LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data

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://ftk.undiksha.ac.id

Nomor : 1441/UN48.11.1/DT/2020 Singaraja, 3 Nopember 2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMP Negeri 6 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 Yoga Jatawitika
NIM : 1715051009
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

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

Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Data Dari Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
Jln. Bisma No. 3 Kelurahan Banjar Tegal Telp/Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA - BALI
FB: SMP NEGERI 6 SINGARAJA Email : smpn6singaraja@Gmail.com. Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR :352 /074/SMPN.6/XII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 6 Singaraja menerangkan bahwa :

N a m a	:	I GEDE YOGA JATAWITIKA
NIM/Semester	:	1715051009
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika
Institut	:	UNDIKSHA SINGARAJA
Tahun Akademik	:	2020/2021

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Pengumpulan Data di SMP Negeri 6 Singaraja untuk keperluan melengkapi penyusunan proposal.

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

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 6 Singaraja

Nyoman Sudiana S.Pd. M.Pd.
NIP. 19681123 199202 1 002

Singaraja, 1 Desember 2020
Guru Pembina

Putu Ambon, S.Pd.
NIP. 19610903 198403 1 005

MATRIKS PENELITIAN

Lampiran 3 Tabel Matrik Hasil Observasi Awal

No	Sumber	Hasil	Keterangan
1	Putu Ambon S.Pd. Guru Mata Pelajaran	Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 November 2020, didapatkan informasi antara lain : 1. Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah,tanya jawab dan pemberian tugas 2. Sumber belajar menggunakan buku paket,ppt, dan video youtube 3. Sarana dan prasarana yang tersedia yaitu laptop, komputer, wifi, lcd 4. Faktor yang menjadi kendala dalah konten pembelajaran yang digunakan, motivasi siswa, dan waktu pembelajaran 5. Pengembangan konten pembelajaran interaktif sangat diharapkan sehingga dapat memberikan solusi yang dihadapi dalam pembelajaran	 Wawancara dengan Guru mata pelajaran IPS

		6. Informasi yang diharapkan dalam konten pembelajaran interaktif ini adalah materi,kuis, dan informasi ketercapaian pemahaman siswa	

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

3	Ni Wayan Suriani Guru Mata Pelajaran	Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 20 November 2020, didapatkan informasi sebagai berikut : 1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan metode diskusi, kerja kelompok, dan tanya jawab serta menggunakan metode ceramah 2. Sumber belajar menggunakan buku paket, dan mencari artikel di internet terkait materi yang dijelaskan 3. Sarana dan prasarana yang tersedia adalah LCD,Wifi 4. Faktor yang menjadi kendala dalam pembelajaran adalah motivasi siswa, dan sumber belajar 5. Guru mendukung dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif ini, sehingga dapat membantu proses pembelajaran	

2	Peserta didik Kelas VII.8 SMP Negeri 6 Singaraja	Berdasarkan angket yang disebarkan pada tanggal 9 Novermber 2020, dimana angket tersebut digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik tentang pemahaman, ketertarikan dan motivasi peserta didik terhadap proses pembelajaran serta untuk mengetahui karakteristik pembelajaran. Maka diperoleh hasil sebagai berikut : 1. Peserta didik senang belajar IPS, akan semakin baik jika pembelajaran menggunakan konten pembelajaran yang menarik dan bervariasi seperti berbasis audio,video audio-video, dan gambar. 2. Peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, hal ini mungkin disebabkan dengan konten pembelajaran yang digunakan masih berbasis teks seperti buku paket, maupun ppt. 3. Sarana dan prasarana yang disediakan sekolah sudah memadai, dari sisi peserta didik juga kebanyakan sudah memiliki perangkat	

		pembelajaran yang memadai seperti smartphone,laptop, dan komputer.	

Lampiran 4 hasil Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline Materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan menggunakan Model Blended Learning untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja

(Guru)

Nama : Putu Ambon. Spd

NIP : 196109103 198403 1005

Pertanyaan

1. Pendekatan atau metode apa yang Bapak/Ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :

   Metode yang digunakan adalah tanya jawab, ceramah dan pemberian tugas

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS baik itu yang offline maupun online?

   Jawaban :

   Sumber belajar offline : buku paket

   Sumber belajar online : ppt

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran IPS kelas VII?

