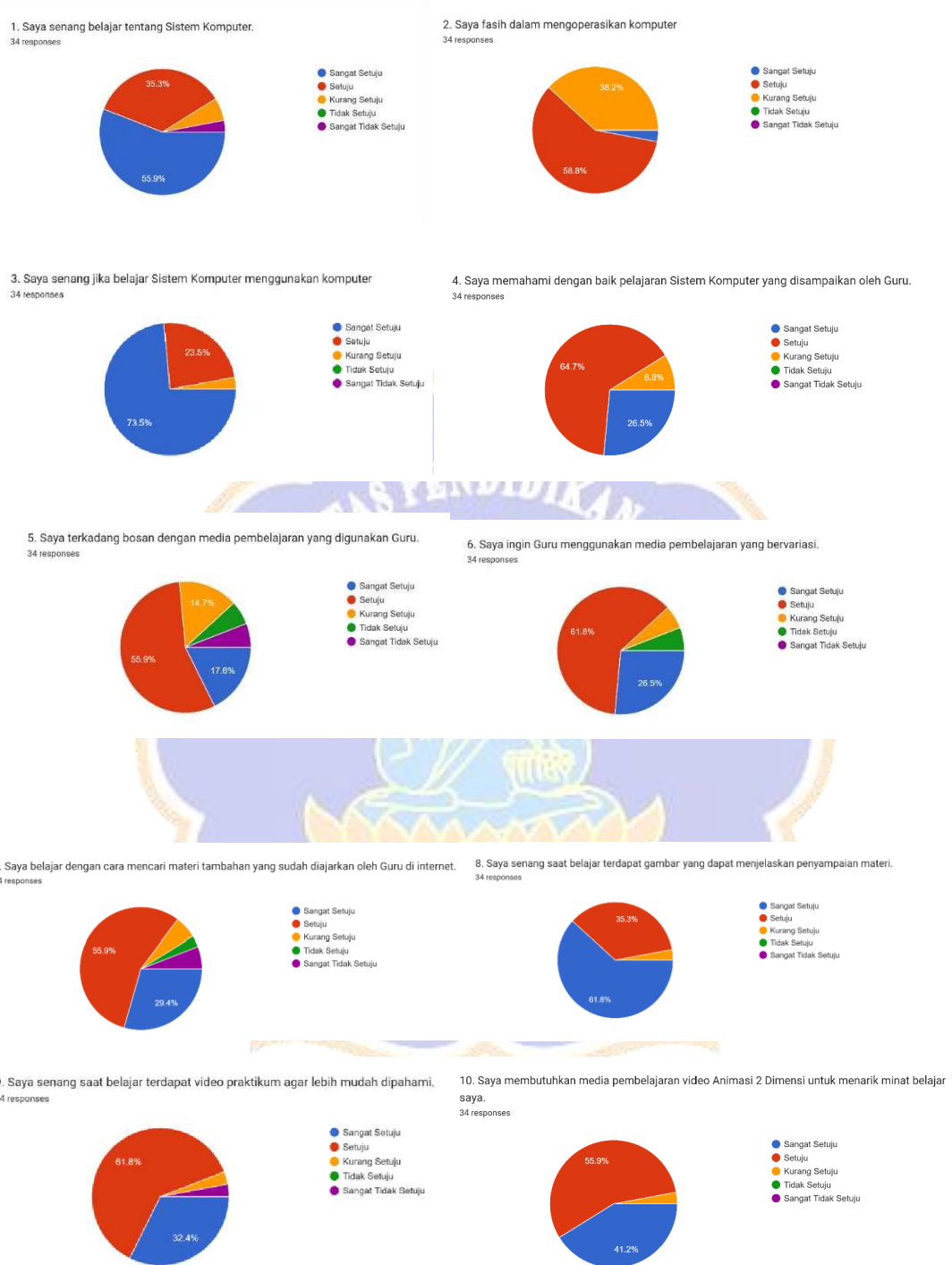
13.	Mata pelajaran Sistem Komputer susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
14.	Mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
15.	Saat memberikan penjelasan materi Sistem Komputer, Guru menggunakan media modul ajar pelajaran		✓			
16.	Guru kurang menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.		✓			
17.	Guru menjelaskan materi menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	✓				
18.	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓				
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/Handphone	✓				
20.	Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan menjadi lebih menarik.	✓				

