

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



I Gede Widiada Adi Braneva lahir di Singaraja pada tanggal 30 November 1999. Penulis lahir dari pasangan Gede Tangiasa dan Cening Sukaini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Puseh, Dusun Pasek, Desa Tajun, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan TK di TK Srikandi Denpasar pada tahun 2004 kemudian dilanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Negeri 4 Tajun dan lulus pada tahun 2010. Dilanjutkan ke jenjang pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 3 Kubutambahan dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Negeri 4 Singaraja dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2017 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Pada semester akhir penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja”



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan dan Ijin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

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

Nomor : 1393/UN48.11.1/DT/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 26 Oktober 2020

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja

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

Nama : I Gede Widiade Adi Braneva
NIM : 1715051026
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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


 Dekan,
 Wakil Dekan I
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
 NIP 197408012000032001

Yth. Bp. Ka. Bengkel MM
 Mohon ditanyaini!
 Walaahid kus.

 Walaahid Kus

Lampiran 2. Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran

PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Narasumber : Luh Putu Sri Pranita Ningsih, S.Pd.

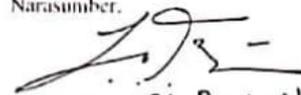
Waktu Pelaksanaan : 09 Oktober 2020

Pertanyaan

1. Sumber belajar apakah yang Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
Modul pembelajaran dan video pembelajaran dari internet
2. Dalam bentuk apakah sumber belajar yang Anda gunakan tersebut?
Modul pembelajaran berupa softcopy untuk peserta didik, softcopy dan hardcopy sebagai pedoman guru. Sementara itu, untuk video pembelajaran dalam bentuk link akses
3. Mengapa Anda memilih untuk menggunakan sumber belajar tersebut?
Karena situasi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dan sumber belajar yang terbatas.
4. Model dan metode pembelajaran apa yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?
Model pembelajaran yang digunakan adalah discovery learning. Untuk metode pembelajaran adalah metode ceramah dan penugasan.
5. Media pembelajaran apakah yang Anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?
Banyak berupa video pembelajaran yang bersumber dari internet
6. Bagaimanakah kondisi kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dalam penggunaan sumber belajar, model, metode dan media pembelajaran tersebut?
Kurang kondusif dan kurang interaksi akibat respon siswa yang sangat lambat dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang belum menarik siswa.

Singaraja, 09 Oktober 2020

Narasumber,



Luthi Puteu Sri Pramata Ningsih, S.Pd.

Lampiran 3. Hasil Wawancara Karakteristik Peserta Didik

PEDOMAN WAWANCARA KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Nama Narasumber : Putu Agus Juni Antara

Waktu Pelaksanaan : 10 September 2020

Pertanyaan

1. Apakah Anda tertarik dalam mengikuti pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?

Jawaban:

Iya, saya tertarik mengikuti pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

2. Apakah menurut Anda materi pembelajaran praproduksi dan produksi video dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sulit untuk dipahami?

Jawaban:

Iya, rata-rata sulit untuk dipahami karena banyak kata dan istilah yang baru bagi saya, tapi materi yang diajarkan sangat menarik

3. Bagaimana pendapat Anda mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital?

Jawaban:

Menurut saya media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena hanya diberikan sumber bacaan dan video pembelajaran

4. Bagaimana pendapat Anda jika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital terdiri dari kombinasi teks, gambar, suara, video dan animasi?

Jawaban:

Menurut saya pasti akan sangat menarik dan membuat siswa lebih cepat untuk memahami materi. Selain itu juga pasti akan mengurangi rasa bosan saat belajar

5. Bagaimana pendapat Anda jika pemaparan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dalam bentuk interaktif, video pembelajaran, latihan dan

evaluasi pembelajaran terdapat dalam satu media pembelajaran yang terstruktur dan memungkinkan Anda berinteraksi dengan konten pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital ?

Jawaban:

Menurut saya dengan seperti itu akan memudahkan siswa untuk belajar karena semua sudah ada pada satu media yang sama dan pasti juga materi akan tersusun lebih rapi dan menarik yang membuat siswa tidak bingung untuk mencari materi lagi

6. Apakah menurut Anda penggunaan media pembelajaran seperti itu dapat membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar walaupun secara mandiri?

Jawaban:

Iya, karena menurut saya dengan menggunakan media yang seperti itu akan mengurangi rasa bosan saat belajar mandiri dan berpengaruh juga terhadap motivasi belajar saya

Singaraja, 10 September 2020
Responden,



Putu Agus Juni Antara

Lampiran 4. Hasil Observasi dan Wawancara

TABEL HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

No	Sumber	Hasil
1	Wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber belajar yang digunakan guru berupa modul ajar dan materi yang tersedia di internet dalam bentuk video 2. Bentuk sumber belajar modul yaitu berupa hardcopy dan softcopy untuk pegangan guru dan softcopy untuk peserta didik. Sementara untuk video pembelajaran diberikan dalam bentuk link akses kepada peserta didik. 3. Penggunaan sumber belajar tersebut didasari oleh kondisi pembelajaran daring seperti sekarang dan keterbatasan dalam pengumpulan sumber belajar lainnya 4. Model pembelajaran yang sering digunakan adalah model pembelajaran discovery learning. Sedangkan metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode ceramah dan penugasan di akhir pertemuan 5. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah rujukan video berkaitan dengan materi pembelajaran dari internet 6. Kondisi pembelajaran kurang kondusif interaktif dikarenakan jumlah siswa yang hadir dalam pembelajaran daring dapat dikatakan cukup rendah, dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa untuk semangat dalam belajar. Selain itu siswa juga jarang melakukan latihan terkait keterampilan yang seharusnya dipelajari pada materi pembelajaran.
2	Wawancara dan observasi dengan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tertarik dengan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena materi yang menarik. 2. Salah satu materi pembelajaran yaitu materi praproduksi dan produksi video bagi sebagian besar peserta didik sulit untuk dipahami dikarenakan banyaknya istilah - istilah baru pada materi pembelajaran. 3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian peserta didik untuk mau membaca dan belajar

No	Sumber	Hasil
		<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="762 275 1359 409">4. Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat dengan kombinasi dari teks, gambar, suara, video dan animasi<li data-bbox="762 421 1359 701">5. Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang mencakup hampir seluruh kegiatan pembelajaran dari pemaparan tujuan pembelajaran, pemaparan materi sampai dengan evaluasi dan memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran.<li data-bbox="762 712 1359 887">6. Dengan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya berpusat kepada guru



SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri 3 Singaraja
Bidang Keahlian	: Semua Bidang Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Durasi (Waktu)	: 108 JP
Kelas/Semester	: X
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar , dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital</i> (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital</i> (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari

yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
<p>3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer</p> <p>4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)</p> <p>Software 3D</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan konsep logika.</p> <p>3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi.</p> <p>4.1.2 Membuat permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (<u>Alice</u> atau sejenis).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsep logika dan algoritma Notasi flowchart Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D 	3	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart Mengumpulkan data tentang fungsi dan fitur perangkat lunak animasi 3D Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart Mengomunikasikan tentang algoritma permainan dan cara penggunaan aplikasi animasi 3D yang dibuatnya 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)		Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
<p>3.2 Menerapkan metode peta minda</p> <p>Mind map</p> <p>4.2 Membuat peta-minda</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda.</p> <p>3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep.</p> <p>3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah.</p> <p>4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda.</p> <p>4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Metode peta-minda untuk penguraian masalah Perangkat lunak Peta-Minda 	3	3	<ul style="list-style-type: none"> Merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis Memresentasikan hasil peta-minda yang dibuat 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab
<p>3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p>	<p>3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jenis dan ciri paragraf Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata 	6		<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakteristik melalui contoh tulisan Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata Ms. word	4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata. 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif. 4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.			perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat <ul style="list-style-type: none"> Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat Mengomunikasikan tulisan deskriptif dalam bentuk proposal 		
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data Ms. Excel	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika. 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan. 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi. 3.4.3 Memanipulasi sel.	<ul style="list-style-type: none"> Operasi perhitungan matematika Perangkat lunak pengolah angka Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka Referensi berdasarkan sel 	6	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang operator matematika Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
<p>4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolahan angka</p> <p>Ms. Excel</p>	<p>3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel.</p> <p>4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data.</p> <p>4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Referensi berdasarkan nilai • Grafik dan Diagram 		<p>perangkat lunak pengolahan angka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram 		
<p>3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide</p> <p>Ms. Power point</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi • Teknik merancang Slide 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi • Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok • Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi • diskusi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa Ingin tahu • Mandiri • Bertanggung jawab
<p>4.5 Membuat slide untuk presentasi</p>	<p>4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.</p> <p>4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.</p>					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
				<ul style="list-style-type: none"> Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah 		
<p>3.6 Menerapkan <u>teknik presentasi</u> yang efektif</p> <p>4.6 Melakukan presentasi yang efektif</p>	<p>3.6.1 Menentukan desain yang efektif.</p> <p>3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.</p> <p>3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.</p> <p>4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.</p> <p>4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi Teknik mendesain slide Teknik penyampaian 	6	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig Mengumpulkan data tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide Presentasi menggunakan 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
				teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat		
<p>3.7 Menganalisis pembuatan E-book</p> <p>Sigil, flip book</p> <p>4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book.</p> <p>3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book.</p> <p>3.7.3 Mengurutkan proses konversi.</p> <p>3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book.</p> <p>3.7.5 Memilih informasi pada metadata.</p> <p>4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML.</p> <p>4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia.</p> <p>4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-book.</p> <p>4.7.4 Membuat sampul.</p> <p>4.7.5 Melengkapi metadata.</p> <p>4.7.6 Menampilkan file E-book</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku elektronik (E-book) Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint Perangkat lunak pembaca file E-book 	12	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file Mengumpulkan data tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke dalam file HTML Mengubah file HTML menjadi format Epub untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
				pembaca E-book		
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital. 3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety. 3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya. 3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons.	<ul style="list-style-type: none"> Konsep Kewargaan Digital Cyberbullying dan Cyberharrasment Menggunakan internet dengan aman Simbol Creative Commons 	6	<ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan kerusakan yang diakibatkan oleh virus Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Presentasi publik Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman. 4.8.2 Memilah dan memilah informasi.					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)		Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
					tulisan dan presentasi publik		
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine 4.9 Melakukan penelusuran informasi	3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur. 3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.	<ul style="list-style-type: none"> Komponen dan cara kerja mesin penelusur Sintak pada mesin penelusur Penelusuran lanjutan 	3	3	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Wawancara Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan	3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron.	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur komunikasi daring sinkron 	3	3	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Wawancara 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
<p>4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan</p>	<p>3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.4 INDIKATOR SINKRON: Melakukan chatting (teks dan video).</p> <p>4.10.1 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail.</p> <p>4.10.2 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan publikasi konsep menggunakan Blog.</p> <p>4.10.3 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents).</p> <p>4.10.4 INDIKATOR ASINKRON: Menggunakan layanan penyimpanan file Daring (Online Cloud-Storage).</p>	<p>dan asinkron</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chat • Email • Blog • Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring • Penyimpanan Daring 		<p>tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron dan asinkron dan layanannya dalam jaringan • Mengolah data cara penggunaan setiap layanan sinkron dan asinkron dalam jaringan • Mengomunikasikan penggunaan layanan komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)		Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
<p>3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring</p> <p>4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)</p>	<p>3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh.</p> <p>3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya.</p> <p>3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru.</p> <p>4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring.</p> <p>4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file, atau sumber belajar daring.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran jarak jauh Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran 	6	3	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab
<p>3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi</p>	<p>3.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Memahami alur proses pembuatan video.</p> <p>3.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membandingkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsep pembuatan video Teknik pembuatan sinopsis, naskah, 	9		<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi Mengumpulkan data 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)		Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi	<p>sinopsis, naskah, dan storyboard.</p> <p>4.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat sinopsis.</p> <p>4.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat naskah.</p> <p>4.12.3 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Mendesain karakter.</p> <p>4.12.4 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat storyboard.</p>	<p>dan storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desain karakter 			<p>tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard • Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi) 		
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	<p>3.13.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard.</p> <p>3.13.2 INDIKATOR VIDEO: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe.</p> <p>3.13.3 INDIKATOR VIDEO: Menganalisis sinematografi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sinematografi dasar • Penempatan dan pergerakan kamera • Konsep pencahayaan • Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio 	10	5	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting • Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan gambar • Mengolah data 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa Ingin tahu • Mandiri • Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	<p>4.13.1 INDIKATOR VIDEO: Mengoperasikan kamera.</p> <p>4.13.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.</p> <p>4.13.3 INDIKATOR VIDEO: Memanipulasi pencahayaan.</p> <p>4.13.4 INDIKATOR ANIMASI: Mengoperasikan perangkat lunak animasi.</p> <p>4.13.5 INDIKATOR ANIMASI: Melakukan modelling, texturing, rigging.</p> <p>4.13.6 INDIKATOR ANIMASI: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</p> <p>4.13.7 INDIKATOR MUSIK: Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio.</p>			<p>mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital 		
<p>3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital</p> <p>4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi</p>	<p>3.14.1 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah</p> <p>3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan.</p> <p>3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak penyunting video/animasi/ Teknik memotong dan menggabungkan scene 	9	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara Mengolah data untuk 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Observasi Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Rasa Ingin tahu Mandiri Bertanggung jawab

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	PPK
	4.14.1 Memodifikasi scene/objek. 4.14.2 Menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital. 4.14.3 Melakukan Rendering. 4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi. 4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek			melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital <ul style="list-style-type: none"> Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering 		

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs, I Nyoman Suastika, M.Pd.
Pembina Tk. I
NIP. 19620306 198703 1 015

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Luh Putu Sri Pranata N, S.Pd
NIP.19830505 200902 2 002