   Jawaban :

   2 orang

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :

   LCD, Laptop, Peta, Globe, Atlas, Wifi, dan Lab komputer

5. Apakah alat dan konten pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

   Jawaban :

   alat yang digunakan sudah cukup memfasilitasi, tapi untuk konten pembelajaran belum

6. Apakah ada kendala dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :

   Ada, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru tidak yakin sepenuhnya apakah siswa benar-benar mengikuti pembelajaran atau tidak.

7. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :

   Konten pembelajaran, motivasi siswa, dan waktu

8. Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang konten pembelajaran interaktif?

   Jawaban :

   Belum, maka dari itu cocok untuk dikembangkan.

9. Menurut pemahaman Bapak/Ibu, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Perlu, dengan adanya konten pembelajaran interaktif guru memiliki variasi pembelajaran

10. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Materi, kuis, informasi ketercapaian pendahuluan siswa

11. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Sangat berharap bisa memberikan solusi terhadap permasalahan pada proses pembelajaran

Singaraja, 6 November 2020

Putu Antoni, Spd
NIP. 19610903 198403 1005

UNDIKSHA

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline Materi Aktivitas Manusia dalam Memenuhi Kebutuhan menggunakan Model Blended Learning untuk kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja

(Guru)

Nama : Dra. Ni Wayan Suriani

NIP : 19660827 200801200 9

Pertanyaan

1. Pendekatan atau metode apa yang Bapak/Ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :
   Metode yang biasanya digunakan metode diskusi, kerja kelompok, dan tanya jawab, serta ceramah

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS baik itu yang offline maupun online?

   Jawaban :
   Sumber belajar luring menggunakan buku paket, sumber online bisa mencari artikel di Internet.

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran IPS kelas VII?

   Jawaban :
   2 orang

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :
   LCD, wifi tapi untuk prakasara belum ada sarana yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi

5. Apakah alat dan konten pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?

   Jawaban :
   Sudah cukup mampu untuk mefasilitasi

6. Apakah ada kendala dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :
   Sulit menghafal istilah asing dalam materi

7. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran IPS?

   Jawaban :
   Motivasi siswa, sumber belajar

8. Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang konten pembelajaran interaktif?

   Jawaban :
   Belum

9. Menurut pemahaman Bapak/Ibu, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Perlu, akan sangat bagus jika dapat membantu proses pembelajaran

10. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Materi, penggambaran yang jelas terkait materi yang disampaikan

11. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran IPS?

Jawaban :
Bagus, jika mampu membantu dalam menjelaskan materi

Singaraja, 20 November 2020

Dra. Ni Wayan Suriani
19660829 200801 2004

Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman Siswa terhadap pembelajaran	2, 3
		Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 14
		Motivasi siswa dalam pembelajaran	5, 13, 15
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	16
		Konten Pembelajaran	17, 18, 19
		Sarana Pembelajaran	20, 21, 22, 23

Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.

Siswa/i kelas VII

SMP Negeri 6 Singaraja

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar strata 1 (S1) pada Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, Saya :