Singaraja, 19 / 09 / 2029
Siswa

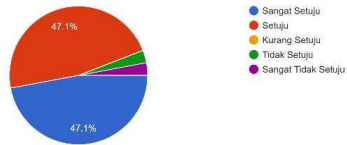


Wayan Sasma Yeni

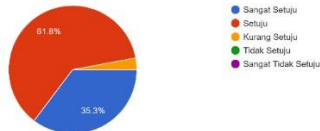
Lampiran 5. Persentase Hasil Angket Observasi Siswa



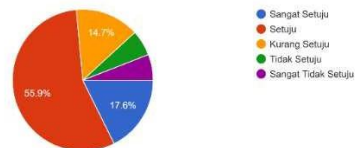
11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi.
34 responses



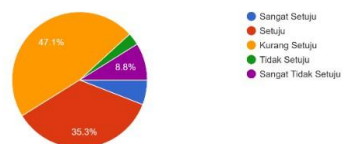
12. Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar
34 responses



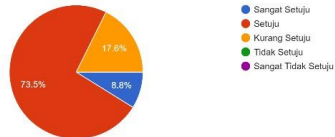
13. Mata pelajaran Sistem Komputer susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.
34 responses



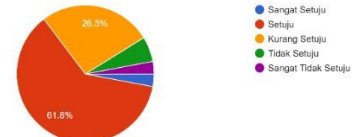
14. Mata pelajaran Sistem Komputer merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.
34 responses



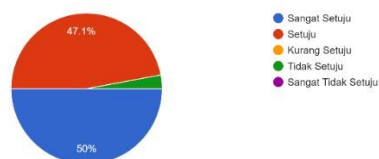
15. Saat memberikan penjelasan materi Sistem Komputer, Guru menggunakan media modul ajar pelajaran
34 responses



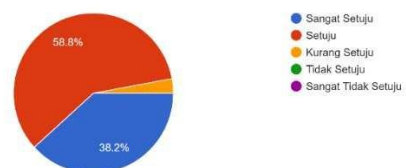
16. Guru kurang menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.
34 responses



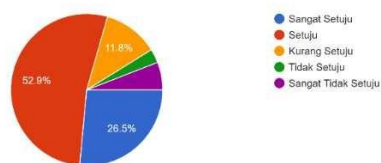
17. Guru menjelaskan materi menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.
34 responses



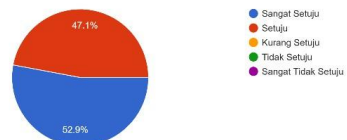
18. Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.
34 responses



19. Saya memiliki Komputer/Laptop/Handphone
34 responses



20. Menurut saya, pembelajaran Sistem Komputer menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan menjadi lebih menarik.
34 responses



Lampiran 6. Silabus Mata Pelajaran Sistem Komputer

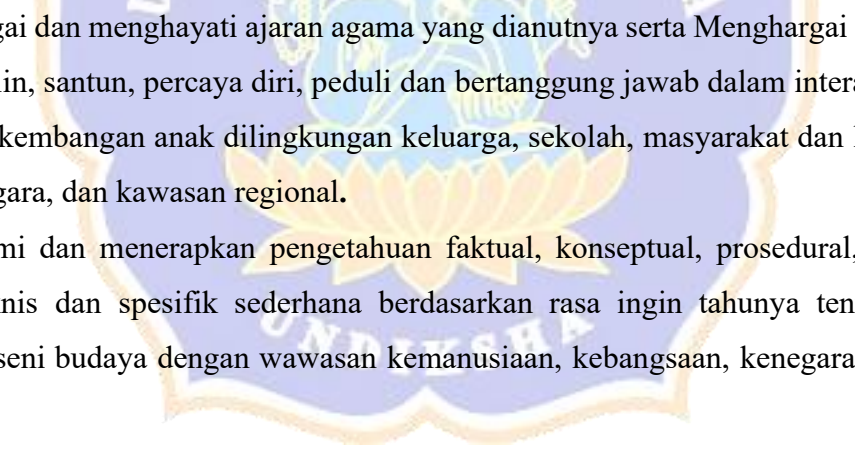
SILABUS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

