

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi



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 : 1695/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 14 Agustus 2024

Yth. Kepala SMP 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 : I Gusti Ayu Komang Tri Suksma Iaksmi Dewi
NIM : 1915051060
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Terkait Observasi awal mengenai Animasi 2D untuk kebutuhan perangkat pembelajaran
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran untuk Siswa di SMP Negeri 3 Singaraja

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

a.n Dekan
dr. Winda Dekan Bidang Akademik,

Made Winda Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja (GURU)

Nama : I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

NIP : 19880404 202321 2 031

Pertanyaan:

1. Apakah perlu mempersiapkan RPP/Modul Ajar sebelum memulai proses pembelajaran?

Jawaban: Iya, RPP/Modul Ajar diperlukan sebagai pedoman pembelajaran.

2. Apakah soal evaluasi disediakan untuk peserta didik ditiap akhir kegiatan pembelajaran?

Jawaban: Iya disediakan.

3. Apakah selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Tidak selalu.

4. Bagaimana cara menyelenggarakan kegiatan pembelajaran agar menarik minat siswa untuk lebih aktif?

Jawaban: Dengan memberikan kuis dan games sederhana pada proses pembelajaran.

5. Pemanfaatan piranti dalam proses pembelajaran TIK yang ada di dalam kelas seperti apa?

Jawaban: pemanfaatan computer sebagai sarana pada saat praktikum dan LCD untuk menampilkan materi pembelajaran.

6. Sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang telah menunjang guru dalam kompetensinya untuk memanfaatkan TIK pada pembelajaran seperti apa?

Jawaban: computer dan LCD di sekolah sangat membantu melancarkan proses pembelajaran.

7. 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.

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

Jawaban: Buku Pelajaran dan modul ajar.

9. Lalu aspek media pembelajaran yang digunakan seperti apa?

Jawaban: Penggunaan power point.

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

Jawaban: Belum interaktif, baru sebatas teks saja.

11. Kurikulum apa yang diterapkan di sekolah ini dan sejak kapan kurikulum itu diterapkan?

Jawaban: Kurikulum Merdeka sejak 2021.

12. Apakah disekolah ini memiliki E-learning khusus untuk proses pembelajaran?

Jawaban: Tidak ada.

13. 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.

14. Kendala apa saja yang dialami pada saat pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah?

Jawaban: Kendala ruang laboratorium masih diperbaiki sehingga kadang susah untuk proses praktek dan juga jam Pelajaran yang sangat singkat.

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

Jawaban: Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

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

Jawaban: Belum ada.

17. Apabila iya, apakah bapak/ibu guru di sekolah ini secara aktif untuk update dalam pengembangan media interaktif animasi 2D tersebut?

Jawaban: Pengetahuan yang dimiliki masih kurang dalam pengembangan media.

18. Apabila siswa diberikan media interaktif seperti animasi 2D tersebut dalam proses pembelajaran, apakah siswa akan bersemangat mengikuti proses pembelajaran?

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

19. Selain fasilitas TIK di sekolah, apakah siswa diperbolehkan untuk membawa fasilitas TIK masing-masing dari rumah ke sekolah?

Jawaban: Tidak, dikarenakan masalah keamanan.

20. Untuk penggunaan RPP/Modul ajar itu sendiri dalam proses pembelajaran itu digunakan persemester/tahun/dll?

Jawaban: Tahun dan semester ajaran baru.

Singaraja,

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

**TERKAIT PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNIK ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI
PERKANTORAN KELAS VII SMP NEGERI 3**

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Jenis Kelamin : L/P

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cerat
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 dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.					
2.	Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.					

3.	Saya memahami dengan baik materi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang disampaikan oleh Guru.					
4.	Saya kadang kurang paham jika Guru hanya menjelaskan materi menggunakan buku pelajaran.					
5.	Saya juga belajar melalui internet untuk menambah informasi terkait materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.					
6.	Saya senang saat belajar terdapat audio dan gambar yang dapat menjelaskan penyampaian materi.					
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi selain buku pelajaran.					
8.	Saya senang jika belajar melalui video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar saya.					
9.	Saya membutuhkan video praktikum agar lebih mudah memahami dan meningkatkan hasil belajar saya.					
10.	Saya senang menonton video Animasi terutama Animasi 2D.					
11.	Saya senang dan tertarik jika dibuatkan video pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis Video Animasi 2 Dimensi.					
12.	Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar saya.					

Karakteristik Pembelajaran					
13.	Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.				
14.	Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum.				
15.	Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.				
16.	Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.				
17.	LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.				
18.	Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.				
19.	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone				
20.	Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.				

Singaraja,
Siswa

()

Lampiran 4. Hasil Angket Observasi Siswa

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
TERKAIT PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D PADA MATERI "TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI" KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Nama : *I Gede Arta Banaya Putra*

No. Absen : *3*

Kelas : *VII C*

Jenis Kelamin : *L/P*

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cerat
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 dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.		✓			
2.	Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.	✓				

3.	Saya memahami dengan baik materi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang disampaikan oleh Guru.		✓			
4.	Saya kadang kurang paham jika Guru hanya menjelaskan materi menggunakan buku pelajaran.			✓	✓	
5.	Saya juga belajar melalui internet untuk menambah informasi terkait materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.		✓			
6.	Saya senang saat belajar terdapat audio dan gambar yang dapat menjelaskan penyampaian materi.	✓				
7.	Saya membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi selain buku pelajaran.		✓			
8.	Saya senang jika belajar melalui video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar saya.		✓			
9.	Saya membutuhkan video praktikum agar lebih mudah memahami dan meningkatkan hasil belajar saya.		✓			
10.	Saya senang menonton video Animasi terutama Animasi 2D.		✓			
11.	Saya senang dan tertarik jika dibuatkan video pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis Video Animasi 2 Dimensi.	✓	✗			
12.	Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar saya.		✓			

Karakteristik Pembelajaran

13.	Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
14.	Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum.		✓			
15.	Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.		✓			
16.	Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.		✓			
17.	LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.	✓				
18.	Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓				
19.	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone		✓			
20.	Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.	✓				

Singaraja, 10 - SEPTEMBER 2020
Siswa

Dumal.

(i gede Arta gangga Putri)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
TERKAIT PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D PADA MATERI "TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI" KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Nama : *Ikonang Desla G. P. Onanba*

No. Absen : *4*

Kelas : *VII C*

Jenis Kelamin : L/P

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cerat
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

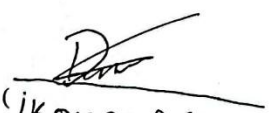
STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.	√				
2.	Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.	√				

13.	Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		✓
14.	Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum.		✓			
15.	Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.		✓			
16.	Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.		✓	✓		✓
17.	LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.	✓				
18.	Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓				
19.	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone	✓				
20.	Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.	✓				

Singaraja, 19-09-2024
Siswa


(I Komang Desca)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
TERKAIT PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D PADA MATERI "TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI" KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Nama : Ida ayu Kade Octavia Prabaswari

No. Absen : 5

Kelas : VII - C

Jenis Kelamin : L/P

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cerat
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 dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.		✓			
2.	Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.	✓				

13.	Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
14.	Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum.		✓			
15.	Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.		✓			
16.	Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.		✓	✓		
17.	LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
18.	Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.		✓			
19.	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone		✓			
20.	Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.		✓			

Singaraja, 19 - 9 - 2024
Siswa


(Dayu.)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
TERKAIT PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMASI 2D PADA MATERI "TEKNOLOGI INFORMASI DAN
KOMUNIKASI" KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

Nama : Kadek ARTHA dan

No. Absen : 6

Kelas : 7C/VIII

Jenis Kelamin : L/P

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cerat
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 dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.	✓				
2.	Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.		✓			

Karakteristik Pembelajaran

13.	Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
14.	Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum.		✓			
15.	Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.		✓			
16.	Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.		✓	✓		
17.	LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
18.	Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.		✓			
19.	Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone			✓		
20.	Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.		✓			

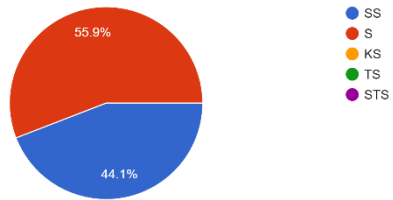
Singaraja, 19/9/24
Siswa

(
ARTAA
)

Lampiran 5. Persentase Hasil Angket Observasi Siswa

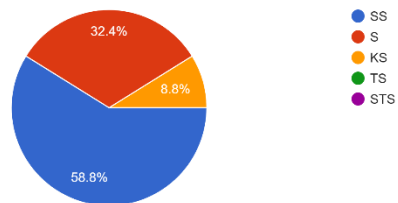
1. Saya senang dan semangat belajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi

34 responses



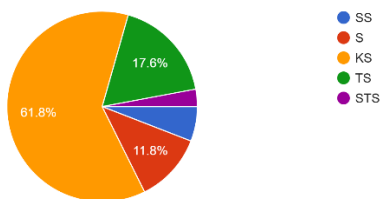
2. Saya senang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan computer.

34 responses



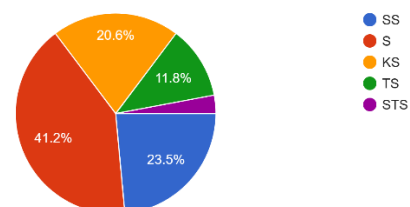
3. Saya memahami dengan baik materi Teknologi Informasi dan Komunikasi yang disampaikan oleh Guru

34 responses



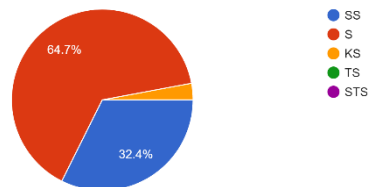
4. Saya kadang kurang paham jika Guru hanya menjelaskan materi menggunakan buku pelajaran.

34 responses



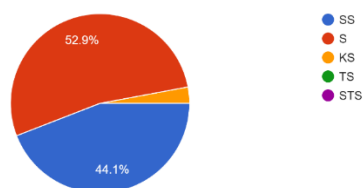
5. Saya juga belajar melalui internet untuk menambah informasi terkait materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

34 responses



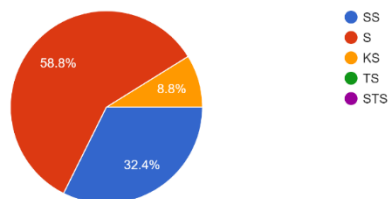
6. Saya senang saat belajar terdapat audio dan gambar yang dapat menjelaskan penyampaian materi.

34 responses



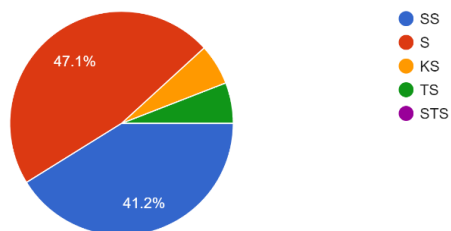
7. Saya membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi selain buku pelajaran.

34 responses



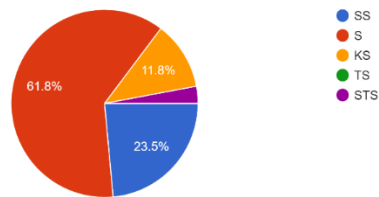
8. Saya senang jika belajar melalui video pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar saya.

34 responses



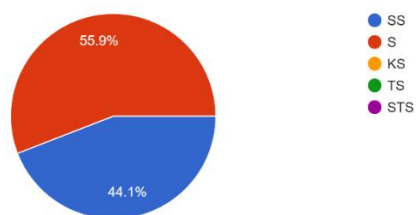
9. Saya membutuhkan video praktikum agar lebih mudah memahami dan meningkatkan hasil belajar saya.

34 responses



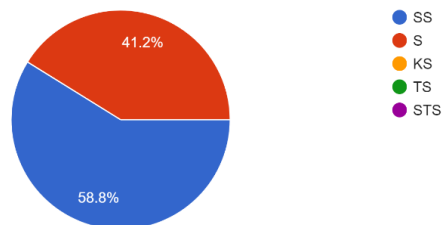
10. Saya senang menonton video Animasi terutama Animasi 2D.

34 responses



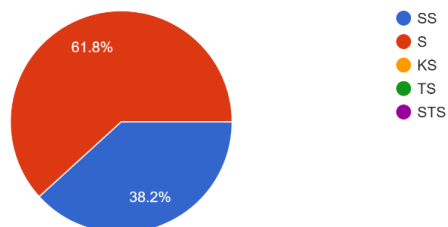
11. Saya senang dan tertarik jika dibuatkan video pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi berbasis Video Animasi 2 Dimensi.