Nama : I Gede Yoga Jatawitika

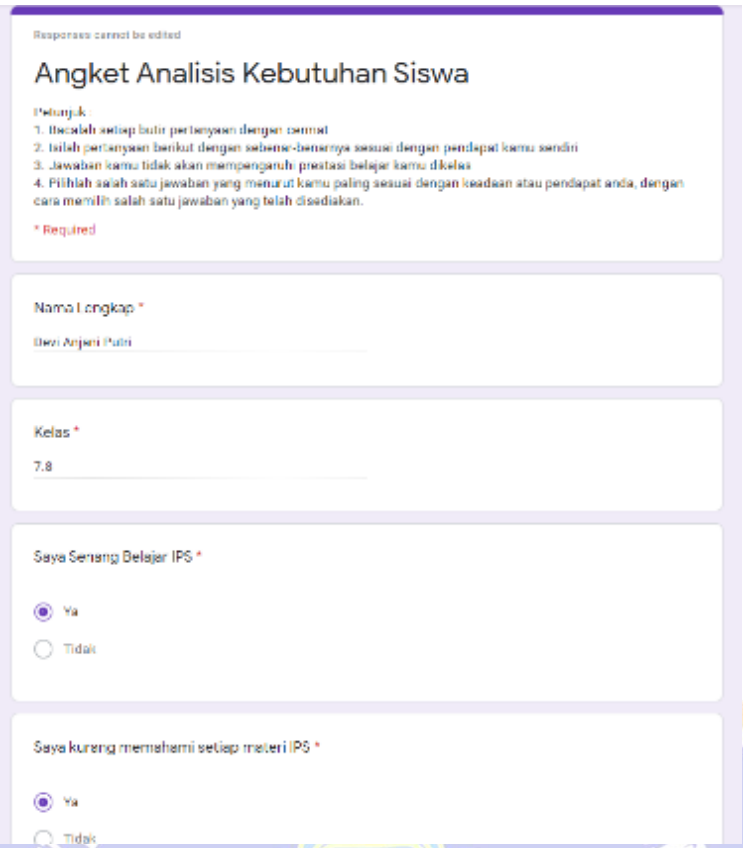
NIM : 1715051009

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Authoring Tools menggunakan Model Blended Learning pada Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja". Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan konten pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/I kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja untuk mengisi kuisioner dalam tautan google form berikut ini. Semua pendapat yang telah diberikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar Anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kueisioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/I kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja, Saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

I Gede Yoga Jatawitika
NIM. 1715051009



Responses cannot be edited

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Petunjuk
1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat kamu sendiri
3. Jawaban kamu tidak akan mempengaruhi prestasi belajar kamu dikelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut kamu paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

* Required

Nama Lengkap *

Dewi Anjani Putri

Kelas *

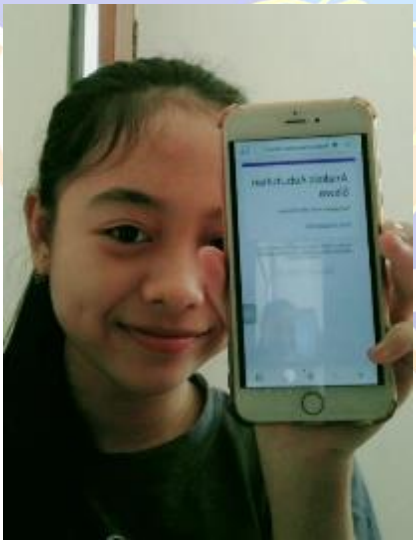
7.8

Saya Senang Belajar IPS *

- (●) Ya
- ( ) Tidak

Saya kurang memahami setiap materi IPS *

- (●) Ya
- ( ) Tidak



Analisis Kebutuhan Siswa

Your response has been recorded.

Submit another response

This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Privacy Policy

Google Forms

Angket Analisis Kebutuhan Siswa (Responses)

File Edit View Insert Format Data Tools Form Add-ons Help

fx Ya

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Timestamp	Nama Lengkap	Kelas	Saya Senang Belajar IPS	Saya kurang memahami	Saya kurang memahami	Saya antusias dengan ko	Saya ingin guru menggur	Saya senang belajar mer	Saya senang belajar mer	Saya senang belajar mer	Saya belajar dengan cara
2	11/16/2020 14:48:37	Kadek kevin satriawan	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak
3	11/16/2020 14:49:00	Made Nitya Paramita	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya
4	11/16/2020 14:50:14	Putu budi maharani	7,8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5	11/16/2020 14:53:08	Gede raditya Wijaya kori	7.8	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
6	11/16/2020 14:58:53	Devi Anjani Putri	7.8	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
7	11/16/2020 14:59:20	Kadek Dwi Rusdianti	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8	11/16/2020 15:03:45	Made devina dwiyani	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
9	11/16/2020 15:14:09	Putu citra cahyani	7.8	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
10	11/16/2020 15:26:24	Kadek mutia Septiani	7.8	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
11	11/16/2020 15:27:42	Putu maygeliani	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya
12	11/16/2020 15:59:34	Luh Sukma Wijayani Putr	7.8	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
13	11/16/2020 16:07:02	Nyoman dharma wijaya	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
14	11/16/2020 16:14:35	Kadek adi arta	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
15	11/16/2020 17:12:52	Kadek Ari Suadnyana	7.8	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
16	11/16/2020 17:14:46	Made Panji Putra Pradny	7.8	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
17	11/16/2020 17:43:17	Putu ayu cahya regita pu	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak
18	11/16/2020 17:46:55	Shaila Melani Arham	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
19	11/16/2020 17:50:22	i gede agus jayadi	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
20	11/16/2020 17:51:27	ketut bm dana wira darm	78	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya
21	11/16/2020 17:54:09	Luh suci jelita lestari	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
22	11/16/2020 17:58:08	Satria Armansyah	78	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
23	11/16/2020 19:51:18	Komang karina era sinta	15	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
24	11/16/2020 19:54:17	Gede merta Yasa	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
25	11/16/2020 20:17:38	Komang Evra Novana Pu	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
26	11/16/2020 21:55:06	Komang karina era sinta	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya
27	11/17/2020 7:17:24	Kadek Ardi putra aryanta	7.8	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
28												
29												
30												
31												