KURIKULUM MERDEKA

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 3

SINGARAJA Kelas VII

Kompetensi Inti

- 
- **KI1 dan KI2** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya serta Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggung jawab dalam interaksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak dilingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
 - **KI3** : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan terkait fenomena dan kejadian.
 - **KI4** : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di

sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Perangkat keras pada komputer 3.2 Fungsi dari perangkat keras komputer 3.3 Perangkat input device, output device, penyimpanan device, pemrosesan device pada komputer	3.1.1 Mengenal perangkat keras dan cara kerja dari perangkat keras 3.2.1 Memahami fungsi dari masing-masing perangkat keras komputer 3.3.1 Mengidentifikasi dan menunjukkan perangkat input device 3.3.2 Mengidentifikasi dan menunjukkan perangkat output device 3.3.3 Mengidentifikasi dan menunjukkan perangkat penyimpanan device 3.3.4 Mengidentifikasi dan menunjukkan perangkat pemrosesan device	Perangkat keras (<i>hardware</i>) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alat Input ➤ Alat Output ➤ Alat Pemrosesan ➤ Alat Penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat visualisasi tentang perangkat keras ➤ Mengamati perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input, proses dan output. ➤ Menemukan perangkat keras yang berfungsi sebagai alat input, proses dan output. 	Penulisan : Tes tertulis dan lisan dan penugasan Keterampilan : Unjuk kerja, proyek, portofolio	2 JP (4 X TM)	Buku Paket TIK

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****A. IDENTITAS**

Nama Sekolah : SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Kurikulum : Kurikulum Merdeka

Mata Pelajaran : Informatika

Fase/Kelas : D/VII

Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami cara kerja dan mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer

Materi Pokok : Sistem Komputer

Tujuan Pembelajaran : Mengenal perangkat keras pada komputer, Memahami fungsi dari perangkat keras komputer dan dapat Mengidentifikasi perangkat input device, output device, penyimpanan device, pemrosesan device pada komputer.

Profil Pelajar Pancasila : Mandiri, Bernalar kritis, dan Gotong royong

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

Alokasi Waktu : 4x 40 menit

B. DESKRIPSI UMUM

Deskripsi Umum Kegiatan
Kegiatan ini dalam pilar Sistem komputer (SK) pada materi Perangkat Keras Komputer. Kegiatan ini dilaksanakan pada Ruang Laboratorium Komputer dengan mempertimbangkan ketersediaan perangkat komputer. Peserta didik dapat melakukan pengamatan langsung pada komputer ataupun gadget yang tersedia, pengamatan tersebut berkaitan perangkat keras, jika tidak tersedia perangkat/ pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas biasa, maka peserta didik melakukan pengamatan pada tayangan video yang disajikan oleh guru. Peserta didik mengaitkan spesifikasi minimal perangkat ke dalam suatu pekerjaan tertentu dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep Utama
Saat ini komputer atau ponsel pintar telah banyak membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu dapat terjadi karena adanya sistem komputer yang merupakan gabungan dari perangkat keras dan perangkat lunak.
Materi Ajar, Sarana dan Prasarana
Materi ajar : Komponen Sistem Komputer, Perangkat Keras Sarana : Buku siswa, buku guru Informatika kelas VII SMP Kemendikbud, dan internet. Prasarana : Laptop dan Proyektor

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Gambaran Umum Kegiatan Pembelajaran

- **Pertemuan 1&2**
- **Materi Perangkat keras dan fungsi**

Kegiatan Pendahuluan	
Peserta didik mengucapkan salam dalam Agama Hindu dan salah satu peserta didik memimpin doa serta guru mengecek kehadiran peserta didik dan kedisiplinan dalam berpakaian dan berpenampilan.	
Guru mengajak peserta didik untuk mengecek dan menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekitarnya, serta menanyakan kepada peserta didik terkait perundungan.	
Guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan ice breaking.	
Kegiatan Inti	
Asesmen non kognitif	Guru menginstruksikan siswa menjawab test gaya belajar menggunakan lembar yang diberikan oleh guru
Asesmen diagnostik kognitif	Peserta didik diberikan soal asesmen formatif dengan tujuan mengetahui kemampuan peserta didik terkait materi. a. Apakah yang anak-anak ketahui tentang komputer? b. Apakah yang anak-anak ketahui tentang sistem komputer? c. Apakah yang anak-anak ketahui tentang bagian-bagian sistem komputer? d. Apakah yang anak-anak ketahui tentang perangkat keras komputer? e. Apakah yang anak-anak ketahui tentang permasalahan pada perangkat keras dan pemilihan spesifikasi perangkat yang tepat?
Mulai dari diri	Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman peserta didik seperti: ❖ Apa yang anak-anak ketahui tentang perangkat keras komputer?