34 responses



12. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar saya.

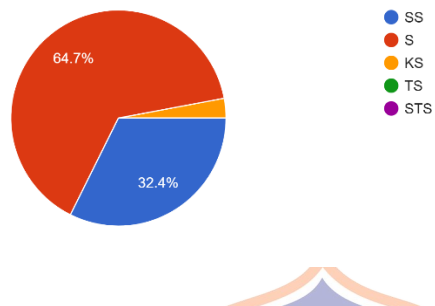
34 responses



Karakteristik Pembelajaran

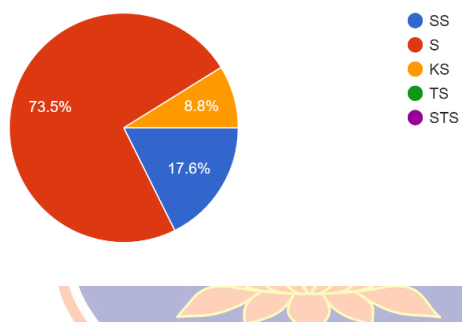
13. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.

34 responses



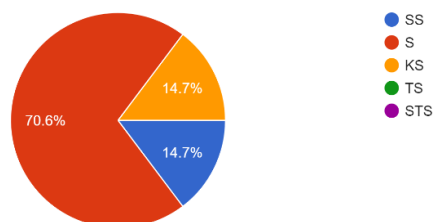
14. Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum

34 responses



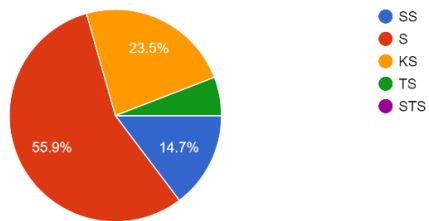
15. Saat menjelaskan materi Pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi diperlukan adanya praktikum, Guru menggunakan modul ajar Pelajaran.

34 responses



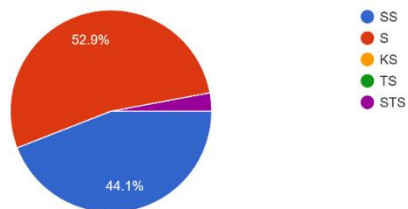
16. Kurangnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran kurang menarik dan hasil belajar juga masih kurang.

34 responses



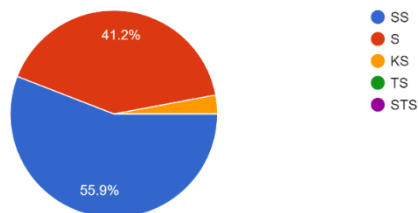
17. LCD juga digunakan oleh Guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

34 responses



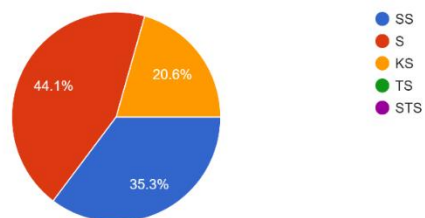
18. Sekolah menyediakan lab khusus pembelajaran Informatika dan terdapat komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.

34 responses



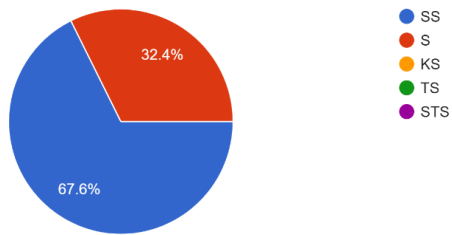
19. Saya memiliki perangkat Komputer/Laptop/Handphone

34 responses



20. Apabila proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan media pembelajaran berbasis Video Animasi 2 Dimensi akan sangat menarik minat belajar.

34 responses



Mata Pelajaran Informatika

**SILABUS MODUL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
KURIKULUM MERDEKA
PEMBELAJARAN MENDALAM (*DEEP LEARNING*)**

A. IDENTITAS SEKOLAH

Satuan pendidikan : SMP Negeri 3 Singaraja

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/ Semester : VII (Tujuh)/ 1 (Satu)

Materi Pokok : Perangkat Lunak Aplikasi Perkantoran

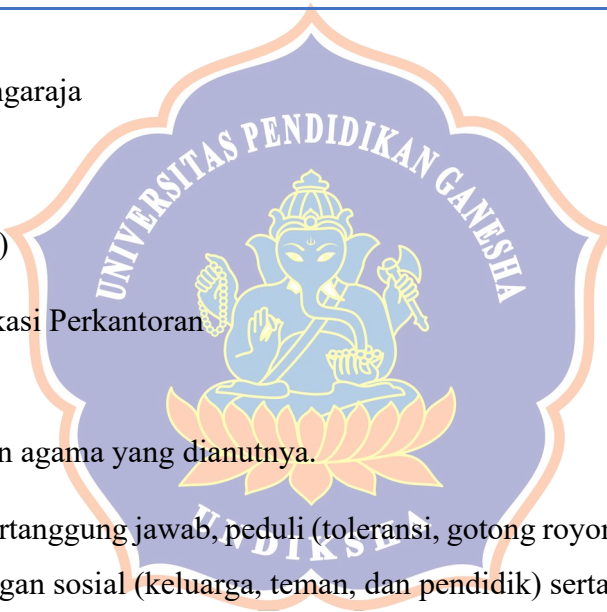
B. KOMPETENSI INTI (KI)

KI.1 Menghargai dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) kepada sesama, sopan santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, dan pendidik) serta alam.

KI.3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) 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
4. Aplikasi Perkantoran 5. Fungsi dari aplikasi perkantoran 3.3 MS Word, dan MS PowerPoint.	1. Mengenal terkait aplikasi perkantoran dan cara kerja dari aplikasi perkantoran 2. Memahami fungsi dari aplikasi perkantoran tersebut 4. Mengidentifikasi terkait MS Word 5. Mengidentifikasi terkait MS PowerPoint	Aplikasi perkantoran a) MS Word b) MS PowerPoint	1. Melihat visualisasi tentang aplikasi perkantoran 2. Mengamati terkait cara pengaplikasian aplikasi perkantoran 3. Mengaplikasikan penggunaan aplikasi	Penulisan : Tes tertulis dan lisan dan penugasan Keterampilan : Unjuk kerja, proyek, portofolio	2 JP (4 X TM)	Buku Paket TIK dan internet.

			perkantoran dalam pembuatan dokumen.			
--	--	---	--	--	--	--

Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PEMBELAJARAN MENDALAM (*DEEP LEARNING*)

A. IDENTITAS

Nama Sekolah	: SMP NEGERI 3 SINGARAJA
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka Pembelajaran Mendalam (<i>Deep Learning</i>)
Mata Pelajaran	: Informatika
Fase/Kelas	: D/VII
Capaian Pembelajaran	: Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami cara kerja dan mampu mendeskripsikan terkir aplikasi perkantoran, fungsi, dan cara kerja aplikasi perkantoran.
Materi Pokok	: Aplikasi Perkantoran
Tujuan Pembelajaran	: Mengenal aplikasi perkantoran pada komputer, Memahami fungsi Aplikasi perkantoran pada komputer dan dapat Mengidentifikasi terkait MS Word dan MS PowerPoint pada komputer.
Dimensi Profil Lulusan	: Keimanan, Mandiri, Bernalar kritis, Kolaborasi, dan Komunikasi
Model Pembelajaran	: <i>Problem Based Learning</i>
Pendekatan	: <i>Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)</i>
Alokasi Waktu	: 4x 40 menit

B. DESKRIPSI UMUM

Deskripsi Umum Kegiatan

Kegiatan ini dalam pilar Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada materi Aplikasi Perkantoran. Kegiatan ini dilaksanakan pada Ruang Laboratorium Komputer dengan mempertimbangkan ketersediaan perangkat computer. Peserta didik dapat melakukan pengamatan langsung pada komputer ataupun gadget yang tersedia, pengamatan tersebut berkaitan perangkat keras, jika tidak tersedia perangkat/ pembelajaran dilaksanakan diruang 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

Teknologi saat ini membuat hidup jadi serba praktis karena semuanya sudah otomatis, digital, dan saling terhubung. Dengan internet dan perangkat pintar, urusan kerja, sekolah, belanja, hingga navigasi kini bisa dilakukan secara instan dalam satu genggam. Hal itu dapat terjadi karena adanya teknologi informasi dan komunikasi yang mencakup penggunaan internet, perangkat pintar, dan sistem berbasis cloud.

Materi Ajar, Sarana dan Prasarana

Materi ajar : Komponen Teknologi Informasi dan Komunikasi, Perangkat Lunak

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 Aplikasi Perkantoran, MS Word dan Power Point**

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 teknologi? b. Apakah yang anak-anak ketahui tentang teknologi, informasi dan komunikasi? c. Apakah yang anak-anak ketahui tentang <i>tools</i> TIK? d. Apakah yang anak-anak ketahui tentang aplikasi perkantoran? e. Apakah yang anak-anak ketahui tentang jenis-jenis aplikasi perkantoran dan pemanfaatannya pada kehidupan sehari-hari?

Mulai dari diri	Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman peserta didik seperti: - Apa yang anak-anak ketahui tentang aplikasi perkantoran? - Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarahkan ke topik yang akan dipelajari seperti: - Mengapa kita perlu belajar terkait aplikasi perkantoran tersebut? - Mengapa aplikasi perkantoran tersebut penting bagi kita? Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik sebelumnya yang difasilitasi oleh guru
Eksplorasi Konsep	- 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	- 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	Guru mengajak siswa untuk berefleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut secara lisan: 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	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 aplikasi perkantoran yaitu MS Word dan MS Power Point
Kegiatan Penutup	Guru memberikan penguatan dan nasehat kepada siswa serta diakhiri dengan doa.

➤ **Pertemuan 3&4**

➤ **Materi Pengenalan Fitur Aplikasi Perkantoran, MS Word dan Power Point**

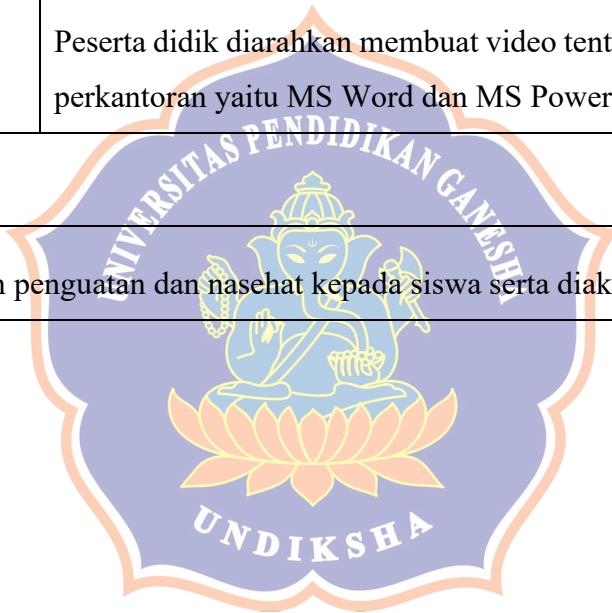
Kegiatan Pendahuluan
Peserta didik mengucapkan salam dalam Agama Hindu dan salah satu peserta didik memimpin doa serta guru mengecek kehadiran peserta didik dan kedisiplinan dalam berpakaian dan berpenampilan.

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	Guru memberikan apersepsi dengan bertanya mengenai pengalaman peserta didik seperti: - Apa yang anak-anak ketahui tentang fitur Aplikasi MS Word dan Power Point? - Guru mengajukan pertanyaan lebih mendalam untuk mengarahkan ke topik yang akan dipelajari seperti: - Mengapa kita perlu belajar tentang fitur MS Word dan Power Point? - Mengapa fitur MS Word dan Power Point penting bagi kita? - Apa saja fitur MS Word dan Power Point pada Aplikasi Perkantoran? Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik sebelumnya yang difasilitasi oleh guru
Eksplorasi Konsep	- 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	- 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	Guru mengajak siswa untuk berefleksi terkait pembelajaran yang telah berlangsung dengan menanyakan beberapa pertanyaan sebagai berikut secara lisan: 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	- 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 aplikasi perkantoran yaitu MS Word dan MS Power Point
Kegiatan Penutup	
	Guru memberikan penguatan dan nasehat kepada siswa serta diakhiri dengan doa.



Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

Ni Luh Rediti, S.Pd., M.Pd

I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd

NIP. 198202282008012020

NIP. 19880404 202321 2 031

Lampiran 8. Soal Pre-Test Dan Post-Test

SOAL PRE TEST DAN POST TEST

Satuan pendidikan : Sekolah Menengah Pertama

Muatan Materi : Informatika

Materi : Aplikasi Perkantoran

Kelas: VII

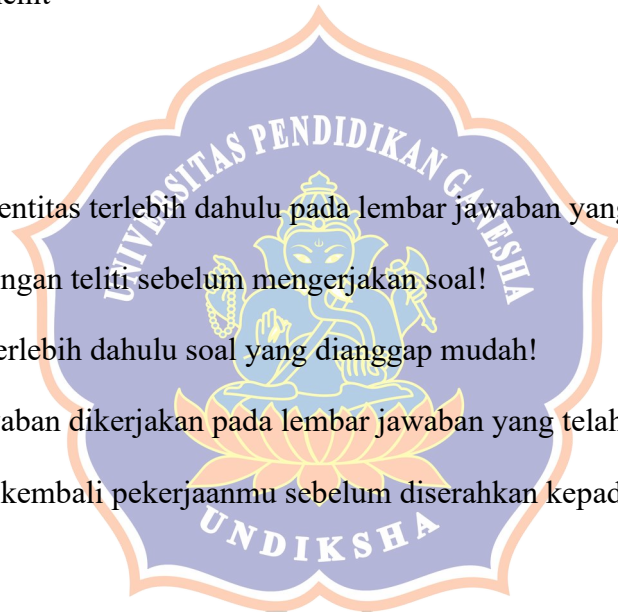
Kurikulum : Merdeka Dengan Pendekatan Mendalam (*Deep Learning*)

Jumlah Soal : 15 butir

Waktu : 50 menit

Petunjuk

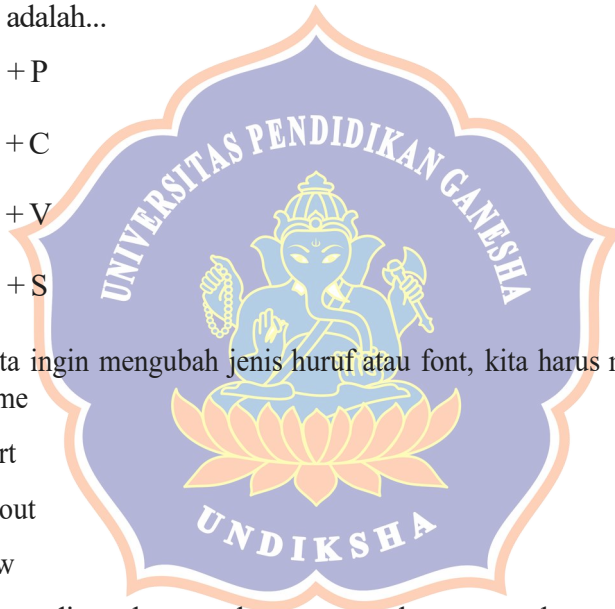
1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah dengan teliti sebelum mengerjakan soal!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang telah tersedia!
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas!



Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda lingkaran pada huruf a, b, c atau d sebagai jawaban yang benar !

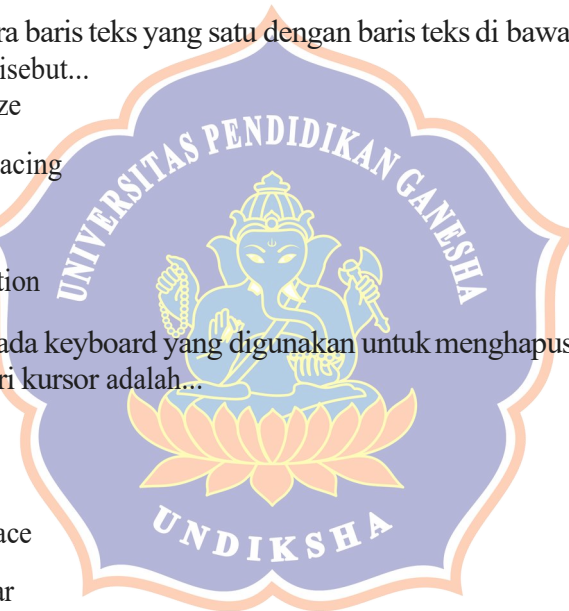
1. Microsoft Word merupakan aplikasi yang termasuk ke dalam kelompok...
 - A. Pengolah angka
 - B. Pengolah kata
 - C. Pengolah presentasi
 - D. Pengolah gambar
2. Bagian di bagian atas jendela Word yang berisi kumpulan tab seperti Home, Insert, dan Design disebut...
 - A. Status Bar

- B. Scroll Bar
C. Ribbon
D. Workspace
3. Ikon yang digunakan untuk membuat teks menjadi cetak miring adalah...
- A. Bold (B)
B. Italic (I)
C. Underline (U)
D. Strikethrough (abc)
4. Kombinasi tombol pada keyboard yang berfungsi untuk menyimpan dokumen (Save) adalah...
- A. Ctrl + P
B. Ctrl + C
C. Ctrl + V
D. Ctrl + S
5. Jika kita ingin mengubah jenis huruf atau font, kita harus mencarinya pada tab...
- A. Home
B. Insert
C. Layout
D. View
6. Fitur yang digunakan untuk mengatur teks agar rata kanan dan kiri secara bersamaan adalah...
- A. Align Left
B. Center
C. Align Right
D. Justify
7. Menu yang digunakan untuk menyisipkan tabel, gambar, atau bentuk (shapes) ke dalam dokumen adalah tab...
- A. File
B. Home
C. Insert



D. Design

8. Pengaturan orientasi kertas yang membuat posisi kertas menjadi mendatar (lebar ke samping) disebut...
 - A. Portrait
 - B. Landscape
 - C. Vertical
 - D. Margin
9. Shortcut keyboard yang digunakan untuk membatalkan perintah terakhir (Undo) adalah...
 - A. Ctrl + Z
 - B. Ctrl + Y
 - C. Ctrl + X
 - D. Ctrl + A
10. Jarak antara baris teks yang satu dengan baris teks di bawahnya dalam satu paragraf disebut...
 - A. Font Size
 - B. Line Spacing
 - C. Margin
 - D. Indentation
11. Tombol pada keyboard yang digunakan untuk menghapus satu karakter di sebelah kiri kursor adalah...
 - A. Delete
 - B. Enter
 - C. Backspace
 - D. Spacebar
12. Ekstensi atau format file standar untuk dokumen Microsoft Word versi terbaru adalah...
 - A. .xlsx
 - B. .pptx
 - C. .docx
 - D. .pdf
13. Menu "Save As" digunakan ketika kita ingin...
 - A. Menutup dokumen secara otomatis
 - B. Menghapus dokumen yang sedang dibuka
 - C. Menyimpan dokumen dengan nama atau lokasi yang baru



- D. Mencetak dokumen ke printer
14. Untuk mengatur batas tepi kertas (atas, bawah, kiri, kanan), kita menggunakan fitur...
- A. Size
 - B. Orientation
 - C. Columns
 - D. Margins
15. Ikon "Bullets" pada tab Home digunakan untuk...
- A. Memberi nomor urut pada daftar
 - B. Memberi simbol atau tanda pada daftar
 - C. Mengatur warna huruf
 - D. Memberi bingkai pada halaman

Kunci Jawaban

- 1. B (Pengolah kata)
- 2. C (Ribbon)
- 3. B (Italic)
- 4. D (Ctrl + S)
- 5. A (Home)
- 6. D (Justify)
- 7. C (Insert)
- 8. B (Landscape)
- 9. A (Ctrl + Z)
- 10. B (Line Spacing)
- 11. C (Backspace)
- 12. C (.docx)
- 13. C (Menyimpan dokumen dengan nama atau lokasi baru)
- 14. D (Margins)
- 15. B (Memberi simbol atau tanda pada daftar)



Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada video media pembelajaran yang telah 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 instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta Didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan Materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptualisasi materi dengan dunia Kerja	8,9
2	Kebahasaan	Keterbacaan	10
		Kejelasan informasi	11

No	Komponen	Indikator	No Soal
		Bahasa	12,13
3	Penyajian	Kejelasan uraian	14
		Kemampuan penyajian	15
		Kejelasan tujuan	16
		Urutan penyajian	17
		Interaktivitas	18
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran	19,20,21
		Kesesuaian cakupan isi materi	22



ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D

MATERI APLIKASI PERKANTORAN

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal:

Validator:

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d pada teknologi, informasi dan komunikasi terkait materi aplikasi perkantoran dengan KI, KD		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan tujuan media pembelajaran		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
3.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan indikator pembelajaran		
4.	Kemudahan memahami dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d		
5.	Keaktualan materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 2d		
6.	Referensi materi dalam media video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.		
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dalam pembelajaran.		
8.	Konsep materi yang ada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d sesuai dengan kontekstual dunia kerja.		
9	Konsep dari materi yang disampaikan pada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d tidak menimbulkan miskonsepsi.		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
9.	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
10.	Kejelasan informasi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
11.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
12.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Penyajian			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
14.	Kemampuan penyajian pada video pembelajaran berbasis animasi 2d. dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru		
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran		

16.	Urutan penyajian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
17.	Interaktivitas (stimulus dan respons)		
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.		
20.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi		
21.	Cakupan isi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.		

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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,

Penilai,

(.....)



Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7,
		Grafis	8, 9, 10, 11
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12, 13, 14, 15
		Kelengkapan Fitur	16, 17

Lampiran 12. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D

MATERI APLIKASI PERKANTORAN

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal:

Validator:

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
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		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
7	Keserasian warna background dengan huruf		
8	Kenyamanan tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d ketika digunakan		
9	Kerapian penyusunan tampilan video pembelajaran berbasis animasi 2d		
10	Kualitas gambar yang digunakan		
11	Kualitas video yang digunakan		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d dalam mengakses materi, video, dan evaluasi		
13	Kemandirian dalam penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d		

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Interaktivitas			
14	Kemudahan dalam pemanfaatan materi		
15	Kemudahan dalam pemanfaatan kuis		
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d		
17	Terdapat kuis secara online melalui platform kahoot pada video pembelajaran berbasis animasi 2d pada mata pelajaran informatika		

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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,

Penilai,

(.....)



Lampiran 13 Instrumen 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 video pembelajaran berbasis animasi 2D. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap video pembelajaran berbasis animasi 2d 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 video pembelajaran berbasis animasi 2d	10,12

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN**

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA

A. Materi Aplikasi Perkantoran

Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas
	-			

1. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	-			

B. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik
	-		

C. Dubbing dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan Dubbing
	-		

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan Dubbing

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit
	-			

1. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
	-			

2. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda Baca
	-			

Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN**

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika 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 :

No. Absen

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda $\sqrt{}$ 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

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D menarik					
2.	Penyajian materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D mampu menarik minat peserta didik untuk Belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					

5.	Contoh-contoh yang diberikan pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6.	Isi materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D materi Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang ada pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D materi Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika dengan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat bermanfaat bagi saya					

10.	Saya merasa senang menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya semangat dalam belajar aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					

15.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
17.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada mata pelajaran informatika dapat					

	meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					
--	--	--	--	--	--	--

Saran / Komentar

Singaraja,
Responden,

(.....)



Lampiran 15. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN**

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika 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 :

No. Absen

Kelas :

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda $\sqrt{}$ 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

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D menarik					
2.	Penyajian materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D mampu menarik minat peserta didik untuk Belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D dapat membantu memahami materi					

	Pembelajaran					
6.	Isi materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang ada pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika dengan menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada mata pelajaran informatikamampu					

	meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya semangat dalam belajar informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
15.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
17.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran					

	mata pelajaran informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar



Singaraja,
Responden,

(.....)

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN**

MATA PELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika 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 :

No. Absen

Kelas :



Petunjuk Pengisian

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

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D menarik					
2.	Penyajian materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D mampu menarik minat peserta didik untuk Belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D dapat membantu memahami materi Pembelajaran					

6.	Isi materi Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika dengan menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika mampu meningkatkan motivasi belajar					

12.	Materi Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya semangat dalam belajar aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
15.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
17.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					

18.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam Belajar					

Saran / Komentar

Singaraja,
Responden,

(.....)

Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK

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

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

Lampiran 18. Angket Uji Respons Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN**

MATA PELAJARAN APLIKASI PERKANTORAN

KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Identitas Peserta Didik

Nama :

No. Absen

Kelas :

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 Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D dalam proses pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika sangat menarik					
2.	Materi dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika mudah Dipahami					
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada proses pembelajaran aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					
4.	Tahap pembelajaran pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5.	Melalui Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7.	Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D aplikasi perkantoran mata					

	pelajaran informatika membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.					
8.	Pengunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.					
9.	Soal evaluasi yang terdapat pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.					
10.	Saya senang memanfaatkan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika karena belajar dapat dilakukan dimana saja					
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika tidak terorganisir					
12.	Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika mengurangi motivasi belajar					
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar aplikasi perkantoran mata pelajaran					

	informatika, karena setelah membaca materi pada Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D					
15.	Saya tertarik menggunakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D pada aplikasi perkantoran mata pelajaran informatika					

Saran / Komentar

.....

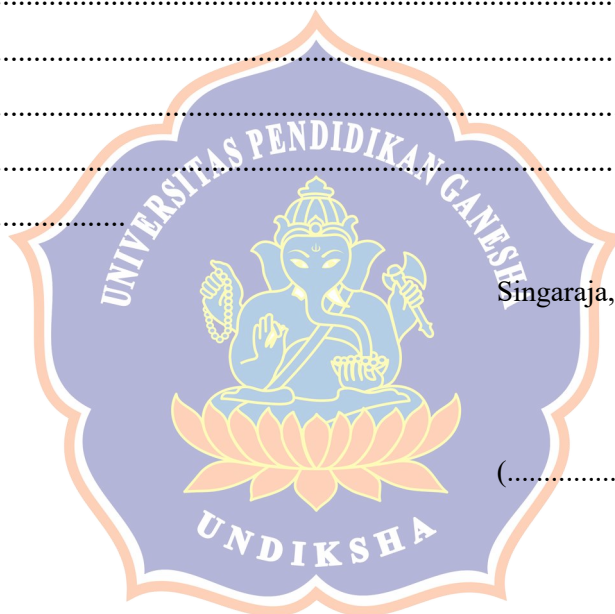
.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja,

(.....)

SINOPSIS STORYBOARD
Media Pembelajaran Animasi 2D

Judul Materi	Aplikasi Perkantoran: Microsoft Office Word dan Microsoft PowerPoint
Sasaran Audiens	Siswa SMP Kelas 7
Format Media	Video Media Pembelajaran Animasi 2D
Karakter Utama	Kak Rara (Tutor/Maskot) dan Andi (Ketua OSIS)

1. Ringkasan Cerita Utama

Video pembelajaran ini dirancang khusus untuk memandu siswa kelas 7 memahami penggunaan aplikasi perkantoran dasar melalui pendekatan kontekstual dan berbasis masalah (Problem-Based Learning). Cerita diawali dengan kehadiran Kak Rara, seorang tutor animasi yang ceria, yang menyapa para siswa sebagai 'Jagoan Digital'. Untuk membangkitkan motivasi dan menguji pemahaman awal, Kak Rara menantang siswa mengikuti kuis menggunakan platform Kahoot! selama 10 menit, di mana pemenang teratas akan dinobatkan sebagai Jagoan Digital Utama.

Inti cerita berpusat pada studi kasus nyata yang dialami oleh Andi, Ketua OSIS SMP N 3 Singaraja. Sekolah Andi sedang menghadapi masalah serius terkait penumpukan sampah plastik. Andi memiliki ide solutif untuk menggelar "Workshop Daur Ulang Sampah Plastik" sebagai gerakan peduli lingkungan. Namun, Andi menghadapi hambatan administratif: ia tidak tahu bagaimana cara menyusun surat izin resmi yang rapi untuk Kepala Sekolah dan bagaimana membuat materi presentasi yang menarik agar warga sekolah antusias untuk ikut serta.

Kak Rara kemudian mengajak penonton (siswa) bersama-sama membantu memecahkan kendala Andi melalui dua aktivitas praktis utama menggunakan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint.

2. Struktur Materi dan Aktivitas Pembelajaran

Aktivitas 1: Pengenalan dan Praktik Microsoft Word (Pengolah Kata)

Siswa diajak membedah komponen penting dalam MS Word, seperti Ribbon Menu, Font Group, dan Paragraph Group. Kak Rara membimbing langkah-langkah menyusun surat izin formal untuk Andi secara rapi. Materi yang dipraktikkan langsung meliputi pengaturan layout halaman (kertas A4, margin standar), manajemen font menggunakan Arial 12, penerapan perataan paragraf (Justify), serta pemanfaatan fitur Insert Table untuk menyusun rincian jadwal kegiatan secara terstruktur. Berkat bantuan ini, surat Andi tampil profesional dan berhasil disetujui oleh Kepala Sekolah.

Aktivitas 2: Pengenalan dan Praktik Microsoft PowerPoint (Presentasi)

Setelah mengantongi izin, Andi harus memaparkan gagasannya di hadapan warga sekolah. Agar audiens tidak bosan, Kak Rara mengajarkan cara membuat media komunikasi visual berbasis slide. Siswa diajarkan memanfaatkan menu Design untuk estetika, Insert Shapes & Icons untuk visualisasi ide, serta Transition untuk memperhalus perpindahan slide. Di akhir sesi, materi ditutup dengan simulasi menampilkan presentasi menggunakan fitur Slide Show (shortcut F5).

3. Kesimpulan dan Pesan Penutup

Di akhir video, program workshop Andi berjalan sukses besar berkat dokumen dan presentasi yang terstruktur dengan baik. Kak Rara memberikan kesimpulan komprehensif bahwa penguasaan MS Word dan PowerPoint bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan kompetensi dasar (soft skill wajib) di dunia pendidikan dan kerja. Penggunaan aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi kerja (work smarter), mengoptimalkan kualitas komunikasi, serta meminimalkan kesalahan manusia (human error).

Sebagai penutup, Kak Rara memberikan tantangan nyata kepada para Jagoan Digital kelas 7: menemukan satu masalah di sekitar rumah atau sekolah, menyusun laporan tertulisnya di MS Word, dan membuat bahan presentasi solusinya di MS PowerPoint.



SKENARIO VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D

APLIKASI PERKANTORAN:

MICROSOFT OFFICE WORD DAN MICROSOFT POWER POINT

Mata Pelajaran	Informatika
Jenjang	SMP Kelas 7
Tutor	Kak Rara (Maskot)
Format	Video Animasi 2D
Total Scene	19 Scene
Target Durasi	±20 Menit

SCENE 1: INTRO — OPENING



VISUAL: Layar menampilkan animasi opening media pembelajaran berbasis video animasi 2D. Muncul logo PTI berputar masuk ke tengah layar dengan efek zoom-in, disertai teks nama dan NIM yang muncul satu per satu dengan animasi fade-in. Background: gradien biru-ungu yang dinamis. Musik intro ceria dan semangat terdengar.

Judul Video: "APLIKASI PERKANTORAN: MICROSOFT OFFICE WORD DAN MICROSOFT POWER POINT"

Durasi Scene: ±10 detik

Audio: Musik instrumen ceria, fade-in.

SCENE 2: PENGENALAN JUDUL & TUTOR

VISUAL: Layar berganti menampilkan judul besar 'APLIKASI PERKANTORAN' dengan efek slide-in. Maskot Kak Rara — seorang guru perempuan berkacamata, mengenakan blazer biru — muncul dari sisi kanan layar dengan ekspresi ramah dan ceria. Studio digital bernuansa biru-ungu sebagai latar.

DIALOG: *Halo Jagoan Digital Kelas 7! Bersama aku Kak Rara. Hari ini kita akan menjelajah dunia Aplikasi Perkantoran untuk menyelesaikan masalah nyata. Sebelum itu aku akan menyampaikan terkait materi kali ini!!!*

Durasi Scene: ±15 detik

Audio: Voiceover Kak Rara, backsound ringan.

SCENE 3: OUTLINE MATERI



VISUAL: Maskot Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya muncul panel outline materi dengan animasi bullet-point yang muncul satu per satu. Judul panel: 'MATERI HARI INI' dengan ikon buku dan komputer.

DIALOG: *Nah, materi kali ini kita akan bahas terkait: Teknologi Informasi Dan Komunikasi, yaitu terdiri dari: Pertama, Pengenalan Aplikasi Pembuat Dokumen sederhana dengan Aplikasi Pengolah Kata — Microsoft Word. Dan juga, Pengenalan Aplikasi Pembuat Presentasi sederhana dengan Aplikasi Pengolah Presentasi — Microsoft Power Point.*

On-Screen Text (muncul bertahap):

1 Microsoft Word — Pengolah Kata

Durasi Scene: ±20 detik

SCENE 4: TUJUAN PEMBELAJARAN

VISUAL: Maskot Kak Rara berdiri. Panel 'TUJUAN PEMBELAJARAN' muncul dengan ikon bintang. Dua poin tujuan muncul bergantian dengan animasi.

DIALOG: *Nah untuk Tujuan daripada Pembelajaran materi kali ini yaitu: Pertama, siswa mampu memahami terkait Aplikasi Pengolah Kata. Kedua, siswa mampu memahami terkait Aplikasi Pengolah Presentasi.*

On-Screen Text:

- ✓ Siswa mampu memahami Aplikasi Pengolah Kata
- ✓ Siswa mampu memahami Aplikasi Pengolah Presentasi

Durasi Scene: ±15 detik

SCENE 5: KUIS KAHOOT — PEMBUKAAN

VISUAL: Studio digital interaktif bernuansa biru-ungu. Kak Rara berdiri ceria menunjuk layar monitor besar yang menampilkan tampilan awal Kahoot! Animasi konfeti warna-warni menghiasi layar. Tampil ikon Kahoot! dengan PIN yang tertera besar.

DIALOG: *Halo Jagoan Digital Kelas 7! Bersama aku Kak Rara. Hari ini kita akan menjelajah dunia Aplikasi Perkantoran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan nyata. Tapi sebelum mulai, yuk kita uji kemampuan awal lewat kuis Kahoot! Tujuan kuis ini adalah untuk mengulas kembali sejauh mana pengetahuan kalian terkait Aplikasi Perkantoran. Harap buka komputer kalian, lalu masuk ke <https://kahoot.it/>, dan ketik PIN 123456. Mari kita mulai!*

URL	https://kahoot.it/
PIN Kahoot	123456 (menyesuaikan)

Durasi Scene: ±30 detik

SCENE 6: KUIS KAHOOT — Pengerjaan



VISUAL: Layar menampilkan timer hitung mundur 10 menit. Kak Rara memantau sambil tersenyum semangat. Animasi siswa tampak asyik mengerjakan kuis.

DIALOG: *Jika semua sudah masuk ke aplikasi Kahoot, harap kita kerjakan terlebih dahulu kuis tersebut. Di sini kalian diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan soal. Mari kita mulai!!*

Keterangan: Tampilkan countdown timer 10:00 menit di pojok layar. Backsound musik Kahoot yang ceria diputar.

Durasi Scene: ±10 menit (dipercepat / time-lapse dalam video)

SCENE 7: KUIS KAHOOT — HASIL & PODIUM

VISUAL: Kak Rara berdiri dengan ekspresi antusias. Layar menampilkan podium hasil Kahoot! dengan peringkat 1, 2, dan 3 disertai animasi konfeti dan efek kemenangan.

DIALOG: *Nah, apakah sudah semua menyelesaikan kuis untuk pengulasan materi? Jika sudah, sekarang waktunya pembuktian di kuis Kahoot! Kita cek hasilnya ya. [Siswa melihat hasil nilai] Nah jika skor kalian di podium melesat tinggi maka... Kalian resmi jadi Jagoan Digital!*

Efek Visual: Konfeti jatuh, animasi bintang berputar, teks 'JAGOAN DIGITAL!' muncul besar.

Durasi Scene: ±20 detik

SCENE 8: PENGENALAN KASUS NYATA — ANDI & OSIS

VISUAL: Kak Rara berdiri di studio. Dari sisi kiri masuk karakter baru: Andi — siswa laki-laki berseragam OSIS, tampak kebingungan memegang kertas. Di belakang mereka, animasi sekolah dengan tumpukan sampah plastik.

DIALOG: *Nah selanjutnya, perkenalkan ini teman kita, Andi. Di lingkungan sekolah Andi lagi darurat terkait sampah plastik yang berserakan. Andi sebagai ketua OSIS di SMP N 3 Singaraja punya ide keren buat membuat kegiatan yaitu gerakan 'Workshop Daur Ulang Sampah Plastik' dengan mendaur ulang sampah plastik tersebut menjadi hal yang lebih berguna. Tapi Andi punya masalah nyata — dia bingung bagaimana cara membuat surat izin resmi yang*

rapi buat Kepala Sekolah agar kegiatan tersebut terealisasi, dan cara membuat presentasi di depan warga sekolah agar mereka tertarik. Yuk, kita bantu Andi!