UNDIKSHA

Lampiran 7 Hasil Angket peserta didik

HASIL ANGKET PESERTA DIDIK KELAS VII SMP N 6 SINGARAJA

No	Daftar Pertanyaan	Responden																										Total Ya (1)	Total Tidak (0)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
1	Saya senang belajar IPS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0
2	Saya kurang memahami setiap materi IPS	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	0
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	0
4	Saya antusias dengan konten pembelajaran berbasis teks seperti buku paket maupun ppt yang digunakan oleh guru	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6	0
5	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24	0
6	Saya senang belajar menggunakan konten pembelajaran berbasis audio	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	19	0
7	Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis video	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	18	0
8	Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis audio-video	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	18	0
9	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	0
10	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0
11	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar mudah dipahami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24	0
12	Saya senang saat belajar terdapat unsur permainan/ games eduktif pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	22	0
13	saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	18	0
14	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan konten pembelajaran interaktid berbasis multimedia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	21	0
15	Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	23	0
16	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	6	0
17	saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa ppt/e-modul	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	0
18	saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa video youtube	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	20	0

19	guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	7	0
20	guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20	0
21	guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	0
22	saya telah memiliki perangkat yang memadai untuk proses pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0
23	menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	0

Keterangan :
Mencari total Y = 1 x total responden memilih
Mencari total T = 0 x total responden memilih

Kriteria :
1 = Y
0 = T

UNDIKSHA

No	Daftar Pertanyaan	Skala Guttman		Total Skor	Indeks	Keputusan
		Y	T			
1	Saya senang belajar IPS	26	0	26	100%	setuju
2	Saya kurang memahami setiap materi IPS	22	0	22	85%	setuju
3	Saya kurang memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	24	0	24	92%	setuju
4	Saya antusias dengan konten pembelajaran berbasis teks seperti buku paket maupun ppt yang digunakan oleh guru	6	0	6	23%	tidak setuju
5	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	24	0	24	92%	setuju
6	Saya senang belajar menggunakan konten pembelajaran berbasis audio	19	0	19	73%	setuju
7	Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis video	18	0	18	69%	setuju
8	Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis audio-video	18	0	18	69%	setuju
9	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet	22	0	22	85%	setuju
10	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	26	0	26	100%	setuju
11	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar mudah dipahami	24	0	24	92%	setuju
12	Saya senang saat belajar terdapat unsur permainan/ games eduktif pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	22	0	22	85%	setuju
13	saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung	18	0	18	69%	setuju
14	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	21	0	21	81%	setuju
15	Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	23	0	23	88%	setuju
16	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami	6	0	6	23%	tidak setuju
17	saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa ppt/e-modul	24	0	24	92%	setuju

18	saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa video youtube	20		20	77%	setuju
19	guru menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	7	0	7	27%	tidak setuju
20	guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	20	0	20	77%	setuju
21	guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah	23	0	23	88%	setuju
22	saya telah memiliki perangkat yang memadai untuk proses pembelajaran	26	0	26	100%	setuju
23	menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	26	0	26	100%	setuju

Keterangan :
Mencari Total Y : 1 x total responden memilih
Mencari Total T : 0 x total responden memilih
Mencari Total Skor = Total Y + Total T
Mencari Skor Maksimum = 26 x 1 (Jumlah responden x skor tertinggi Guttman) = 26
Mencari Nilai Index = Total Skor/Skor Maksimum *100%