	<p>Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarahkan ke topik yang akan dipelajari seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengapa kita perlu belajar tentang perangkat keras komputer? ❖ Mengapa perangkat keras komputer penting bagi kita? Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik sebelumnya yang difasilitasi oleh guru
Eksplorasi Konsep	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi berupa PPT pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar audiotori, visual dan audio visual. - Guru memberikan materi berupa buku pegangan siswa atau print out materi untuk siswa yang memiliki gaya belajar membaca atau kinestik. - Siswa diminta untuk mendengarkan PPT pembelajaran yang dijelaskan dan membaca materi di buku pegangan siswa - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
Ruang Kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membuat kelompok 4-5 orang - Peserta didik mengerjakan LKPD - Setelah Peserta didik menjawab soal, guru diharapkan melakukan diskusi Socrates (tanya jawab disertai argumentasi jelas) dengan peserta didik. - Peserta didik diharapkan menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut. - Guru bisa memilih beberapa kelompok secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut. - Guru selanjutnya berdiskusi dengan peserta didik dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut
Refleksi Terbimbing	<p>Guru mengajak siswa untuk berefleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut secara lisan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hal baru apa yang anda peroleh dari pembelajaran ini? 2. Apa yang anda pahami dari pembelajaran ini? 3. Apa yang anda kurang pahami dari pembelajaran ini? 4. Apa kesulitan yang anda hadapi dalam memahami pembelajaran ini?

Demonstrasi Kontekstual	Peserta didik mengerjakan tugas yg diberikan dalam bentuk LKPD
Elaborasi Pemahaman	Guru dan peserta didik membahas hasil diskusi di Ruang Kolaborasi, demonstrasi kontekstual dan pemahaman mereka terkait materi yang dipelajari dengan cara peserta didik mempersentasikan hasil diskusi, pekerjaan pribadi dan pemahamannya di depan kelas.
Koneksi Antar Materi	- Pada sesi ini peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan materi yang telah diberikan
Aksi Nyata	Peserta didik diarahkan membuat video tentang perangkat keras komputer
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan penguatan dan nasehat kepada siswa serta diakhiri dengan doa.	

➤ **Pertemuan 3&4**

➤ **Materi Pengenalan Jenis Perangkat keras**

Kegiatan Pendahuluan	
Peserta didik mengucapkan salam dalam Agama Hindu dan salah satu peserta didik memimpin doa serta guru mengecek kehadiran peserta didik dan kedisiplinan dalam berpakaian dan berpenampilan.	
Guru mengajak peserta didik untuk mengecek dan menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekitarnya, serta menanyakan kepada peserta didik terkait perundungan.	
Guru mengajak peserta didik untuk melaksanakan ice breaking.	
Kegiatan Inti	
Mulai dari diri	<p>Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman peserta didik seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Apa yang anak-anak ketahui tentang jenis perangkat keras komputer? <p>Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarahkan ke topik yang akan dipelajari seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengapa kita perlu belajar tentang jenis perangkat keras? ❖ Mengapa jenis perangkat keras pada komputer penting bagi kita? ❖ Apa saja jenis jenis perangkat keras pada komputer? Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik sebelumnya yang difasilitasi oleh guru

Eksplorasi Konsep	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan materi berupa PPT pembelajaran bagi siswa yang memiliki gaya belajar audiotori, visual dan audio visual. - Guru memberikan materi berupa buku pegangan siswa atau print out materi untuk siswa yang memiliki gaya belajar membaca atau kinestik.
	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa diminta untuk mendengarkan PPT pembelajaran yang dijelaskan dan membaca materi di buku pegangan siswa - Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami
Ruang Kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membuat kelompok 4-5 orang - Peserta didik mengerjakan LKPD - Setelah Peserta didik menjawab soal, guru diharapkan melakukan diskusi Socrates (tanya jawab disertai argumentasi jelas) dengan peserta didik. - Peserta didik diharapkan menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut. - Guru bisa memilih beberapa kelompok secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut. - Guru selanjutnya berdiskusi dengan peserta didik dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut
Refleksi Terbimbing	<p>Guru mengajak siswa untuk berefleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut secara lisan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hal baru apa yang anda peroleh dari pembelajaran ini? 2. Apa yang anda pahami dari pembelajaran ini? 3. Apa yang anda kurang pahami dari pembelajaran ini? 4. Apa kesulitan yang anda hadapi dalam memahami pembelajaran ini?
Demonstrasi Konstektual	Peserta didik mengerjakan tugas yg diberikan dalam bentuk LKPD
Elaborasi Pemahaman	Guru dan peserta didik membahas hasil diskusi di Ruang Kolaborasi, demonstrasi kontekstual dan pemahaman mereka terkait materi yang dipelajari dengan cara peserta didik mempersentasikan hasil diskusi, pekerjaan pribadi dan pemahamannya di depan kelas.
Koneksi Antar Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Pada sesi ini peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari - Guru memberikan penguatan dan konsep terkait dengan materi yang telah diberikan