Efek Visual: Teks 'Workshop Daur Ulang Sampah Plastik' muncul dengan highlight warna hijau. Andi tampak kebingungan dengan tanda tanya di atas kepalanya.

Durasi Scene: ±40 detik

SCENE 9: PENGENALAN MICROSOFT OFFICE

VISUAL: Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya ada monitor besar yang menampilkan logo Microsoft Office. Ikon-ikon aplikasi (Word, PowerPoint, Excel, Access, Outlook) muncul satu per satu.

DIALOG: *Sebelum memasuki permasalahan pertama Andi, jadi di sini kita bahas terlebih dahulu terkait Microsoft Word yang merupakan kelompok dari Microsoft Office — Aplikasi Perkantoran. Nah, aplikasi perkantoran itu sebenarnya adalah kumpulan program komputer yang didesain khusus buat membantu kita membereskan berbagai urusan administrasi di tempat kerja. Tujuannya biar kita bisa mengolah dokumen, mengatur data, dan berkomunikasi dengan lebih cepat, efisien, dan produktif! Jadi, Microsoft Office adalah software atau perangkat lunak yang berisi paket aplikasi perkantoran, dibuat oleh perusahaan yang sangat terkenal yaitu Microsoft. Paket Aplikasi dalam program Microsoft Office yaitu: Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Excel, Microsoft Access, dan Microsoft Outlook. Tetapi di sini kita akan fokus terkait Microsoft Word dan Microsoft Power Point.*

Aplikasi	Fungsi
Microsoft Word	Pengolah Kata
Microsoft Power Point	Pengolah Presentasi
Microsoft Excel	Pengolah Angka
Microsoft Access	—
Microsoft Outlook	—

Durasi Scene: ±45 detik

SCENE 10: TRANSISI — AKTIVITAS 1

VISUAL: Layar menampilkan animasi transisi. Teks besar muncul dengan efek zoom dari tengah: 'AKTIVITAS 1: PENGENALAN APLIKASI MS WORD'. Ikon Word berputar masuk ke frame.

TEKS ON-SCREEN:

AKTIVITAS 1: PENGENALAN APLIKASI MS WORD

Audio: Transisi suara 'swoosh' yang energik.

Durasi Scene: ±5 detik

SCENE 11: MATERI MS WORD — FITUR UTAMA

VISUAL: Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya ada monitor besar yang menampilkan antarmuka MS Word. Kotak penegas digital (highlight/callout animasi) muncul menunjuk Font Group dan Paragraph Group.

DIALOG: *Sekarang untuk MS Word. Jadi, aplikasi ini seperti buku tulis digital canggih. Microsoft Word adalah perangkat lunak Pengolah Kata yang pertama diterbitkan pada 1983 dengan nama Multi-Tool Word. Sebelum mengetik, kita harus tahu anatomi menunya.*

Fitur Utama yang Dibahas (muncul satu per satu di layar):

Pengaturan Halaman	Layout	Menentukan ukuran kertas (A4), margin standar, dan orientasi halaman agar siap cetak.
Manajemen Paragraf	Font &	Mengatur jenis huruf, ukuran, perataan teks (Justify), dan spasi antar baris yang nyaman dibaca.
Bullet & Numbering		Mengubah daftar poin yang berantakan menjadi urutan yang rapi secara otomatis.
Insert Table & Gambar		Memasukkan tabel sederhana dan mengatur posisi gambar agar tidak merusak tata letak tulisan (Wrap Text).

DIALOG: *Yuk, kita langsung praktekin ke surat Andi!*

Durasi Scene: ±60 detik

SCENE 12: SCREENCAST — PENGETIKAN SURAT ANDI (TANPA TABEL)

VISUAL: Tampilan penuh layar (screencast) — terlihat dokumen Word yang sedang diketik. Kursor bergerak, teks muncul perlahan. Callout animasi menunjuk tombol Justify, Font Arial, ukuran 12, dan pengaturan margin.

DIALOG: *Langkah pertama, ketik suratnya ya. Gunakan font standar seperti Arial ukuran 12 agar terlihat formal. Nah, biar pinggiran suratnya tidak acak-acakan, klik ikon 'Justify' di bagian isi surat agar rata kiri-kanan dan rapi seperti surat pada umumnya. Atur ukuran kertas A4, dan juga margin standar.*

ISI SURAT (Preview di layar):

ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS)

SMP NEGERI 3 SINGARAJA

Jl. Raya Singaraja, Buleleng, Bali

Nomor: 025/OSIS/SMPN3SGR/V/2026

Hal: Permohonan Izin Kegiatan Daur Ulang Sampah Plastik

Yth. Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

di Tempat

Om Swastyastu,

Dengan hormat, dalam rangka meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan, kami pengurus OSIS SMP Negeri 3 Singaraja bermaksud mengadakan kegiatan "Workshop Daur Ulang Sampah Plastik".

Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi siswa dalam mengolah limbah plastik menjadi barang kreatif yang bernilai guna. Rencana pelaksanaan kegiatan:

- Hari, Tanggal: Jumat, 5 Juni 2026
- Waktu: Pukul 08.00 WITA s.d. Selesai
- Tempat: Aula SMP Negeri 3 Singaraja
- Peserta: Perwakilan Siswa Masing-Masing Kelas

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas izin dan perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Om Santih, Santih, Santih, Om.

Singaraja, 20 Mei 2026

Ketua OSIS,

[Andi Siswanto]

Kepala SMP N 3 Singaraja

[Nama Kepala Sekolah]



Pembina OSIS,

[Nama Pembina]

Durasi Scene: ±90 detik

SCENE 13: SCREENCAST — SURAT DENGAN INSERT TABLE

VISUAL: Screencast lanjutan. Cursor mengarah ke menu Insert > Table. Animasi callout menyorot menu tersebut. Tabel muncul menggantikan daftar poin sebelumnya.

DIALOG: *Terakhir, agar surat tersebut jadi lebih mudah dibaca dan dicermati oleh Bapak Kepala Sekolah dalam sekali lihat, gunakan menu 'Insert Table'. Fitur ini berfungsi untuk membuat tabel dengan berbagai template. Cara memasukkan tabel sederhana dan mengatur posisi agar tidak merusak tata letak tulisan — Wrap Text.*

Perubahan pada surat — Rincian kegiatan diubah dari bullet menjadi tabel:

Hari, Tanggal	Jumat, 5 Juni 2026
Waktu	Pukul 08.00 WITA s.d. Selesai
Tempat	Aula SMP Negeri 3 Singaraja
Peserta	Perwakilan Siswa Masing-Masing Kelas

DIALOG: *Sekarang surat Andi sudah resmi dan rapi!*

Durasi Scene: ±60 detik

SCENE 14: TRANSISI KE POWERPOINT

VISUAL: Kak Rara memegang kertas surat yang sudah dicetak rapi dengan senyum bangga. Efek animasi kertas 'melayang' ke tumpukan arsip. Kemudian muncul ikon PowerPoint yang bersinar.

DIALOG: *Surat beres! Sekarang presentasi agar warga sekolah semangat mengikuti kegiatan. Pakai PowerPoint untuk menyajikan materi!!*

Audio: Suara 'ding' kemenangan, kemudian musik transisi.

Durasi Scene: ±10 detik

SCENE 15: TRANSISI — AKTIVITAS 2

VISUAL: Layar menampilkan animasi transisi. Teks besar muncul dengan efek zoom: 'AKTIVITAS 2: PENGENALAN APLIKASI MS POWER POINT'. Ikon PowerPoint berputar masuk ke frame.

TEKS ON-SCREEN:

AKTIVITAS 2: PENGENALAN APLIKASI MS POWER POINT

Audio: Transisi suara 'swoosh' yang energik.

Durasi Scene: ±5 detik

SCENE 16: MATERI MS POWERPOINT — PENGENALAN

VISUAL: Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya monitor besar menampilkan antarmuka MS PowerPoint dengan beberapa slide contoh yang colorful. Karakter Andi kembali muncul di sudut bawah tampak antusias.

DIALOG: *Hore, surat izin Andi sudah disetujui Pak Kepala Sekolah! Sekarang masuk ke masalah kedua: Andi harus berbicara di depan warga sekolah. Kalau*

Andi cuma membacakan surat panjang tadi, warga sekolah pasti bosan. Kita butuh Microsoft PowerPoint! Berbeda dengan Word yang berbentuk halaman memanjang ke bawah, PowerPoint menggunakan Salindia atau Slide berbentuk ke samping yang fokus pada visual. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak komputer pengolah presentasi untuk dokumen maupun sebuah karya dalam bentuk slide. Software ini merupakan keluaran dari Microsoft Corporation bersama dengan paket Office lainnya.

Perbandingan Visual (On-Screen):

Microsoft Word	Microsoft PowerPoint
Halaman memanjang ke bawah	Slide ke samping, fokus visual
Untuk dokumen teks formal	Untuk presentasi di depan audiens

Durasi Scene: ±50 detik

SCENE 17: MATERI POWERPOINT — FITUR UTAMA & PRAKTIK

VISUAL: Layar menampilkan antarmuka slide PowerPoint berwarna-warni. Callout animasi menyorot fitur-fitur satu per satu sesuai narasi Kak Rara.

DIALOG: *Pada Power Point ada beberapa fitur utama yang bisa kita coba!*

Fitur Utama (muncul satu per satu dengan animasi callout):

Fitur	Shortcut	Fungsi
-------	----------	--------

New Slide	Ctrl + M	Menambah lembar kerja baru dengan layout yang konsisten.
Design	—	Memberikan saran desain tata letak foto dan teks secara otomatis.
Insert Shapes & Icons	—	Menambah elemen visual agar slide tidak hanya berisi tulisan.
Transition	—	Membuat efek gerakan yang sangat halus antar dua slide.
Slide Show	F5	Memulai presentasi dari slide pertama.

DIALOG: Baik, coba kita praktekan pada presentasi Andi!!

Catatan Produksi: Tampilkan contoh desain slide PowerPoint bertema 'Workshop Daur Ulang Sampah Plastik' — slide judul, slide tujuan, slide jadwal, dan slide ajakan. Gunakan tema warna hijau-putih.

Durasi Scene: ±90 detik

SCENE 18: HASIL AKHIR — ANDI PRESENTASI

VISUAL: Suasana aula sekolah. Andi berdiri percaya diri memegang pointer di depan layar proyektor yang menampilkan slide hijau bertema daur ulang. Warga sekolah duduk rapi sambil bertepuk tangan gembira. Animasi konfeti hijau bertabur. Kak Rara muncul kecil di sudut layar memberikan acungan jempol.

(VOICEOVER — Kak Rara):

DIALOG: *Lihat hasilnya! Berkat bantuan aplikasi perkantoran, surat izin Andi beres dan presentasinya sukses besar membuat warga sekolah semangat mengikuti kegiatan. Aplikasi perkantoran terbukti bisa menjadi solusi nyata untuk masalah di sekitar kita.*

Efek Visual: Montase cepat: surat tercetak → kepala sekolah menandatangani → Andi berpresentasi → warga sekolah antusias → konfeti meledak.

Audio: Musik upbeat, suara tepuk tangan.

Durasi Scene: ±30 detik

SCENE 19: KESIMPULAN MATERI & PENUTUP

VISUAL: Kak Rara kembali ke studio. Layar di belakangnya menampilkan dua panel besar: ikon Word (biru) dan ikon PowerPoint (merah). Poin kesimpulan muncul satu per satu.

DIALOG: *Kesimpulan Materi pada hari ini adalah:*

1. Microsoft Office Word (Aplikasi Pengolah Kata)

Microsoft Word adalah aplikasi standar industri yang berfokus pada pembuatan, penyuntingan, dan pemformatan dokumen berbasis teks.

Fungsi Utama: Menyusun dokumen formal seperti surat resmi, laporan kegiatan, makalah, proposal, hingga tugas sekolah/kuliah.

Fitur yang dibahas: Pengaturan Layout Halaman | Manajemen Font & Paragraf | Bullet & Numbering | Insert Table & Gambar

2. Microsoft Office PowerPoint (Aplikasi Presentasi)

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan ide, informasi, atau materi secara visual dan interaktif.