Interval Penilaian
Indeks 0% - 50% : Tidak Setuju
Indeks 51%-100% : Setuju

UNDIKSHA

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik peserta didik	Pemahaman Peserta didik terhadap pembelajaran	Saya kurang memahami materi IPS	85%	88,5%	Paham
			Saya kurang memahami dengan baik pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	92%		
		Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar IPS	100%	76,8%	Tertarik
			Saya antusias dengan konten pembelajaran berbasis teks seperti buku paket maupun ppt yang digunakan oleh guru	23%		
			Saya senang belajar menggunakan konten pembelajaran berbasis audio	73%		
			Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis video	69%		
			Saya senang berlajar menggunakan konten berbasis audio-video	69%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	100%		
			Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar mudah dipahami	92%		
			Saya senang saat belajar terdapat unsur permainan/ games eduktif pembelajaran agar dapat bermain sambil belajar sehingga menyenangkan dan lebih mudah dipahami	85%		
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran IPS menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia	81%		
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi	92%	83%	Baik
			saya membutuhkan sebuah konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung	69%		
			Menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	88%		
2	Karakteristik pembelajaran	Materi pembelajaran	Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami	23%	23%	Tidak Setuju
		Konten pembelajaran	saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa ppt/e-modul	92%	65%	Setuju
			saat memberikan materi IPS guru menggunakan konten pembelajaran berupa video youtube	77%		
			guru menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	27%		
		Sarana pembelajaran	guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	77%	91.25%	Baik
			guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah	88%		
			saya telah memiliki perangkat yang memadai untuk proses pembelajaran	100%		
			menurut saya pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	100%		

Interval Penilaian
Indeks 0% - 50% : Tidak Setuju
Indeks 51%-100% : Setuju

Keterangan
Persentase soal didapat dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal ke-n)/ (Jumlah soal tiap komponen)

Lampiran 8 Silabus Mata Pelajaran IPS

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
Jln. Bisma No.3 kelurahan Banjar Tegal Telp/Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA – BALI
FB: SMP NEGERI 6 SINGARAJA E-mail : smpn6singaraja@gmail.com Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

Silabus

Mata Pelajaran : IPS
Satuan Pendidikan : SMP Negeri 6 Singaraja
Kelas / Semester : VII / Ganjil&Genap
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Kompetensi Inti:

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

SEMESTER II

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nilai Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian

3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	• Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi) • Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya denganperke mbangan iptek. • Permintaan, penawaran, harga, dan pasar. • Peran kewirausahaa n dalam membangun ekonomi Indonesia. • Hubungan antara kelangkaan, permintaanpenaw aran, dan harga untuk mewujudkank esejahteraan dan	• Menjelaskan kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi manusia • Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan manusia • Menjelaskan hubungan antara tindakan, motif dan prinsip ekonomi • Menjelaskan kegiatan produksi • Menjelaskan kegiatan distribusi • Menjelaskan kegiatan konsumsi	• Religius • Mandiri • Gotong-royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama	• Membuat daftar kebutuhan dan kelangkaan barang dalam keluarga • Mengumpulk an data berbagai kegiatan ekonomi di perdesaan dan perkotaan • Menganalisis pengaruh teknologi internet terhadap penawaran dan pemintaan	**36JP**	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	• Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjuk Kerja • Portofolio
4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang		• Menjelaskan kaitan antara permintaan, penawaran dan harga • Menjelaskan peran pasar bagi kehidupan masyarakat • Menjelaskan peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi • Menjelaskan peran kewirausahaa dalam					

untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	persatuan bangsa Indonesia.	membangun ekonomi Indonesia • Menjelaskan hubungan antara kelangkaan dengan permintaan-penawaran untuk meningkatkan kesejahteraan manusia.					
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	• Perubahan dan kesinambunga n masyarakat Indonesia pada masa praaksara secara kronologis. • Perubahan dan kesinambunga n masyarakat Indonesia pada masa Hindu Buddha secara kronologis. • Perubahan dan kesinambunga n masyarakat Indonesia pada masa Islam secara kronologis.	• Memahami periodesasi masa praaksara di Indonesia • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha • Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam	• Religius • Mandiri • Gotong-royong • Kejujuran • Kerja keras • Percaya diri • Kerja sama	• Mengomunik asikan hasil identifikasi karakteristik manusia praaksara • Membanding kan karakteriktik kehidupan masa Hindu-Buddha, dan masa Islam. • Menyajikan hasil analisis perubahan dan kesinambung an kehidupan bangsa Indonesiapad a masa praaksara,	**40JP**	Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan	• Lisan • Tertulis • Penugasan • Unjuk Kerja • Portofolio