Aksi Nyata	Peserta didik diarahkan membuat video tentang perangkat keras komputer
Kegiatan Penutup	
Guru memberikan penguatan dan nasehat kepada siswa serta diakhiri dengan doa.	

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

I Gede Sumatra Jaya, S.Pd
S.Pd

NIP. 19650329 198601 1 002

I Gusti Ayu Mas Swandewi,

NIP. 19880404 202321 2 031



Lampiran 8. Draft Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran

UJI AHLI ISI**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP****NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan KI, KD		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan tujuan pembelajaran		
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan indikator pembelajaran		
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
6	Referensi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dalam pembelajaran		

8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan kontekstual dunia kerja		
9	Konsep materi yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak menimbulkan miskonsepsi		
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru		
16	Kejelasan tujuan pembelajaran		
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)		
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi		
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		

Kesimpulan:

Lampiran 9. Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

UJI AHLI ISI

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 18 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9	Konsep materi yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan:

1) Perbaiki informasi figure pembelajaran di awal

Singaraja, 18 Juni 2025

Penilai,



I Gede Bedesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

UJI AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 20 Juni 2025
 Validator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9	Konsep materi yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

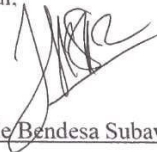
.....

.....

.....

Singaraja, 20 Juni 2025

Penilai,



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

UJI AHLI ISI

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 20 Juni 2025
 Validator : I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9	Konsep materi yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)		
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan:

.....

.....

.....

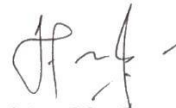
.....

.....

.....

Singaraja, 20 Jun' 2025

Penilai,



I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd



Lampiran 10. Draft Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP****NEGERI 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi			
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 paragraf teks		
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar		
7	Keserasian warna background dengan huruf		
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ketika digunakan		
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		
10	Kualitas gambar yang digunakan		
11	Kualitas video yang digunakan		
B. Interaktivitas			

Singaraja,

.....

Penilai,



UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 16 / 6 / 2025

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi			
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 paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam mengakses materi, video dan soal	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

14	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
16	Terdapat tes di dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan:

- Tambahkan deskripsi pada setiap komponen

- Logo diperbaiki

Singaraja, 16/6/2025

Penilai,



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

UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 17 Juni 2025

Validator : Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi			
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 paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam mengakses materi, video dan soal	✓	

13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
16	Terdapat tes di dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

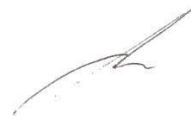
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan Masukan:

- Perbaiki kesimpulan agar ditulis sehingga jelas
dan gambar lebih jelas

Singaraja, 17 Juni 2025

Penilai,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI PADA
MATERI SISTEM KOMPUTER DI SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Hari/Tanggal : 19 Juni 2025
 Validator : Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi			
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 paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam mengakses materi, video dan soal	✓	

13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	
16	Terdapat tes di dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓	

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi ini dinyatakan*:

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

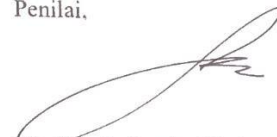
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan Masukan:

sudah diperbaiki sesuai saran

Singaraja, 19 Juni 2025

Penilai,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11. Draft Instrumen Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahankesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi 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	<i>Usability</i> /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 media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	10,12

Lampiran 12. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII SMP NEGERI 3
SINGARAJA****PENGANTAR**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji ~~coba~~ perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