Lampiran 6, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81151 Tlp./Fax. (0362) 24544
 Web site : www.smkn3singaraja.sch.id, E-Mail: smk3singaraja@yahoo.co.id



RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Singaraja
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : X/Genap
 Alokasi Waktu : 5 x 2JP (@45 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI4: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

3.12 Merancang dokumen tahap praproduksi.

Indikator:

- 3.12.1 Memahami alur proses pembuatan video
- 3.12.2 Membandingkan sinopsis, naskah dan storyboard

4.12 Membuat dokumen tahap praproduksi

Indikator:

- 4.12.1 Membuat sinopsis, naskah dan storyboard
- 4.12.2 Mendesain karakter

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan pemberian fasilitas belajar di kelas dan di bengkel jurusan Multimedia, tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Melalui literasi dan diskusi peserta didik dapat menjelaskan alur proses pembuatan video
2. Melalui literasi dan diskusi peserta didik dapat membandingkan antara sinopsis, naskah dan storyboard
3. Melalui praktikum peserta didik dapat membuat sinopsi, naskah dan storyboard dengan baik dan benar
4. Melalui praktikum peserta didik dapat mendesain karakter dalam pembuatan video dan animasi

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan	: <i>Saintific</i>
Strategi	: <i>Blended Learning</i>
Metode	: Paparan, diskusi, tanya jawab dan praktikum

E. ALAT, BAHAN, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

Alat dan Bahan	: 1 Set Komputer/Peserta didik, Microsoft Office, Adobe Illustrator
Media	: Bahan Tayang/Video
Sumber Belajar	: Bahan Ajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Semester Genap, Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

<p>PENDAHULUAN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa mengucapkan salam • Salah satu siswa memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari • Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari secara garis besar • Guru menyampaikan ruang lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan
<p>PERTEMUAN 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis alur proses pembuatan video • Guru memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil identifikasi materi secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK secara individu maupun kelompok • Peserta didik melakukan diskusi dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum dipahami
<p>PERTEMUAN 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi dan membandingkan sinopsis, naskah dan storyboard • Guru memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil identifikasi dan hasil perbandingan antara sinopsis, naskah dan storyboard secara daring melalui <i>LMS Google Classroom</i> menggunakan fasilitas TIK secara individu maupun kelompok • Peserta didik melakukan diskusi dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum

	dipahami
PERTEMUAN 3	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi dan membuat sinopsis sesuai dengan materi yang dipelajari • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai hambatan-hambatan dalam membuat sinopsis
PERTEMUAN 4	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara daring melalui <i>LMS Google Classroom</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi dan membuat naskah sesuai dengan materi yang dipelajari • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai hambatan-hambatan dalam membuat naskah
PERTEMUAN 5	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi dan membuat desain karakter sesuai dengan materi yang dipelajari berbantuan alat gambar ataupun software <i>Adobe Illustrator</i> • Peserta didik mengidentifikasi dan membuat storyboard cerita berdasarkan sinopsis dan naskah yang telah dibuat • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai hambatan dalam

	membuat sinopsis
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai pelajaran yang telah diselesaikan • Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru dan siswa memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran • Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas terkait materi yang sudah dilaksanakan • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi agar tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

G. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Tugas : Mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
2. Observasi : Proses pelaksanaan pembuatan sinopsis, naskah, desain karakter dan storyboard.
3. Tes : Lisan atau Tertulis terkait penyusunan dokumen proses praproduksi.

Mengetahui,
Kepala SMK N 3 Singaraja

Singaraja, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. I Nyoman Suastika, M.Pd.
Pembina Tk. I
NIP. 19620306 198703 1 015

Luh Putu Sri Pranata N, S.Pd.
NIP.19830505 200902 2 002



**PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81151 Tlp./Fax. (0362) 24544
Web site : www.smkn3singaraja.sch.id, E-Mail: smk3singaraja@yahoo.co.id



**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Singaraja
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X/Genap
Alokasi Waktu : 5 x 2JP (@45 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI4: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital.

Indikator:

- 3.13.1 Menjelaskan elemen sinopsis, naskah dan storyboard
- 3.13.2 Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan dan wardrobe
- 3.13.3 Menganalisis sinematografi

4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital

Indikator:

- 4.13.1 Mengoperasikan kamera
- 4.13.2 Menggunakan Teknik penempatan dan pergerakan kamera
- 4.13.3 Memanipulasi pencahayaan
- 4.13.4 Mengoperasikan perangkat lunak animasi
- 4.13.5 Melakukan modelling, texturing dan rigging
- 4.13.6 Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving)
- 4.13.7 Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan pemberian fasilitas belajar di kelas dan di bengkel jurusan Multimedia, tujuan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

5. Melalui literasi dan diskusi peserta didik dapat menjelaskan elemen sinopsis, naskah dan storyboard dengan baik
6. Melalui literasi dan diskusi peserta didik dapat menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan dan wardrobe dengan baik
7. Melalui literasi dan diskusi peserta didik dapat menganalisis sinematografi dengan baik
8. Melalui eksperimen peserta didik dapat menggunakan Teknik penempatan dan pergerakan kamera dengan tanggung jawab
9. Melalui praktikum peserta didik dapat memanipulasi pencahayaan dengan baik
10. Melalui praktikum peserta didik dapat mengoperasikan perangkat lunak animasi dengan tanggung jawab

11. Melalui praktikum peserta didik dapat melakukan modelling, texturing dan rigging dengan teliti
12. Melalui praktikum peserta didik dapat memodifikasi objek (scalling, rotating, moving) dengan baik
13. Melalui praktikum peserta didik dapat mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio dengan baik dan benar

D. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : *Saintific*
 Strategi : *Blended Learning*
 Metode : Paparan, diskusi, tanya jawab, demonstrasi dan praktikum

E. ALAT, BAHAN, MEDIA, DAN SUMBER BELAJAR

- Alat dan Bahan : 1 Set Komputer/Peserta didik, Software Blender dan software Adobe Audition
 Media : Bahan Tayang/Video
 Sumber Belajar : Bahan Ajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Semester Genap, Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa mengucapkan salam • Salah satu siswa memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari • Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari secara garis besar • Guru menyampaikan ruang lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan
PERTEMUAN 1	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis elemen sinopsis, naskah dan storyboard • Peserta didik mengidentifikasi dan menelaah naskah

	<p>untuk kepentingan penentuan lokasi, nakah, peralatan dan wardrobe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil identifikasi materi secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK secara individu maupun kelompok • Peserta didik melakukan diskusi dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum dipahami
<p>PERTEMUAN 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengidentifikasi dan menganalisis sinematografi dasar • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan penempatan dan pergerakan kamera • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan konsep pencahayaan dalam sinematografi dasar • Guru memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil identifikasi materi secara daring melalui <i>LMS Google Classroom</i> menggunakan fasilitas TIK secara individu maupun kelompok • Peserta didik melakukan diskusi dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum dipahami
<p>PERTEMUAN 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi perangkat lunak animasi melalui video pembelajaran • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan modelling, texturing dan rigging pada perangkat lunak