				HinduBuddha dan Islam			
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu - Buddha dan Islam.		• Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesias • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha • Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Islam					

Lampiran 9 Matrik Tujuan Pembelajaran Blended Learning

No	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan penilaian		Kegiatan Pembelajaran					
		Online	Tatap Muka	Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap Muka	Online	Tatap Muka	Online	Tatap Muka
1	Peserta didik dapat menjelaskan dan mendeskripsikan definisi masa praaksara dan rentang dari masa praaksara	Mengerjakan kuis yang berkaitan dengan masa praaksara di konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kuis	Eksplorasi definisi masa praaksara didalam konten pembelajaran interaktif					Presentasi hasil pengerjaan kuis
2	Peserta didik dapat mengidentifikasi peninggalan pada masa praaksara	Mengerjakan kuis dan mini games yang berkaitan dengan peninggalan masa praaksara (mengidentifikasi peninggalan masa praaksara dan yang bukan,) di konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kuis dan mini-games	Eksplorasi contoh peninggalan pada masa praaksara dan ciri-cirinya berupa ilustrasi gambar dan penjelasan teks didalam konten pembelajaran interaktif			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games
3	Peserta didik dapat menganalisis periodesasi pada masa praaksara serta mengetahui perkembangan bumi secara geologis	Mengerjakan kuis dan mini games yang berkaitan dengan periodesasi secara geologis pada masa praaksara (mengidentifikasi berbagai zaman pada masa praaksara secara geologis dengan menuliskan ciri-cirinya) di konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kuis dan mini-games	Eksplorasi 4 pembagian zaman pada masa praaksara berupa ilustrasi gambar, animasi dan penjelasan teks didalam konten pembelajaran interaktif			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games

4	Peserta didik dapat menganalisis periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa praaksara	Mengerjakan kuis dan mini games yang berkaitan dengan periodesasi secara arkeologis pada masa praaksara (menentukan berbagai peninggalan dan mendeskripsikan perubahan pada setiap zaman pada masa praaksara secara arkeologis) pada konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi 3 pembagian zaman pada zaman batu, dan melakukan mendeskripsikan perubahan pada zaman batu dan zaman logam			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.
5	Peserta didik dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan periodesasi masa praaksara berdasarkan perkembangan kehidupan manusia pada masa berburu,bercocok tanam, dan masa perundagian	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan masa berburu,bercocok tanam dan masa perundagian (mengidentifikasi perubahan dan perkembangan pada aspek ekonomi,sosial, dan budaya pada masa berburu, bercocok tanam, dan perundagian) pada konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi terkait kehidupan manusia berdasarkan aspek ekonomi, sosial dan budaya pada masa berburu, bercocok tanam, dan perundagian yang disajikan dengan animasi dan ilustrasi gambar serta penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kusi dan mini-games.

6	Peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara (membandingkan nilai-nilai budaya pada aspek kepercayaan, gotong-royong, musyawarah, keadilan, dll di lingkungan sekitar dengan masa praaksara) pada konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi terkait nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presemtasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.
7	Peserta didik dapat mengidentifikasi nenek moyang dari bangsa Indonesia	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan nenek moyang bangsa Indonesia (menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, dan dapat mengemukakan pendapat terkait keragaman etnis di Indonesia) pada konten pembelajaran interaktif.	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi tentang nenek moyang bangsa Indonesia yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.
8	Peserta didik dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia (mengidentifikasi perbedaan dari setiap teori tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia) pada konten	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.

		pembelajaran interaktif.							
9	Peserta didik dapat menjelaskan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan (mengidentifikasi pengaruh-pengaruh yang masih dilakukan saat ini di lingkungan sekitar) pada konten pembelajarn interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi tentang pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.
10	Peserta didik dapat mengidentifikasi kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha	Mengerjakan kuis dan mini-games yang berkaitan dengan kerajaan pada masa Hindu-Buddha (membandingkan kehidupan masyarakat pada setiap kerajaan pada masa Hindu-Buddha) Pada konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi tentang kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.