Fungsi Utama: Mendukung komunikasi lisan di depan audiens, baik dalam rapat kerja, sidang, proses belajar-mengajar, maupun presentasi bisnis.

Fitur yang dibahas: Design | Insert Shapes & Icons | Transition | Slide Show (F5)

Alasan Wajib Menguasai Word & PowerPoint:

- ✓ Meningkatkan efisiensi dan produktivitas kerja — work smarter!
- ✓ Meningkatkan kualitas komunikasi dan penyampaian informasi
- ✓ Meminimalkan kesalahan (Human Error)
- ✓ Pondasi untuk menghadapi perkembangan teknologi

DIALOG: *Bagaimana? Apakah kalian sudah paham terkait aplikasi perkantoran MS Word dan Power Point? Sekarang giliran tantangan buat kalian: cari satu masalah di sekitar rumah atau sekolahmu, ketik laporannya di Word, dan buat bahan presentasinya di PowerPoint! Sampai jumpa di materi berikutnya — salam Jagoan Digital! Bye-bye!*

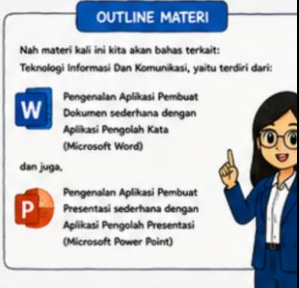
Efek Penutup: Kak Rara melambaikan tangan. Konfeti meledak. Layar fade-out dengan teks 'SALAM JAGOAN DIGITAL!'.

Audio: Musik outro yang ceria, fade-out.

Durasi Scene: ±60 detik

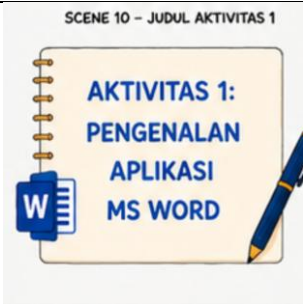
Lampiran 21. Storyboard

STORY BOARD

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
1		Scene 1 INTRO: Opening media pembelajaran berbasis video animasi 2D “APLIKASI PERKANTORAN: MICROSOFT OFFICE WORD DAN MICROSOFT POWER POINT” dengan menampilkan logo PTI, Nama, NIM	± 10–60 detik
2		Scene 2: Next, menampilkan judul “APLIKASI PERKANTORAN” (Menampilkan Maskot seorang guru bernama Rara yang menjadi tutor. Rara menyampaikan materi yang akan di bahas) Dialog: "Halo Jagoan Digital Kelas 7! Bersama aku Kak Rara. Hari ini kita akan menjelajah dunia Aplikasi Perkantoran untuk menyelesaikan masalah nyata. Sebelum itu aku akan menyampaikan terkait materi kali ini !!!"	± 10–60 detik
3		Scene 3: Menampilkan outline materi (Menampilkan Maskot seorang guru bernama Rara yang menjadi tutor) Dialog: Nah materi kali ini kita akan bahas terkait: Teknologi Informasi Dan Komunikasi, yaitu terdiri dari: Pengenalan Aplikasi Pembuat Dokumen sederhana dengan Aplikasi Pengolah Kata (Microsoft Word) dan juga, Pengenalan Aplikasi Pembuat Presentasi sederhana dengan Aplikasi Pengolah Presentasi (Microsoft Power Point)	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
4		Scene 4: Next, Menampilkan “Tujuan Pembelajaran” (Menampilkan Maskot seorang guru bernama Rara yang menjadi tutor) Dialog: Nah untuk Tujuan daripada Pembelajaran materi 5kali ini yaitu: Siswa mampu memahami terkait Aplikasi Pengolah Kata Siswa mampu memahami terkait Aplikasi Pengolah Presentasi	± 10–60 detik
5		Scene 5: Next, menampilkan kuis dengan aplikasi Kahoot, terkait Aplikasi Perkantoran untuk mengulas materi yang sudah pernah diajarkan. Studio digital interaktif bernuansa biru-ungu. Kak Rara (tutor perempuan berkacamata, blazer biru) berdiri ceria menunjuk pada screen. Dialog: "Halo Jagoan Digital Kelas 7! Bersama aku Kak Rara. Hari ini kita akan menjelajah dunia Aplikasi Perkantoran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dikehidupan nyata. Tapi sebelum mulai, yuk kita uji kemampuan awal lewat kuis Kahoot! Tujuan kuis ini adalah untuk mengulas kembali sejauh mana pengetahuan kalian terkait Aplikasi Perkantoran. Harap Buka komputer kalian, lalu masuk ke https://kahoot.it/ , dan ketik PIN 123456. Mari kita mulai!"	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
6	SCENE 6 – KERJAKAN KUIS	Scene 6: Next, menampilkan kuis dengan aplikasi Kahoot, terkait Aplikasi Perkantoran untuk mengulas materi yang sudah pernah diajarkan. Dialog: "Jika semua sudah masuk ke aplikasi Kahoot, harap kita kerjakan terlebih dahulu kuis tersebut. Disini kalian diberikan waktu 10 menit untuk mengerjakan soal. Mari kita mulai !!"	± 10–60 detik
7	SCENE 7 – HASIL KUIS	Scene 7: Next, menampilkan maskot yang berdiri dan menyampaikan Dialog: "Nah, apakah sudah semua menyelesaikan kuis untuk pengulasan materi? Jika sudah, sekarang waktunya pembuktian di kuis Kahoot! Kita cek hasilnya ya. (siswa melihat hasil nilai) Nah jika skor kalian di podium melesat tinggi maka, Kalian resmi jadi Jagoan Digital!"	± 10–60 detik
8	SCENE 8 – PERMASALAHAN ANDI	Scene 8: Next, pembahasan kasus terkait penggunaan Aplikasi Perkantoran di dunia nyata. Menampilkan maskot yang berdiri dan memperkenalkan tokoh lain yang bernama Andi. Dialog: "Nah selanjutnya, perkenalkan ini teman kita, Andi. Di lingkungan sekolah Andi lagi darurat terkait sampah plastik yang berserakan. Andi sebagai ketua OSIS di SMP N 3 Singaraja punya ide keren buat membuat kegiatan yaitu gerakan 'Workshop Daur Ulang Sampah Plastik' dengan mendaur ulang sampah plastik tersebut menjadi hal yang lebih berguna. Tapi Andi punya masalah nyata, dia bingung bagaimana cara membuat surat	± 10–60 detik

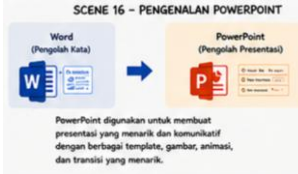
SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		izin resmi yang rapi buat Kepala Sekolah agar kegiatan tersebut terealisasi, dan cara membuat presentasi di depan warga sekolah agar mereka tertarik. Yuk, kita bantu Andi!"	
9		Scene 9: Menampilkan Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya ada monitor besar menampilkan terkait pengenalan MS Office. Dialog: "Sebelum memasuki permasalahan pertama Andi, jadi disini kita bahas terlebih dahulu terkait Microsoft Word yang merupakan kelompok daripada Microsoft Office. Jadi, Microsoft Office adalah software atau perangkat lunak yang berisi paket aplikasi perkantoran, program Microsoft Office ini dibuat oleh perusahaan yang sangat terkenal yaitu Microsoft. Paket Aplikasi yang terdapat dalam program Microsoft Office yaitu : - Microsoft Word (Pengolah Kata) - Microsoft Power Point (Pengolah Presentasi) - Microsoft Excel (Pengolah Angka) - Microsoft Access - Microsoft Outlook "Tetapi disini kita akan fokus terkait Microsoft Word dan Microsoft Power Point"	± 10–60 detik
10		Scene 10: Next, menampilkan tulisan "AKTIVITAS 1: PENGENALAN APLIKASI MS WORD"	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
11		Scene 11: Menampilkan Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya ada monitor besar menampilkan antarmuka MS Word dengan kotak penegas digital pada Font Group dan Paragraph Group. “Sekarang untuk MS Word. Jadi, aplikasi ini seperti buku tulis digital canggih. Microsoft Word adalah perangkat lunak Pengolah kata (Word Processor) yang pertama diterbitkan pada 1983 dengan Nama Multi-Tool Word. Next, Sebelum mengetik, kita harus tahu anatomi menunya. Di bagian atas ada 'Ribbon Menu'. Ribbon pada program Microsoft Word merupakan sebuah kumpulan menu bar yang memiliki tombol perintah Microsoft Word. Fitur ini telah dikelompokkan sedemikian rupa, berdasarkan fungsinya masing-masing. Fitur ini terletak di bagian atas Microsoft Word atau Microsoft Office lainnya yang berfungsi untuk mengedit dokumen yang dibuat. Ada Font Group untuk mengatur huruf. Menu-menu di Group Font secara khusus berfungsi untuk pemformatan seputar huruf, seperti jenis huruf, pewarnaan, dan besar huruf serta memberi efek pada huruf. Paragraph Group untuk mengatur kerapian tulisan. Group Paragraph terdiri dari sekumpulan menu yang memiliki kesamaan fungsi untuk mengatur paragraf teks. Yuk, kita langsung praktekkin ke surat Andi!"	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
12		Scene 12: Menampilkan layar penuh (screencast) dokumen surat Word berjudul “Remaja Peduli Lingkungan”. Dialog: "Langkah pertama, ketik suratnya ya. Gunakan font standar seperti Arial ukuran 12 agar terlihat formal. Nah, biar pinggiran suratnya tidak acak-acakan, klik ikon 'Justify' dibagian isi surat agar rata kiri-kanan dan rapi seperti surat pada umumnya” Isi surat: ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) SMP NEGERI 3 SINGARAJA Jl. Raya Singaraja, Buleleng, Bali Nomor: 025/OSIS/SMPN3SGR/V/2026 Hal: Permohonan Izin Kegiatan Daur Ulang Sampah Plastik Yth. Kepala SMP Negeri 3 Singaraja di Tempat Om Swastyastu, Dengan hormat, dalam rangka meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan, kami pengurus OSIS SMP Negeri 3 Singaraja bermaksud mengadakan kegiatan "Workshop Daur Ulang Sampah Plastik". Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi siswa dalam mengolah limbah plastik menjadi barang kreatif yang bernilai guna. Rencana pelaksanaan kegiatan: Hari, Tanggal: Jumat, 5 Juni 2026 Waktu: Pukul 08.00 WITA s.d. Selesai Tempat: Aula SMP Negeri 3 Singaraja Peserta: Perwakilan Siswa Masing-Masing Kelas Sehubungan dengan hal tersebut, kami	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		memohon izin dan dukungan Bapak/Ibu untuk kelancaran acara ini. Rincian detail kegiatan telah kami lampirkan dalam proposal bersama surat ini. Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas izin dan perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih. Om Santih, Santih, Santih, Om. Singaraja, 20 Mei 2026 Ketua OSIS, Mengetahui, Pembina OSIS, [Andi Siswanto] [Nama Pembina] Menyetujui, Kepala SMP N 3 Singaraja [Nama Kepala Sekolah]	
		Scene 13: Menampilkan layar penuh (screencast) dokumen surat Word berjudul "Workshop Daur Ulang Sampah Plastik". Dialog: Terakhir, agar surat tersebut jadi lebih mudah dibaca dan dicermati oleh Bapak Kepala Sekolah dalam sekali lihat, gunakan menu 'Insert Table'. Fitur ini berfungsi untuk membuat tabel dengan berbagai template. Berikut daftar sub menu yang ada di Insert Table: Insert Table: untuk membuat templat tabel dengan jumlah kolom dan baris sesuai kebutuhan. Draw Table: untuk memberi garis lebih tebal dan lebih tipis di sekeliling tabel. Excel Spredsdsheet: untuk membuat tabel dari format Excel secara otomatis. Quick Tables: untuk memuat templat tabel kalender sesuai kebutuhan.	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		Isi surat: ORGANISASI SISWA INTRA SEKOLAH (OSIS) SMP NEGERI 3 SINGARAJA Jl. Raya Singaraja, Buleleng, Bali Nomor: 025/OSIS/SMPN3SGR/V/2026 Hal: Permohonan Izin Kegiatan Daur Ulang Sampah Plastik Yth. Kepala SMP Negeri 3 Singaraja di Tempat Om Swastyastu, Dengan hormat, dalam rangka meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan, kami pengurus OSIS SMP Negeri 3 Singaraja bermaksud mengadakan kegiatan "Workshop Daur Ulang Sampah Plastik". Kegiatan ini bertujuan untuk mengedukasi siswa dalam mengolah limbah plastik menjadi barang kreatif yang bernilai guna. Rencana pelaksanaan kegiatan: Sehubungan dengan hal tersebut, kami memohon izin dan dukungan Bapak/Ibu untuk kelancaran acara ini. Rincian detail kegiatan telah kami lampirkan dalam proposal bersama surat ini. Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas izin dan perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih. Om Santih, Santih, Santih, Om. Singaraja, 20 Mei 2026 Ketua OSIS, Mengetahui, Pembina OSIS, [Andi Siswanto] [Nama Pembina]	