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

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : Ni Kadek aulya putri
No. Absen : 29
Kelas : VII K

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Berilah tanda $\sqrt{\quad}$ pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

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

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat membantu memahami materi pembelajaran		✓			
6	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu peserta didik	✓				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		✓			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				

	materi Perangkat Keras Komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	✓				
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat keras komputer	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				
15	Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer				✓	
17	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras	✓				

	Komputer dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.					
--	---	--	--	--	--	--

Saran / Komentar

Singaraja, 22 agustus 2020

Responden



Ni Kadelsaulya putri

Lampiran 13. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	4
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	4	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4
6	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat lengkap	5	5	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu peserta didik	5	4	5
8(-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	5	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat bermanfaat bagi saya	4	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	5

12(-)	Materi media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	3	5	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat keras komputer	4	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	4	5	4
15	Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	4	5	5
17(-)	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	5
18(-)	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	5
20	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	4	5
Jumlah Jawaban x Bobot tiap pilihan		88	90	93
jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi (5x20)		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		82%	87%	91%
Persentase keseluruhan subjek (%)		87%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 14. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII SMP NEGERI 3
SINGARAJA

PENGANTAR

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

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

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : Ni Putu Pinandha Cantika Dewi
 No. Absen : 81
 Kelas : VII k

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

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

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar		✓			
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		✓			
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat membantu memahami materi pembelajaran		✓			
6	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu peserta didik	✓				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi		✓			
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				

	materi Perangkat Keras Komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	✓				
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat keras komputer	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				
15	Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	✓				
17	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
18	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras	✓				


	Komputer dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.					
--	---	--	--	--	--	--

Saran / Komentar

karakternya dibuat lebih bagus lagi dan isi lagi lagu di awal sebagai opening dan di akhir

Singaraja, 29 Agustus 2021

Responden


NP Riniandha CD

Lampiran 15. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat lengkap	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4

8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
12 (-)	Materi media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat keras komputer	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4

Lampiran 16. Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII SMP NEGERI 3
SINGARAJA

PENGANTAR

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi 2 Dimensi Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

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

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : *marcia angelina*
 No. Absen : *24*
 Kelas : *TK*

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

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

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

Daftar Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat peserta didik untuk belajar		✓			
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat membantu memahami materi pembelajaran		✓			
6	Isi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu peserta didik		✓			
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi			✓		
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				

	materi Perangkat Keras Komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	✓				
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat keras komputer	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	✓				
15	Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	✓				
17	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
18	Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	✓				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras	✓				

	Komputer dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.						
--	---	--	--	--	--	--	--

Saran / Komentar

Singaraja, 29 Agustus 2025

Responden



marcia angelina

Tabel 1.17. Hasil Kuisioner

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	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1	dalam media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi menarik	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	
2	media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat terstruktur sehingga media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi mampu menarik minat	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4		
3	dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	5	4	3	5	
4	diberikan pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dapat	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	
5	pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	3	5	4	5
6	media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer sangat membantu proses pembelajaran	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	
7	perangkat keras komputer dengan menggunakan pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi sangat	3	4	4	5	3	3	3	2	2	3	2	4	4	2	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	
8 (-)	menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5		
9	pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	
10	berbasis video animasi 2 dimensi menggunakan sehingga saya lebih suka media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	
11	media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya semangat dalam belajar perangkat	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	
12 (-)	perolehan ilmu secara detail dengan adanya media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	5	4	5	4	5	2	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
13	animasi 2 dimensi membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5		
14	pengertian dari media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras	5	5	5	3	4	3	5	4	5	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	
15	berbasis video animasi 2 dimensi kurang efektif digunakan untuk membantu	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	
16 (-)	berbasis video animasi 2 dimensi materi Perangkat Keras Komputer kurang efisien digunakan untuk	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	
17 (-)																																					
18 (-)																																					

Lampiran 17. Angket Uji Respons Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2
DIMENSI PADA MATERI SISTEM KOMPUTER KELAS VII SMP NEGERI 3
SINGARAJA**

Identitas Peserta Didik

Nama : *NI-ZAFRAW Januarta*
 No. Absen : *22*
 Kelas : *7K*

Petunjuk Pengisian

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

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

Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam proses pembelajaran perangkat keras komputer sangat menarik		✓			