11	Peserta didik dapat mendeskripsikan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha.	Mengerjakan kuis dan mini-games terkait peninggalan kerajaan pada masa Hindu-Buddha (menentukan peninggalan pada setiap kerajaan) pada konten pembelajaran interaktif	Diskusi kelompok terkait hasil pengerjaan kusi dan mini-games	Eksplorasi materi tentang peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha. yang disajikan dengan animasi, ilustrasi gambar, dan penjelasan teks.			Diskusi kelompok		Presentasi hasil pengerjaan kuis dan mini-games.

Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
Jln. Bisma No.3 kelurahan Banjar Tegal Telp/Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA – BALI
FB: SMP NEGERI 6 SINGARAJA E-mail : smpn6singaraja@gmail.com Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : **SMP Negeri 6 Singaraja**
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 4JP @ 40 menit (2 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 (Keterampilan) :

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampa masa Hindu-Buddha dan Islam.

4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat:

   - Peserta didik dapat menjelaskan dan mendeskripsikan definisi masa praaksara dan rentang dari masa praaksara
   - Peserta didik dapat mengidentifikasi peninggalan pada masa praaksara
   - Peserta didik dapat menganalisis periodesasi pada masa praaksara serta mengetahui perkembangan bumi secara geologis

2. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

   - Peserta didik dapat menganalisis periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa praaksara
   - Peserta didik dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan periodesasi masa praaksara berdasarkan perkembangan kehidupan manusia pada masa berburu,bercocok tanam, dan masa perundagian
   - Peserta didik dapat mengidentifikasi nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara
   - Peserta didik dapat mengidentifikasi nenek moyang dari bangsa Indonesia

D. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model : *Blended Learning*

Metode : Diskusi, Tanya Jawab

E. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *Google Classroom*

Alat/Bahan : Laptop, Komputer, *Internet*, LCD, Smartphone

Sumber Belajar :Konten Pembelajaran Interanktif berbasis *Authoring Tools*

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 1 (2JP x 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Offline	Online	
Pendahuluan		1. Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka, dan berdoa untuk memulai pelajaran 2. Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa dan mengkondisikan diri siap belajar 3. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik		20 menit

		4. Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran. 5. Guru mengaitkan materi pertemuan yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang. 6. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 7. Guru meberitahukan cakupan materi pelajaran, Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran serta		

		gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini. 8. Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. 9. Guru membagi kelompok belajar 10. Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3-5 orang. 11. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.		
Kegiatan inti	***Seeking of Information***		1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses *LMS* yang	50 menit

			digunakan yaitu *Google Classroom*. 2. Peserta didik membuka LMS yang digunakan sesuai arahan dari guru 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk untuk membuka konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang terdapat pada Google Classroom 4. Peserta didik membuka konten pembelajaran berbasis Authring tools sesuai arahan guru. 5. Guru mengawasi, memfasilitasi, dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang tersedia dalam konten pembelajaran interaktif	

			berbasis *Authoring Tools* mengenai definisi masa praaksara, peninggalan pada masa praaksara dan periodesasi berdasarkan geologis , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif. 6. Peserta didik mengeksplorasi konten pembelajaran berbasis Authoring tools mengenai definisi masa praaksara, peninggalan pada masa praaksara dan periodesasi berdasarkan geologis , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif.	

	Acquisition of Information	1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai definisi, peninggalan dan periodesasi masa praaksara secara geologis, Guru turut aktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga peserta didik dapat mengutarakan pendapat dan pemahaman terkait materi yang telah dieksplorasi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* selain itu guru mengarahkan untuk peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami.	4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*. 5. Peserta didik memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools.*	

		2. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi terkait materi definisi, peninggalan dan periodesasi masa praaksara secara geologis. 3. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil pemahaman materi dari kelompok lain. 6. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil dari pengerjaan *mini-games* . 7. Peserta didik mengumpulkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pengerjaan *mini-games*. Dan		

		mengkomunikasikannya dengan guru.		
	Synthesizing of Knowledge	3. Peserta didik menyampaikan hasil kuis yang terdapat pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools. Serta mengkomunikasikan apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami. 4. Guru menambahkan dan memberikan masukan terkait kendala dan pembahasan materi yang peserta didik utarakan.	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sebagai evaluasi untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik. 2. Peserta didik mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	

		5. peserta didik memberi tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik lainnya. 6. Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan hasil diskusi terkait materi masa praaksara bersama-sama dengan peserta didik		
Penutup		1. Guru melakukan penilaian terkait hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta didik melalui kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*. 2. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan		10 Menit

		pemahaman dan pengetahuan dengan meminta untuk membaca sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa serta mengucapkan salam penutup 4. Peserta didik menjawab salam penutup untuk mengakhiri pembelajaran.		