	<p>animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum dipahami
PERTEMUAN 4	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara daring melalui <i>LMS Google Classroom</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan Teknik penempatan dan pergerakan kamera • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan modifikasi objek (scalling, texturing dan rigging) pada perangkat lunak animasi • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum dipahami
PERTEMUAN 5	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menuntun peserta didik dalam melakukan praktikum sesuai dengan indikator pembelajaran dengan bantuan video pembelajaran secara tatap muka melalui <i>video conference Google Meet</i> menggunakan fasilitas TIK • Peserta didik mengidentifikasi penulisan nada atau penyunting audio • Guru memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil identifikasi materi secara tatap muka maupun secara daring menggunakan fasilitas TIK secara individu maupun kelompok • Peserta didik mengidentifikasi dan menerapkan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio melalui video pembelajaran • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru atau sesama peserta didik mengenai materi yang belum

	dipahami
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai pelajaran yang telah diselesaikan • Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Guru dan siswa memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran • Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan memberikan tugas terkait materi yang sudah dilaksanakan • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi agar tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa

G. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Tugas : Mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
2. Observasi : Proses pelaksanaan animasi dan musik digital dengan perangkat lunak.
3. Tes : Lisan atau Tertulis terkait produksi video dan prosedur penggunaan perangkat lunak animasi dan penyunting audio.

Mengetahui,
Kepala SMK N 3 Singaraja

Singaraja, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs. I Nyoman Suastika, M.Pd.
Pembina Tk. I
NIP. 19620306 198703 1 015

Luh Putu Sri Pranata N, S.Pd.
NIP.19830505 200902 2 002

Lampiran 7. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli isi 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
		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
		Kesesuaian cakupan isi materi	21

Lampiran 8. Hasil Angket Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Maret 2021

Validator : I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
D. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajarn interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran	√	
6	Kesesuaian referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diterapkan di dalam lingkungan sosial	√	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
9	Konsep dari materi dalam konten pembelajaran interaktif tidak menimbulkan banyak pengertian	√	
E. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	√	
F. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	√	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	√	
19	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam konten pembelajaran interaktif	√	
20	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
21	Kesesuaian cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Maret 2021
Responden,



I Nym Saputra Wahyu Wijaya, M.Cs.



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja
 Hari/Tanggal : Rabu, 24 Maret 2021
 Validator : Luh Futu Sri Pranata Ningsih, S.Pd.
 Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diterapkan di dalam lingkungan sosial	✓	
9	Konsep dari materi dalam konten pembelajaran interaktif tidak menimbulkan banyak pengertian	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
20	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
21	Kesesuaian cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

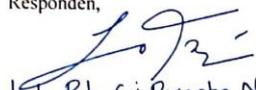
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikan

.....
.....
.....
.....

Singaraja, 24 Maret 2021

Responden,



Luh Puter Sri Pranata Ningsih, S.Pd.

Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran interaktif, 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 pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7
		Grafis	8, 9, 10, 11
		Audio	12,13
2	Interaktivitas dan Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan	14, 15, 16
		Kelengkapan Fitur	17, 18
		Navigasi	19, 20

Lampiran 10. Hasil Angket Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : 19 Maret 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
C. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
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 konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8	Kenyamanan susunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
12	Kesesuaian <i>backsound</i> yang digunakan pada opening	√	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i> yang digunakan	√	
D. Interaktivitas dan Fungsionalitas			

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
14	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	√	
15	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
16	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
17	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian instruksi penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
19	Kesesuaian tombol navigasi pada konten pembelajaran interaktif	√	
20	Kesesuaian fungsionalitas konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran Interaktif dalam media pembelajaran 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)

Saran / Kritikan

1. Media Video sebaiknya ada tombol play, stop, seek yang mengatur jalannya video
2. sebaiknya penempatan gambar pada box otomatis bisa melanjutkan kesoal berikutnya
3. dalam pengerjaan latihan soal siswa sebaiknya tidak ada batasan diberi kesempatan mencoba, saat saya coba akses kembali, tidak bisa back kebagian home dan soal tidak bisa lanjut
4. Jika bisa ada bank soal dalam aplikasi ini, sehingga antara siswa tidak muncul soal yg sama

Singaraja, 19 Maret 2021
Validator,

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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : 22 Maret 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
E. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
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 konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8	Kenyamanan susunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
12	Kesesuaian <i>backsound</i> yang digunakan pada opening	√	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i> yang digunakan	√	
F. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
14	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	√	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
16	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
17	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian instruksi penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
19	Kesesuaian tombol navigasi pada konten pembelajaran interaktif	√	
20	Kesesuaian fungsionalitas konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran Interaktif dalam media pembelajaran 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)

Saran / Kritikan

1. Saran untuk kedepan konten video yang dirancang sendiri bisa ditambahkan

Singaraja, 22 Maret 2021

Validator,



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : Kamis/1 April 2021

Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
G. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
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 konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf		√
8	Kenyamanan susunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
12	Kesesuaian <i>backsound</i> yang digunakan pada opening	√	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i> yang digunakan	√	
H. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
14	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	√	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
16	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
17	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian instruksi penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
19	Kesesuaian tombol navigasi pada konten pembelajaran interaktif	√	
20	Kesesuaian fungsionalitas konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikan

1. Samakan size font pada setiap tombol yang digunakan
2. Perhatikan warna font dengan warna background yang digunakan. Upayakan supaya warnanya berbeda/kontras.
3. Pada tampilan menu “materi pembelajaran” di default materi yang ditampilkan beri tanda/animasi, sehingga menengaskan siswa sedang ada di bagian mana dari materi tersebut.
4. Pada dial, isikan tanda/animasi

Singaraja, 1 April 2021
Validator,

Luh Putu Eka Damayanthi., S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Judul Konten : Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : Sabtu/3 April 2021

Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
I. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif			
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 konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8	Kenyamanan susunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
12	Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan pada opening	√	
13	Kesesuaian <i>sound effect</i> yang digunakan	√	
J. Interaktivitas dan Fungsionalitas			
14	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	√	

15	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
16	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
17	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian instruksi penggunaan konten pembelajaran interaktif	√	
19	Kesesuaian tombol navigasi pada konten pembelajaran interaktif	√	
20	Kesesuaian fungsionalitas konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran ini dinyatakan *:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak Layak Digunakan

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

Saran / Kritikan

-

,

Singaraja, 3 April 2021
Validator,

Luh Putu Eka Damayanthi., S.Pd., M.Pd.

Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

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

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

Lampiran 12. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

A. Materi Praproduksi dan Produksi Video

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas
1				
2				
3				

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
1				
2				
3				

- 3.
- Dubbing*
- dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan <i>Dubbing</i>
1			
2			
3			

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit
1				
2				
3				

5. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
1				
2				
3				

6. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca
1				
2				
3				

Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....



Singaraja, 8 April 2021
Responden,

(Handwritten signature)

Kadek Dewi Wahyuni

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap				
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif				
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.				
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar				
12.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif				
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
17.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden,

.....

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan penilaian Anda berdasarkan pernyataan-pernyataan di bawah ini.