2	Materi dalam Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pembelajaran perangkat keras komputer mudah dipahami		✓			
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan Media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi dalam proses pembelajaran perangkat keras komputer	✓				
4	Tahap pembelajaran pada media media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pembelajaran perangkat keras komputer membuat saya lebih aktif dalam belajar		✓			
5	Melalui media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi saya dapat menambah kemandirian dalam belajar		✓			
6	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					✓
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.		✓			
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.		✓			
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.				✓	
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran perangkat keras komputer karena belajar dapat dilakukan dimana saja		✓			

11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer tidak terorganisir			✓		
12	Media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer sangat membantu saya dalam proses pembelajaran		✓			
13	Tugas/ latihan yang disajikan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer mengurangi motivasi belajar			✓		
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar perangkat keras komputer, karena membaca materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi				✓	
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer		✓			

Saran / Komentar

Singaraja, 29 Agustus 2025

Responden

ZAF
ZAFRAH

9(-)	media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi tidak berkaitan dengan materi pembelajaran	3	3	1	4	4	4	5	5	5	3	3	5	4	3	3	3	5	5	5	3	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	5	5	3	3	3			
10	pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran perangkat keras komputer karena belajar dapat dilakukan dimana saja	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5			
11(-)	karena pemaparan materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer tidak terorganisir	1	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	3	5	4	3	3	4	3	3	5	4	5	5	3	3			
12	animasi 2 dimensi perangkat keras komputer sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4			
13(-)	Tugas/ latihan yang disajikan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer mengurangi motivasi belajar	4	3	3	3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	3	3	5			
14(-)	belajar perangkat keras komputer, karena membaca materi pada media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi	4	5	5	4	4	5	5	3	4	3	3	5	3	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5			
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi 2 dimensi perangkat keras komputer	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4			
Jumlah Skor per Responden		56	57	63	64	68	67	75	72	72	64	56	69	67	61	62	67	70	70	70	63	69	60	70	64	65	66	64	65	68	64	72	74	64	57	63			
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		75																																					
Jumlah skor terendah ideal		15																																					
Mi		45																																					
Sdi		10																																					
x		65,66																																					
Kriteria		Sangat Praktis																																					

Observasi.

Lampiran 18. Angket Uji Respons Guru

ANGKET RESPONS GURU

Identitas Guru

Nama : I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

NIP : 198804042023212031

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
- Berikan Nilai :
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pertanyaan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran video animasi 2 Dimensi mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Perangkat Keras Komputer di kelas.	\checkmark				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran Perangkat Keras.					\checkmark
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Perangkat Keras Komputer.		\checkmark			
4	Media Pembelajaran berbasis video animasi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.					\checkmark

5	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.			✓		
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran Perangkat Keras Komputer.					✓
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Perangkat Keras Komputer membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.		✓			
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran Perangkat Keras Komputer.		✓			
9	Media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Perangkat Keras Komputer	✓				
10	Adanya media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pelajaran Perangkat keras Komputer		✓			

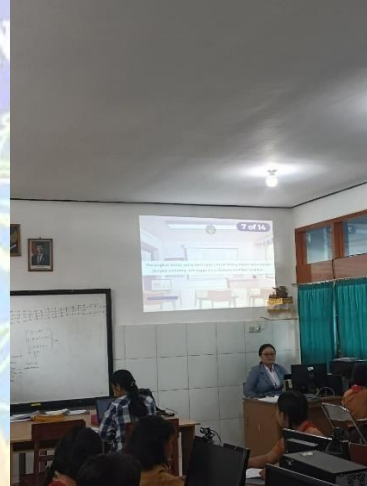
Lampiran 19. Angket Uji Respons Guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran video animasi 2 Dimensi mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Perangkat Keras Komputer di kelas.	5
2(-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran Perangkat Keras.	5
3	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Perangkat Keras Komputer.	4
4(-)	Media Pembelajaran berbasis video animasi belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.	5
5	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	3
6(-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran Perangkat Keras Komputer.	5
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran Perangkat Keras Komputer membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	4
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran Perangkat Keras Komputer.	4
9	Media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Perangkat Keras Komputer	5
10	Adanya media pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pelajaran Perangkat Keras Komputer	4
Jumlah skor per responden		44
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6,67
x		44
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian



Observasi dan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran



Implementasi Media dan Pelaksanaan Kuis



Uji Coba Perorangan