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		Menyetujui, Kepala SMP N 3 Singaraja [Nama Kepala Sekolah] Sekarang surat Andi sudah resmi dan rapi!"	
13	SCENE 14 – SURAT SELESAI 	Scene 14: Menampilkan Kak Rara memegang kertas surat yang sudah dicetak rapi. Dialog: "Surat beres! Sekarang presentasi agar warga sekolah semangat mengikuti kegiatan. Pakai PowerPoint untuk menyajikan materi !!"	± 10–60 detik
14	SCENE 15 – JUDUL AKTIVITAS 2 	Scene 15: Next, menampilkan tulisan “AKTIVITAS 2: PENGENALAN APLIKASI MS POWER POINT”	± 10–60 detik
15	SCENE 16 – PENGENALAN POWERPOINT 	Scene 16: Menampilkan Kak Rara berdiri di studio. Di sampingnya ada monitor besar menampilkan antarmuka MS Power Point. "Hore, surat izin Andi sudah disetujui Pak Kepala Sekolah! Sekarang masuk ke masalah kedua: Andi harus berbicara di depan warga sekolah. Kalau Andi cuma membacakan surat panjang tadi, warga sekolah pasti bosan. Kita butuh Microsoft PowerPoint! Berbeda dengan Word yang berbentuk halaman memanjang ke bawah, PowerPoint menggunakan Salindia atau Slide berbentukke samping yang fokus pada visual. Microsoft power point adalah perangkat lunak komputer pengolah presentasi untuk dokumen maupun sebuah karya dalam bentuk slide. Software ini merupakan keluaran dari Microsoft Corporation	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		bersama dengan paket Office lainnya. Power Point dikerjakan dalam halaman slide, tidak seperti Word berupa halaman. Tampilan slide dari PowerPoint ini tersedia dengan berbagai desain template di dalamnya yang berguna untuk menampilkan data atau dokumen.	
16		Scene 17: Menampilkan Antarmuka slide PowerPoint berwarna. Dialog: "Aturan Emas: Pakai Bullet Points! (The Power of Point!)", "Insert Picture: Sampah", "Transition/Animation: Fade". Di bawah: "Pilih Design. Ketik poin ringkas pakai Bullet Points. Masukkan foto sampah agar warga sekolah tertarik mengikuti kegiatan!" (Voiceover): "Saat bikin slide, ingat Aturan Emas PowerPoint: Jangan copy-paste seluruh teks surat yang panjang! Cukup masukkan poin-poin ringkasnya saja menggunakan Bullet Points. Fungsi utama bullets pada PowerPoint adalah untuk menandai daftar poin (berupa simbol) agar teks lebih terstruktur. Ini membantu audiens menangkap informasi secara instan. Pilih "Design" warna yang pas dengan tema alam. Fitur Design pada PowerPoint berfungsi untuk mengatur tampilan visual presentasi agar terlihat lebih profesional, rapi, dan menarik dengan cepat. Menu ini memungkinkan Anda mengubah tema, warna, dan ukuran slide secara instan, serta memberikan saran tata letak otomatis sesuai konten Anda. Lalu, gunakan menu 'Insert Picture' untuk	± 10–60 detik

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		Pengolah Kata) Microsoft Word adalah aplikasi standar industri yang berfokus pada pembuatan, penyuntingan, dan pemformatan dokumen berbasis teks. Fungsi Utama: Digunakan untuk menyusun dokumen formal seperti surat resmi, laporan kegiatan, makalah, proposal, hingga tugas sekolah/kuliah. Fitur Kunci: Layouting (mengatur margin dan ukuran kertas), Mail Merge (membuat surat massal otomatis), pembuatan Daftar Isi otomatis (Table of Contents), serta pengaturan gaya teks (Styles) untuk menjaga konsistensi format dokumen. 2. Microsoft Office PowerPoint (Aplikasi Presentasi) Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan ide, informasi, atau materi secara visual dan interaktif. Fungsi Utama: Digunakan untuk mendukung komunikasi lisan di depan audiens, baik dalam rapat kerja, sidang tugas akhir, proses belajar-mengajar di kelas, maupun presentasi bisnis. Fitur Kunci: Penggunaan Slide Master (menjaga konsistensi desain), Layouts (kombinasi teks, gambar, dan grafik), serta Animations & Transitions (memberikan efek gerak visual agar presentasi lebih menarik dan tidak monoton). Alasan Mengapa Harus Mengetahui dan Memahami Penggunaannya Kemampuan mengoperasikan Microsoft Word dan PowerPoint bukan lagi sekadar	

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		nilai tambah, melainkan sebuah kompetensi dasar (soft skill wajib) di dunia pendidikan maupun dunia kerja. Berikut adalah alasan utamanya: Peningkatan Efisiensi dan Produktivitas Kerja Memahami fitur-fitur di dalam MS Word (seperti Mail Merge atau nomor halaman otomatis) dan PowerPoint membuat pekerjaan yang tadinya memakan waktu berjam-jam bisa selesai dalam hitungan menit. Kita bisa bekerja lebih cerdas (work smarter), bukan sekadar bekerja keras. Standar Administrasi di Dunia Pendidikan dan Kerja Hampir seluruh instansi sekolah, universitas, hingga perusahaan multinasional menggunakan format dokumen Word (.docx) dan PowerPoint (.pptx) sebagai standar operasional harian. Tanpa pemahaman yang baik, kita akan kesulitan beradaptasi dengan alur kerja profesional. Meningkatkan Kualitas Komunikasi dan Penyampaian Informasi Dokumen yang rapi di MS Word mencerminkan profesionalisme penulisnya, sementara slide presentasi yang terstruktur di PowerPoint membantu audiens menangkap poin penting dengan lebih cepat. Keduanya adalah alat utama untuk meyakinkan orang lain melalui tulisan dan visual. Meminimalkan Kesalahan (Human Error) Dengan memanfaatkan fitur otomatisasi (seperti Spelling Checker, pengaturan tabel, dan grafik otomatis), dokumen yang kita hasilkan akan jauh lebih akurat, minim	

SCENE	BOARD	NASKAH	DURASI
		salah ketik (typo), dan memiliki tata letak yang presisi. Pondasi untuk Menghadapi Perkembangan Teknologi Jika sudah menguasai MS Word dan PowerPoint, kita akan sangat mudah beradaptasi dengan aplikasi perkantoran berbasis cloud lainnya (seperti Google Docs, Google Slides, atau Canva) karena prinsip dasar pengelolaan teks dan visualnya tetap sama. Rangkuman Singkat: MS Word melatih kita menyusun argumen dan data secara terstruktur dalam bentuk tulisan, sedangkan MS PowerPoint melatih kita menyederhanakan data tersebut menjadi visual yang menarik dan persuasif. Menguasai keduanya adalah modal utama untuk bersaing di era digital. Bagaimana? Apa kalian sudah paham terkait aplikasi perkantoran MS Word dan Power Point? Sekarang giliran tantangan buat kalian: cari satu masalah di sekitar rumah atau sekolahmu, ketik laporannya di Word, dan buat bahan presentasinya di PowerPoint! Sampai jumpa di materi berikutnya, salam Jagoan Digital! Bye-bye!"	
19	 MEDIA INI DISUSUN OLEH: I Gusti Ayu Komang Di Rahma Laksmi Dewi 1915051000 DOSAN PEMBELING: P. Warganegara, S.Pd., M.Pd. M. Suci Laila Andayani, M.Pd. REFERENSI MEDIA: Musik: [Jude's Lullaby] (Nina Arfa) (via YouTube Audio Library) Gambarnya: [Non Vector Pictures dan Pictoon & Freepik] DIPERSEMBAHANKAN UNTUK: Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Teknik Informatika Saluran 2020 Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan ini.	Scene 20: Menampilkan Credit Video.	± 10–60 detik

Lampiran 22. Hasil Angkat Uji Ahli Isi

- Uji Ahli Isi Tahap Pertama

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal: 27 Juni 2024

Validator: I. G. A. Mas Susandanti, S.pd.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

Aspek Penilaian		Sangat Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi sinformasi dan komunikasi dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan media pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi informasi dan komunikasi dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan memahami dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
5.	Keaktualan materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
	Referensi materi dalam media video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada video pembelajaran berbasis animasi 2d tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
B. Kebahasaan			
10.	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada video pembelajaran berbasis animasi 2d. dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	

19.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
20.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
21.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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/Tbu)

Kritikan dan masukan:

- Untuk materi tolong dikembangkan lagi.....
- Untuk desain harap direvisi sesuai arahan.....
-
-
-
-

Singaraja, 3 Juli 2026

Penilai,


(.....)

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal: Jumat, 3 Juli 2026

Validator: Luh Gede Pranesti Indrasuani, S Pd, Gr.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d pada teknologi, informasi dan komunikasi terkait materi aplikasi perkantoran dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan tujuan media pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan memahami dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
5.	Keaktualan materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
6.	Referensi materi dalam media video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada video pembelajaran berbasis animasi 2d tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
9.	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
11.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
12.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Penyajian			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
14.	Kemampuan penyajian pada video pembelajaran berbasis animasi 2d. dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	

16.	Urutan penyajian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.		✓
17.	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
21.	Cakupan isi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 Juli 2026

Penilai,



LILI HEDE PRAMESTI INDRAJARI, S.Pd., Gr

- Uji Ahli Isi Tahap Kedua

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal: ~~10 Juni 2016~~ 16 Juni 2016

Validator: I.G.A Mas Swandewi S.pd.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi sinformasi dan komunikasi dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan media pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi teknologi informasi dan komunikasi dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan memahami dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
5.	Keaktualan materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
6.	Referensi materi dalam media video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	

No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak Ya
A. Kelayakan Isi			
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
No	Aspek Penilaian	Ya	Tidak Ya
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
B. Kebahasaan			
10.	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada video pembelajaran berbasis animasi 2d. dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	

19.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
20.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
21.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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:

Untuk berikutnya perlu dikembangkan lagi materi Microsoft Word yang akan diberikan kepada peserta didik

Singaraja, 6 Juni 2020

Penilai,

[Signature]
(1.6.A Mas Swandeng, S.Pd)

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Hari/Tanggal: Senin, 6 Juli 2026

Validator: Wk Bede Pramesti, Indrasuari, S Pd. G.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1.	Kesesuaian uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d pada teknologi, informasi dan komunikasi terkait materi aplikasi perkantoran dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan tujuan media pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d pada materi aplikasi perkantoran dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan memahami dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
5.	Keaktualan materi pada media video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
6.	Referensi materi dalam media video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada video pembelajaran berbasis animasi 2d sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada video pembelajaran berbasis animasi 2d tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
9.	Keterbacaan tulisan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
11.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
12.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		
No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Penyajian			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
14.	Kemampuan penyajian pada video pembelajaran berbasis animasi 2d. dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	

16.	Urutan penyajian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
17.	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
21.	Cakupan isi materi dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d.	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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, 6 Juli 2026

Penilai,



Wih Gede Pramesti Indaruarini, S.pd, Gr.

Lampiran 23. Hasil Angket Uji Ahli Media

- Uji Ahli Media Tahap Pertama

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

Hari/Tanggal: Senin 29 Juli 2024

Validator: I Nyah Eka Murdayasa

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
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 tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	

No	Aspek Pembelajaran	Ya	Tidak
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d dalam mengakses materi, video, dan evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
14	Kemudahan dalam pemanfaatan materi	✓	
15	Kemudahan dalam pemanfaatan kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
17	Terdapat kuis secara online melalui platform kahoot pada video pembelajaran berbasis animasi 2d pada mata pelajaran informatika	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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 subtitle
- Materi yang terlalu banyak teks
- Tambahkan end credits dan logo

Singaraja, 29 Juni 2024

Penilai

I. Nengah Ella Mulyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

Hari/Tanggal: Kamis / 2 Juli 2026

Validator: I Gede Budana Sabana

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
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 tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	

		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d dalam mengakses materi, video, dan evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
14	Kemudahan dalam pemanfaatan materi	✓	
15	Kemudahan dalam pemanfaatan kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
17	Terdapat kuis secara online melalui platform kahoot pada video pembelajaran berbasis animasi 2d pada mata pelajaran informatika	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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) Logo dihilangkan backgroundnya (transparan)
- 2) Lengkapi beberapa kalimat yg typo
- 3) Pada menit 9.00 - 10.00 masukkan logo ms. word dan ppt ke ppt atas agar tidak menenggang text
- 4) tambahkan outro dengan terima kasih dan after credit.
- 5) tambahkan logo untuk di awal.