* Wajib

Nama *

Kadek Dewi Wahyuni

Nomor Absen *

10

Kelas *

XI Multimedia 2

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik *

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

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

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

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap *

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

Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung. *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar *

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

Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar *

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital *

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

Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

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

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

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

Saran / Komentar

Sangat kreatif dan menarik sangat mudah untuk di pahami penjelasannya mudah untuk di ingat



Lampiran 13. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	5	5	5
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	5
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	5	5
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	5	5	5
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	5
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	5
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	5	5	5
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	4	5	4
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	4	5	4
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	4

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	5
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	4
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4
Jumlah Skor Responden		90	98	90
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		90	98	90
Persentase keseluruhan subjek (%)		92,67		
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid		



Lampiran 14. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	0	0	0	3
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	0	3
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	0	0	0	3
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	0	0	0	3
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	1	2
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	0	0	0	3
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	1	2
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	1	2	0	0
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	0	0	1	2
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	0	0	0	3
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	1	2	0	0
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	1	2	0	0

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	0	0	2	1
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	1	2
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	1	2
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	2	1	0	0
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	0	0	0
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	0	0	0
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	1	2
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	1	2

Lampiran 15. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK 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 \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

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

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap				
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif				
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.				
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar				
12.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif				
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
17.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Responden,

.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan penilaian Anda berdasarkan pernyataan-pernyataan di bawah ini.

* Wajib

Nama *

Baskara

Nomor Absen *

02

Kelas *

XI MM2

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik *

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

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

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

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap *

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

Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung. *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar *

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

Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar *

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital *

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

Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

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

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

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

Saran / Komentar

Menurut saya, pembelajaran interaktif yang diberikan cukup efisien, karena konten pembelajaran memiliki tampilan yang menarik dan juga penyajian materi sangat terstruktur, karena itu ketertarikan saya dengan pembelajaran interaktif ini meningkat, sehingga saya bisa dengan mudah memahami apa yang diberikan.



Lampiran 16. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5
Jumlah Skor Responden		100	100	80	87	90	85	80	82	94	97
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)		100	100	80	87	90	85	80	82	94	97
Persentase keseluruhan subjek (%)		89,5									
Kriteria keseluruhan		Valid									

Lampiran 17. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	0	0	3	7
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	4	6
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	0	0	5	5
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	0	0	6	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	4	6
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	0	0	4	6
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	5	5
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3	7	0	0
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	0	0	5	5
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	0	0	5	5
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	0	0	5	5
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	3	7	0	0

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	0	0	6	4
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	4	6
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	6	4
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	0	0
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	7	0	0
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	7	0	0
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	4	6
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	6	4

Lampiran 18. Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK 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 \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik				
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami				
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif				
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap				
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif				
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.				
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar				
12.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif				
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif				
17.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Responden,

.....

ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan penilaian Anda berdasarkan pernyataan-pernyataan di bawah ini.

* Wajib

Nama *

Gede Restu Bagus Suhartawan

Nomor Absen *

6

Kelas *

XI MM 1

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik *

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

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

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

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap *

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

Fitur yang ada pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung. *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar *

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

Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar *

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital *

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

Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif *

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

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

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

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

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

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

Komentar

Saya tertarik belajar dengan konten pembelajaran interaktif ini, karena sangat mudah digunakan di berbagai platform seperti laptop, komputer, bahkan handphone. Dengan tampilan konten yang menarik saya merasa tidak bosan belajar dengan media pembelajaran interaktif ini.



Lampiran 19. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
7.	Fitur yang ada dalam konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	2	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	2	4	5	4	4	5
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	2	4	4	4	5	5
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	2	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	2	4	4	4	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	2	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
	dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar																																	
Jumlah Skor Responden		83	98	98	99	80	100	97	90	99	93	98	98	100	98	98	99	99	98	100	93	94	90	90	89	92	76	78	81	81	86	97		
Persentase per-subjek (%)		83	98	98	99	80	100	97	90	99	93	98	98	100	98	98	99	99	98	100	93	94	90	90	89	92	76	78	81	81	86	97		
Persentase keseluruhan subjek (%)		92,64																																
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid																																



Lampiran 20. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	0	0	10	21
2.	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	8	23
3.	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	0	0	7	24
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	0	0	8	23
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	8	23
6.	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat lengkap	0	0	10	21
7.	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	11	20
8. (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	20	9	1	0
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	0	0	20	11
10.	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berlangsung.	0	0	13	18
11.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar	0	1	8	22
12. (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	23	8	0	0

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
13.	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital	0	1	11	18
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	11	20
15.	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	13	18
16. (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	21	10	0	0
17. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	21	10	0	0
18. (-)	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	22	9	0	0
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	16	15
20.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	1	10	20

Lampiran 21. Soal Instrumen Uji Efektivitas

Daftar Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. Pengertian dari sinopsis adalah....
 - A. Ringkasan pada suatu materi tulisan yang panjang
 - B. Rangkuman pada suatu cerita yang panjang
 - C. Resensi suatu cerita
 - D. Ulasan pengarang terhadap cerita
 - E. Karangan berbentuk prosa

Jawaban: A

2. Umumnya sinopsis ditulis sebanyak...
 - A. Dua sampai tiga halaman
 - B. Tiga sampai empat halaman
 - C. Satu sampai dua halaman
 - D. Lebih dari 4 halaman
 - E. Sebanyak halaman awal

Jawaban: C

3. Fungsi sinopsis dalam video adalah di bawah ini, kecuali...
 - A. Memberi sebuah informasi atau gambaran ringkas dan singkat tentang isi dari cerita dalam video
 - B. Memberi gambaran yang jelas secara sederhana tentang urutan, kronologi cerita dalam naskah atau video
 - C. Sebagai prolog dari suatu karya tulis juga naskah yang akan dipentaskan
 - D. Sebagai konsep dasar atau *basic concept*
 - E. Sebagai epilog dari suatu karya tulis juga naskah yang akan dipentaskan

Jawaban: D

4. Berikut ini adalah fungsi utama naskah ialah, kecuali...
 - A. Sebagai dasar perhitungan anggaran
 - B. Sebagai acuan atau reference
 - C. Sebagai arah atau direction
 - D. Sebagai dasar penentuan pameran
 - E. Sebagai konsep dasar atau *basic concept*

Jawaban: A

5. Apakah yang dimaksud naskah sebagai konsep dasar atau *basic concept*?
- Naskah digunakan oleh sutradara, staff, pemeran atau tokoh, dan lainnya untuk mewujudkan ide, gagasan, maupun cerita dalam naskah menjadi sebuah video yang komunikatif
 - Naskah merupakan landasan dalam sebuah video
 - Penentuan pemeran akan digunakan naskah sebagai landasan utamanya
 - Naskah berperan sebagai penentu hasil akhir dimana juga berhubungan dengan minat dan tanggapan para *audience* atau penerima pesan terhadap sebuah video yang akan ditampilkan
 - Naskah sebagai memberikan arahan terhadap keberlangsungan video

Jawaban: B

6. Sketsa gambar berbentuk *thumbnail* yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita disebut juga sebagai...
- Naskah
 - Sinopsis
 - Visual
 - Video
 - Storyboard

Jawaban: E

7. SC dalam Storyboard merupakan singkatan dari.....
- Nomor pengambilan gambar berdasar bidikan kamera
 - Animasi *cut* disebut juga dengan inisial
 - Adegan atau *scene*
 - Petunjuk gerak tertentu sebagai rincian *storyboard* bila diperlukan
 - Berisi dialog tokoh/narasi adegan
 - Arah pengambilan gambar

Jawaban: C

8. Fungsi dari storyboard dapat dijabarkan sebagai berikut, kecuali...
- Memberikan penjelasan tentang alur cerita berdasarkan gambaran besar, mulai dari awal cerita, bagian tengah, hingga akhir cerita
 - Media untuk perencanaan pembuatan video pendek
 - Media untuk perencanaan pembuatan film

- D. Memudahkan dalam membuat dan memahami sebuah alur cerita
- E. Sebagai pembuatan maupun penyuntingan naskah

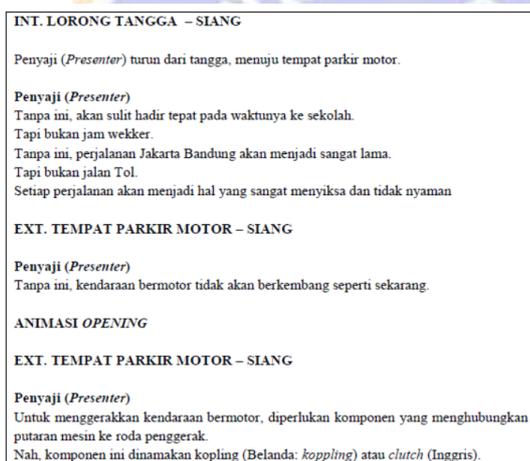
Jawaban: E

9. Berikut ini adalah beberapa *software* yang dapat digunakan untuk membuat template *storyboard*, yaitu:

- A. Ms. Excel, Adobe Photoshop, Paint
- B. Ms. Powerpoint, inDesign, Ms. Word
- C. Adobe Illustrator, inDesign, Ms. Powerpoint
- D. Adobe Photoshop, Paint, Notes
- E. Adobe Photoshop, inDesign, Mozilla

Jawaban: C

10. Gambar berikut merupakan cuplikan bentuk dari...



- A. Naskah
- B. *B. Storyboard*
- C. Sinopsis
- D. Video
- E. Cerpen

Jawaban: A

11. Ilmu terapan yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut sehingga menjadi rangkaian gambar yang memiliki kemampuan menyampaikan ide dan cerita merupakan pengertian dari.....

- A. Sinematografi
- B. Videografi
- C. *Filming*
- D. Sinematic
- E. *Drawing*

Jawaban: A

12. Lensa Kamera memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah lensa normal.

Lensa normal adalah...

- A. Lensa dengan sudut pengambilan yang luas
- B. Lensa dengan sudut pengambilan sempit
- C. Lensa yang secara prespektif dianggap mewakili mata manusia
- D. Lensa dengan *variable focal length*
- E. Lensa yang fokusnya sangat tajam

Jawaban: C

13. Tipe shot yang menunjukkan beberapa bagian dari subjek secara lebih rinci, pada subyek manusia tipe shot ini akan menampilkan sebatas pinggang ke atas.

Tipe shot ini adalah....

- A. Close-up
- B. MS (Medium Shot)
- C. WS (Wide shot)
- D. LS (Long Shot)
- E. ELS (Ekstra Long Shot)

Jawaban: B

14. Gambar berikut merupakan jenis pengambilan gambar...



- A. Close up (CU)
- B. Extreme close up (ECU / XCU)
- C. Over shoulder shot (OSS)
- D. Two shot
- E. Mid shot (MS)

Jawaban: A

15. Posisi pengambilan gambar dengan posisi kamera yang sejajar dengan objek disebut...

- A. High Angle
- B. Frog Eye Angle
- C. Eye Angle
- D. Bird Eye Angle
- E. Low Angle

Jawaban: C

16. Posisi pengambilan Gambar yang dilakukan sejajar dengan alas atau dasar kedudukan objek disebut...

- A. High Angle
- B. Frog Eye Angle
- C. Eye Angle
- D. Bird Eye Angle
- E. Low Angle

Jawaban: B

17. Gambar berikut merupakan jenis pengambilan gambar...



- A. Close up (CU)
- B. Extreme close up (ECU / XCU)
- C. Over shoulder shot (OSS)
- D. Two shot
- E. Mid shot (MS)

Jawaban: E

18. Pencahayaan yang dibedakan berdasarkan arah cahaya dan jatuhnya cahaya ke subjek dapat dibedakan menjadi...

- A. 4 jenis cahaya
- B. 5 jenis cahaya
- C. 3 jenis cahaya
- D. 6 jenis cahaya
- E. 2 jenis cahaya

Jawaban: B

19. Arah cahaya yang mewakili pencahayaan seperti gambar berikut adalah...



- A. Front Light
- B. Side Light
- C. Back Light
- D. Top Light
- E. Down light

Jawaban: A

20. Pada saat mengambil sebuah video di malam dengan kurangnya pencahayaan dari matahari, kita membutuhkan bantuan cahaya lampu untuk menerangi objek. Cahaya lampu merupakan jenis sumber cahaya...

- A. Alami
- B. Cerah
- C. Listrik
- D. Artificial
- E. Akrilik

Jawaban: D



Lampiran 22. Kisi-kisi Angket Respon Guru

KISI-KISI ANGKET RESPONS GURU

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

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



Lampiran 23. Angket Respon Guru

**ANGKET RESPONS GURU TERHADAP PENGEMBANGAN KONTEN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI KELAS X SMK
NEGERI 3 SINGARAJA**

Identitas Guru Mata Pelajaran

Nama : Luh Putu Sri Pranata Ningsih, S.Pd.

NIP : 19830505 200902 2 002

Petunjuk Pengisian

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

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas				\checkmark
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital		\checkmark		
3.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				\checkmark
4.	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum		\checkmark		
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik				\checkmark
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital		\checkmark		

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri				√
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				√
9.	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi praproduksi dan produksi video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				√
10.	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				√

Saran / Komentar

.....

.....

.....

Singaraja, 16 Mei 2021

Responden,



Luh Putu Sri Pranata Ningsih, S.Pd.
NIP.19830505 200902 2 002

Lampiran 24. Angket Respon Guru

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas	5
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	4
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	5
4 (-)	Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6 (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	5
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi praproduksi dan produksi video pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	5
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	5
Jumlah skor responden		47
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6,67
x		47
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 25. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK

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

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

Lampiran 26. Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN
KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN
KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* DI
KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Identitas Peserta Didik

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

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

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat menarik				
2.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital mudah dipahami				
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				
4.	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya lebih aktif dalam belajar				
5.	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar				
6.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.				
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.				
9.	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.				
10.	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja				
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital tidak terorganisir				
12.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu saya dalam proses pembelajaran				
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya				
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif				
15.	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital				

Saran / Komentar

.....
.....
.....