Singaraja,

Penilai

[Signature]
(.....)

- Uji Ahli Media Tahap Kedua

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

Hari/Tanggal: Rabu, 1 Juli 2026

Validator: Ningsih Eka Montayana

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
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 tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	

Aspek Penilaian		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d dalam mengakses materi, video, dan evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
14	Kemudahan dalam pemanfaatan materi	✓	
15	Kemudahan dalam pemanfaatan kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
17	Terdapat kuis secara online melalui platform kahoot pada video pembelajaran berbasis animasi 2d pada mata pelajaran informatika	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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/Tbu)

Kritikan dan masukan:

Siswa mohon dan saran telah diberikan dengan baik

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 1 Juni 2024

Penilai,

[Signature]
 (Kangas Elan Markayerr)

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
MATERI APLIKASI PERKANTORAN
MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

Hari/Tanggal: Jumat, 3 Juli 2021

Validator: I Gede Bendesa Sukarna

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D			
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 tampilan media video pembelajaran berbasis animasi 2d ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	

		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d dalam mengakses materi, video, dan evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
14	Kemudahan dalam pemanfaatan materi	✓	
15	Kemudahan dalam pemanfaatan kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam video pembelajaran berbasis animasi 2d	✓	
17	Terdapat kuis secara online melalui platform kahoot pada video pembelajaran berbasis animasi 2d pada mata pelajaran informatika	✓	

Kesimpulan:

Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D 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,

Penilai

()

Lampiran 24 Hasil Uji Coba Perorangan

No Absen	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8 (-)	P9	P10	P11	P12 (-)	P13	P14	P15	P16 (-)	P17 (-)	P18 (-)	P19	P20	Skor	Skor Max	Persentase skor	Skor rata-rata		
1	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	92	100	92%	92		
2	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	94	100	94%				
3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	90	100	90%			
Total	14	15	15	14	14	14	13	12	13	14	15	12	14	15	14	14	13	11	15	15	276	300	92%			
													Kategori	Positif (+)	Negatif (-)											
													SS	=	5	1										
													S	=	4	2										
													KS	=	3	3										
													TS	=	2	4										
													STS	=	1	5										

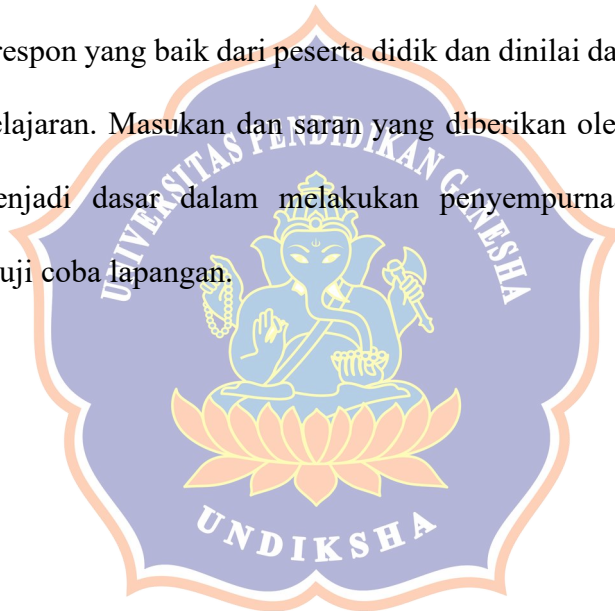
Berdasarkan hasil perhitungan angket diatas, diperoleh skor total sebesar 276 dari skor maksimum 300, sehingga diperoleh persentase sebesar 92%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D memperoleh respon Sangat baik dari peserta didik dan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya.



Lampiran 25. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No Absen	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8 (j)	P9	P10	P11	P12 (j)	P13	P14	P15	P16 (j)	P17 (j)	P18 (j)	P19	P20	Skor	Skor Max	Persentase skor	Skor rata-rata
1	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	90	100	90%	
2	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	89	100	89%	91
3	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	93	100	93%	
4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	89	100	89%	
5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	89	100	89%	
6	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	92	100	92%	
7	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	97	100	97%	
8	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	92	100	92%	
9	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	93	100	93%	
10	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	87	100	87%	
Total	47	47	44	44	44	47	45	46	48	44	46	45	47	45	47	44	49	45	43	44	911	1000	91%	

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh skor total sebesar 919 dari skor maksimum 1.000, sehingga diperoleh persentase sebesar 91,9%. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D memperoleh respon yang baik dari peserta didik dan dinilai dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan dan saran yang diberikan oleh peserta didik pada tahap ini menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum dilaksanakan uji coba lapangan.



Lampiran 26. Hasil Uji Coba Lapangan

No Absen	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8 (-)	P9	P10	P11	P12 (-)	P13	P14	P15	P16 (-)	P17 (-)	P18 (-)	P19	P20	Skor	Skor Max	Persentase	Skor rata-rata	Kualifikasi
1	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	88	100	88%		Baik
2	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	89	100	89%	88	Baik
3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	87	100	87%		Baik
4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	88	100	88%		Baik
5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	88	100	88%		Baik
6	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	85	100	85%		Baik
7	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	86	100	86%		Baik
8	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	95	100	95%		Sangat Baik
9	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	88	100	88%		Baik
10	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	84	100	84%		Baik
11	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	86	100	86%		Baik
12	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	88	100	88%		Baik
13	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	87	100	87%		Baik
14	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	86	100	86%		Baik
15	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	88	100	88%		Baik
16	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	90	100	90%		Sangat Baik
17	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	88	100	88%		Baik
18	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	86	100	86%		Baik
19	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	85	100	85%		Baik
20	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	86	100	86%		Baik
21	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	85	100	85%		Baik
22	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	86	100	86%		Baik
23	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	87	100	87%		Baik
24	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	88	100	88%		Baik
25	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	88	100	88%		Baik
26	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	90	100	90%		Sangat Baik
27	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	89	100	89%		Baik
28	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	90	100	90%		Sangat Baik
29	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	86	100	86%		Baik
30	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	88	100	88%		Baik
Total	138	125	128	129	135	126	129	133	130	129	136	139	134	128	126	137	131	133	130	129	2625	3000	88%		

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh skor total sebesar 2.625 dari skor maksimum 3.000, sehingga diperoleh persentase sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D memperoleh respon yang baik dari peserta didik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi Aplikasi Perkantoran.

Lampiran 27. Hasil Efektifitas Normalitas Gain

No Absen	Nama Inisial	L/P	UJI EFEKTIVITAS	
			PRE-TEST	POST-TEST
1	DKSK	L	50	85
2	DPAP	L	60	90
3	DPBA	L	40	85
4	DKZLOC	L	55	90
5	GASD	L	45	80
6	GNSJN	L	40	85
7	IGKACW	L	55	95
8	KDS	L	65	80
9	KJAPA	P	35	95
10	KKNP	P	50	85
11	KMK	P	35	90
12	KRAF	P	55	80
13	KVH	P	35	80
14	KNN	L	30	85
15	KAAS	L	45	80
16	KSNW	P	35	90
17	KSNP	P	35	100

18	KCD	P	35	80
19	KDPT	L	40	85
20	KKD	P	30	95
21	KKKW	L	35	80
22	KTP	P	45	90
23	KVA	P	65	80
24	KWD	L	55	85
25	LCP	P	50	100
26	LTW	P	60	80
27	MVW	L	60	90
28	NLW	P	50	100
29	NPAASD	P	40	95
30	PAA	L	45	85
31	PKK	P	40	80
32	PKPS	P	30	90
33	PYD	P	45	80
34	PYP	P	50	85
35	FSR	L	40	80

Uji efektivitas dilakukan dengan membandingkan nilai Pretest (sebelum penggunaan media) dan Posttest (setelah penggunaan Video Media Pembelajaran 2D) pada 35 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan:

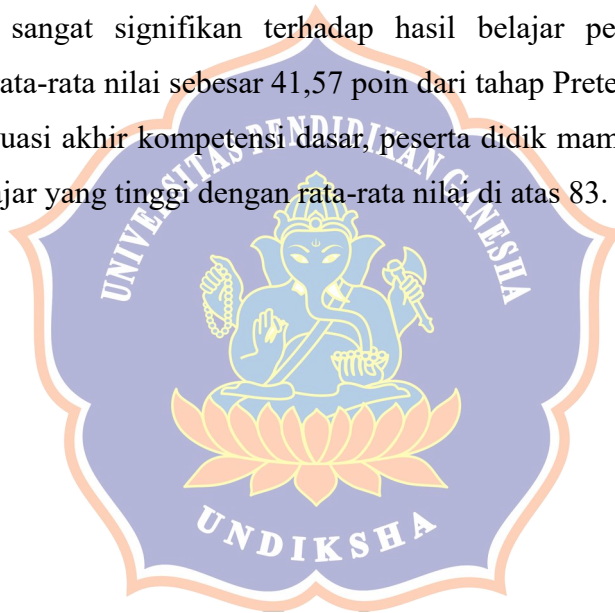
- Rata-rata Nilai Pretest: **45,14**

- Rata-rata Nilai Posttest: **86,71**

Grafik Hasil Uji Efektivitas



Penggunaan Video Media Pembelajaran 2D terbukti memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Terjadi peningkatan rata-rata nilai sebesar 41,57 poin dari tahap Pretest ke Posttest. Selain itu, pada evaluasi akhir kompetensi dasar, peserta didik mampu mempertahankan performa belajar yang tinggi dengan rata-rata nilai di atas 83.



Lampiran 28. Lampiran Uji Respons Peserta Didik

No Absen	P1	P2	P3(-)	P4	P5	P6 (-)	P7	P8	P9(-)	P10	P11(-)	P12	P13(-)	P14 (-)	P15	Nilai	Nilai Max	Rata-rata
1	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	72	75	72.2
2	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	
3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	72	75	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	71	75	
5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	72	75	
6	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	
9	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	71	75	
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	75	
11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	73	75	
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	74	75	
13	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	72	75	
14	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	72	75	
15	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	71	75	
16	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	71	75	
17	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	70	75	
18	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	71	75	
19	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	71	75	
20	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	71	75	
21	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73	75	
22	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	70	75	
23	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73	75	
24	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	74	75	
25	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	71	75	
26	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73	75	
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	74	75	
28	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72	75	
29	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	70	75	
30	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	70	75	
31	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	75	
32	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	75	
33	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	71	75	
34	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	72	75	
35	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	70	75	
Total	167	167	169	169	169	171	165	169	169	167	169	169	167	171	169	2527	2625	

Berdasarkan hasil pengolahan data angket, diperoleh skor total sebesar 2527 dari skor maksimum 2625, sehingga diperoleh persentase sebesar 96,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D memperoleh respon yang baik dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik perhatian peserta didik, membantu memahami materi Aplikasi Perkantoran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Selain itu, dengan perhitungan *Skala Likert* Video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D memperoleh nilai persentase sebanyak 35 orang dengan persentase 100% yang masuk kategori sangat positif. Sedangkan yang masuk ke dalam kategori positif, cukup positif, kurang positif dan kategori sangat kurang positif tidak ada 0%. Berdasarkan hasil uji respon peserta didik ini, dapat

disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis teknik animasi 2D yang dikembangkan telah memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, serta layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran Informatika pada materi Aplikasi Perkantoran.



Lampiran 29. Jadwal Penelitian

Jadwal Kegiatan penelitian ini dimulai pada bulan September 2025 - Agustus

2026. Adapun rencana penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini

[illegible]

Lampiran 30. Dokumentasi

	
Penyerahan surat penelitian dan observasi awal disekolah	Wawancara dengan guru informatika
	
Observasi dikelas	Observasi penentuan gaya belajar peserta didik
 Penyebaran angket analisis kebutuhan siswa	



Uji validasi ahli isi pembelajaran
dengan guru informatika pertama



Uji validasi ahli isi pembelajaran
dengan guru informatika kedua



Implementasi video pembelajaran dikelas





Uji coba perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Respon peserta didik dan Efektivitas



Uji Coba Lapangan