Singaraja,.....
Responden,

.....



ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA

* Wajib

Nama Lengkap *

Komang Ayu Shania Virginia Wulan

Nomor Absen *

16

Kelas *

XI MM 1

XI MM2

Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital *

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

Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya lebih aktif dalam belajar *

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

Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

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

Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. *

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

Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

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

Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital tidak terorganisir *

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

Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

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

Tugas/latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya *

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

Saya merasa kurang senang dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif *

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

Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital *

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

Komentar

Saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif ini karena seru untuk belajar



Lampiran 27. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat menarik	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	
2.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital mudah dipahami	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	
3. (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	5	2	5	5	
4.	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4
5.	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5
6. (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
	Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.																																	
8.	Pengunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	
9. (-)	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	
10.	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	2	4	5	
11. (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital tidak terorganisir	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	
12.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	

No	Daftar Pertanyaan	Responden																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
13. (-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5
14. (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4
15.	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4
Jumlah Skor Responden		72	71	72	69	65	71	67	69	68	71	69	75	69	65	67	70	65	69	71	65	71	68	69	70	67	67	69	71	67	68	69
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir		75																														
Jumlah Skor Terendah Ideal		15																														
Mi		45																														
Sdi		10																														
x		68,9																														
Kriteria		Sangat Praktis																														



Lampiran 28. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital sangat menarik	0	0	9	22
2.	Materi dalam konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital mudah dipahami	0	0	8	23
3. (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	6	23	2	0
4.	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	14	17
5.	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	0	0	11	20
6. (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	17	14	0	0
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	0	0	10	21
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	0	0	14	17
9. (-)	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	24	7	0	0
10.	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja	0	1	9	21
11. (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital tidak terorganisir	18	13	0	0
12.	Konten pembelajaran interaktif Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	0	0	8	23

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
13. (-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	16	15	0	0
14. (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif	13	18	0	0
15.	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	0	0	7	24



Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian

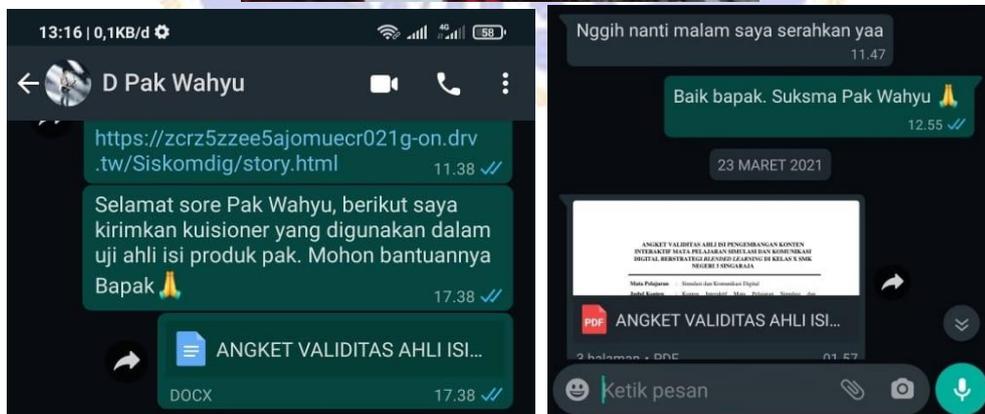
DOKUMENTASI



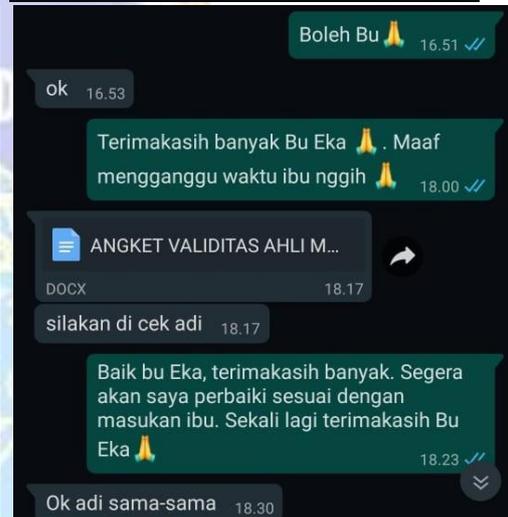
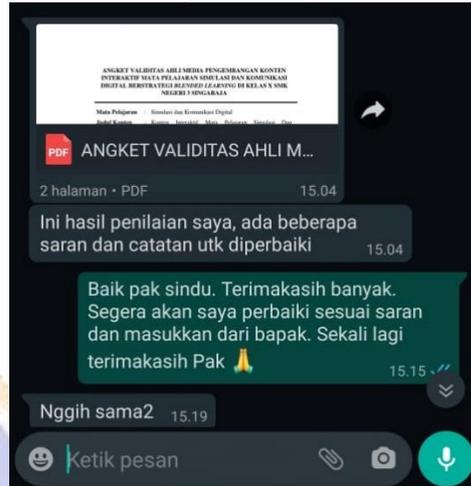
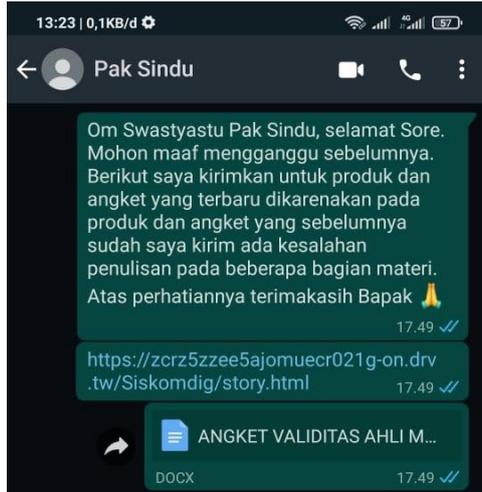
Wawancara dengan guru mata pelajaran



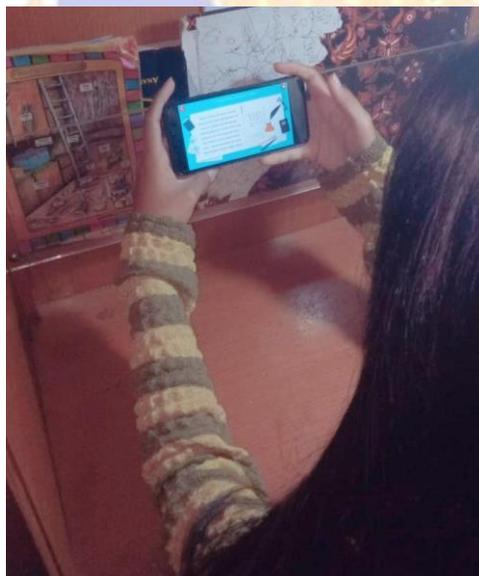
Observasi Sekolah



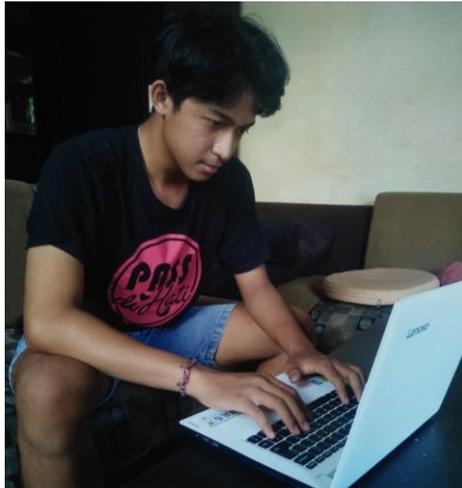
Uji Validasi Ahli Isi



Uji Validasi Ahli Media



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil

Konten Interaktif Praproduksi dan Produksi Video (Sinematografi Dasar, Ukuran Gambar dan Gerakan Kamera)

Luh Putu Sri Pranata Ningsih • 8 Mei

Konten pembelajaran interaktif dapat diakses melalui smartphone, laptop ataupun komputer. Silakan akses konten pembelajaran interaktif untuk mempelajari materi sinematografi dasar, ukuran gambar dan gerakan kamera.

Catatan : Password media = siskomdig
 Pada pertemuan hari ini mengenai materi sinematografi dasar, ukuran gambar dan gerakan kamera akan dilaksanakan pertemuan daring melalui Google Meet. Silakan bergabung melalui link Google Meet berikut.

Simulasi dan Komunikasi Dig...
<https://zcrz5zee5ajomuecr021g...>

Rapat video kelas
<https://meet.google.com/mgs-a-...>

Komentar kelas

Tambahkan komentar kelas...

Konten Interaktif Praproduksi dan Produksi Video (Naskah Video dan Storyboard Video)

Luh Putu Sri Pranata Ningsih • 7 Mei (Diedit 9 Mei)

Silakan kalian berikan kesimpulan di kolom komentar mengenai materi naskah dan storyboard video yang telah kalian pelajari pada konten pembelajaran interaktif. Jika ada materi yang belum kalian pahami, silakan bertanya pada kolom komentar, dan bagi kalian yang mengetahui jawaban dari permasalahan tersebut bisa membantu untuk menjawab pada kolom komentar. Setelah itu silakan kalian jawab latihan soal 1 yang tersedia pada konten interaktif.

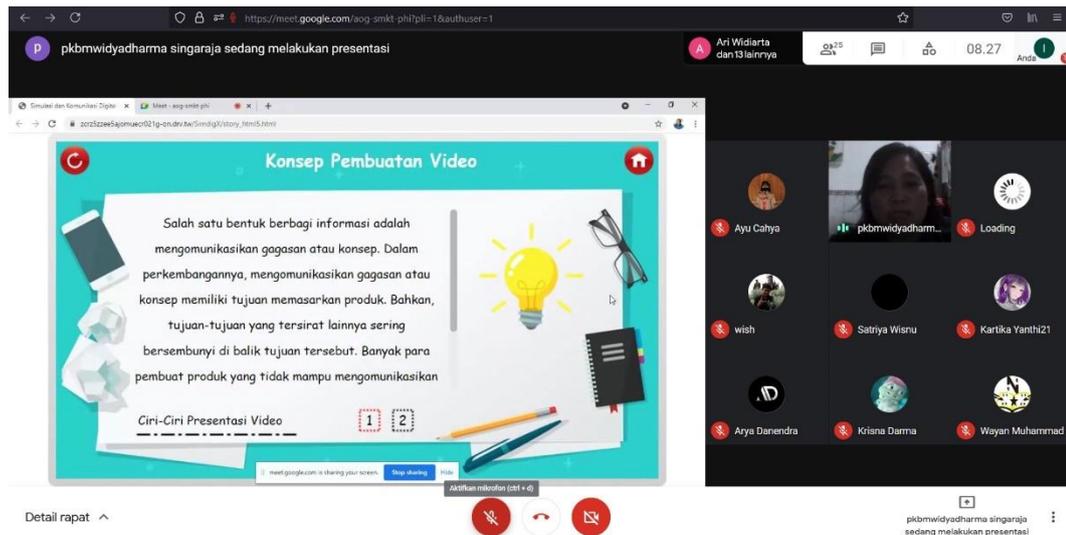
Simulasi dan Komunikasi Dig...
<https://zcrz5zee5ajomuecr021g...>

16 komentar kelas

Ferry Zack • 7 Mei
 Yang dapat saya simpulkan daripada konten pembelajaran interaktif mengenai naskah dan storyboard adalah sebelum kita membuat suatu project film, animasi, maupun video pendek, kita harus menulis sebuah naskah terlebih dahulu untuk mempermudah saat proses produksi. Naskah adalah suatu teks yang berisi gambaran yang akan muncul dalam suatu film atau video. Selain membuat naskah kita perlu juga membuat storyboard. Storyboard sendiri adalah sebuah sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun secara berurutan sesuai dengan jalan cerita dari film. Demikian kesimpulan saya mengenai materi naskah dan storyboard, terimakasih.

Ayu Cahya • 7 Mei
 Kesimpulan dari konten pembelajaran interaktif mengenai naskah dan storyboard adalah. Sebelum, kita membuat suatu project yang berupa film animasi, film pendek, dll. Kita harus menulis sebuah Naskah, agar bisa mempermudah proses Pra-Produksi sampai Produksi. Sesuai membuat naskah, kita harus membuat storyboard. Jadi, fungsi storyboard sendiri adalah, sebuah sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun secara berurutan, yang harus disesuaikan dengan jalan atau cerita film yang kita buat, mohon maaf jika ada jawaban ini salah. Terimakasih.

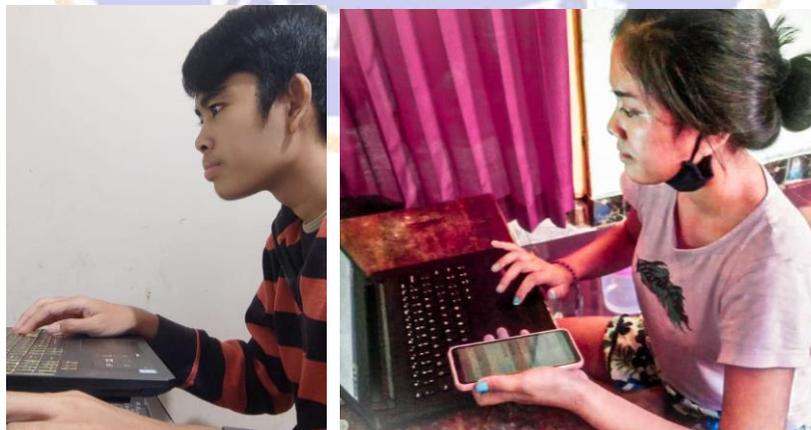
Krisna Darna • 7 Mei
 Kesimpulan yang dapat saya ambil dari konten pembelajaran interaktif mengenai naskah dan storyboard



Implementasi Konten Interaktif



Uji Efektivitas



Uji lapangan dan uji respon siswa



Uji respon guru