2. Pertemuan 2 (2JP x 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Offline	Online	
Pendahuluan		1. Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka, dan berdoa untuk memulai pelajaran 2. Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa dan mengkondisikan diri siap belajar 3. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran.		20 menit

		5. Guru mengaitkan materi pertemuan yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang. 6. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 7. Guru meberitahukan cakupan materi pelajaran, Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran serta gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini. 8. Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik		

		penjelasan yang diberikan oleh guru. 9. Guru membagi kelompok belajar 10. Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3-5 orang. 11. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.		
Kegiatan inti	***Seeking of Information***		1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses *LMS* yang digunakan yaitu *Google Classroom.* 2. Peserta didik membuka LMS yang digunakan sesuai arahan dari guru	50 menit

			3. Guru mengarahkan peserta didik untuk untuk membuka konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang terdapat pada Google Classroom 4. Peserta didik membuka konten pembelajaran berbasis Authring tools sesuai arahan guru. 5. Guru mengawasi, memfasilitasi, dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang tersedia dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* mengenai periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa	

			praaksara, periodesasi masa praaksara berdasarkan perkembangan kehidupan manusia pada masa berburu, bercocok tanam, dan masa perundagian, serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif. 6. Peserta didik mengeksplorasi konten pembelajaran berbasis Authoring tools mengenai periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa praaksara, periodesasi masa praaksara	

			berdasarkan perkembangan kehidupan manusia pada masa berburu, bercocok tanam, dan masa perundagian, serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif.	
	Acquisition of Information	1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa praaksara, periodesasi masa praaksara berdasarkan perkembangan	4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*. 5. Peserta didik memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten	

		kehidupan manusia pada masa berburu, bercocok tanam, dan masa perundagian, serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara, Guru turut aktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga peserta didik dapat mengutarakan pendapat dan pemahaman terkait materi yang telah dieksplorasi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* selain itu guru mengarahkan untuk peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami.	pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*.	

		2. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi terkait materi definisi, peninggalan dan periodesasi masa praaksara secara geologis. 3. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil pemahaman materi dari kelompok lain. 6. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil dari pengerjaan *mini-games* . 7. Peserta didik mengumpulkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pengerjaan *mini-games*. Dan		

		mengkomunikasikannya dengan guru.		
	Synthesizing of Knowledge	3. Peserta didik menyampaikan hasil kuis yang terdapat pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools. Serta mengkomunikasikan apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami. 4. Guru menambahkan dan memberikan masukan terkait kendala dan pembahasan materi yang peserta didik utarakan.	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sebagai evaluasi untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik. 2. Peserta didik mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	

		5. peserta didik memberi tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik lainnya. 6. Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan hasil diskusi terkait materi periodesasi pada masa praaksara secara arkeologis berdasarkan hasil temuan benda peninggalan manusia pada masa praaksara, periodesasi masa praaksara berdasarkan perkembangan kehidupan manusia pada masa berburu, bercocok tanam, dan masa perundagian, serta nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia pada masa praaksara		

		bersama-sama dengan peserta didik		
Penutup		1. Melakukan penilaian terkait hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta didik melalui kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*.		10 Menit

		2. Memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan dengan meminta untuk membaca sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa serta mengucapkan salam penutup		

C. Assesment

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian
1	Sikap	Observasi interaktif
2	Pengetahuan	Kuis evaluasi pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools
3	Keterampilan	Hasil pengamatan, diskusi kelompok, hasil proyek

Singaraja,.....2020

Mengetahui
Kepala SMP N 6 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

Nyoman Sudiana., S.Pd.,M.Pd
NIP. 19681 123 199202 1 002

Putu Ambon, S.Pd
NIP. 19610903 198403 1 005

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 6 SINGARAJA
Jln. Bisma No.3 kelurahan Banjar Tegal Telp/Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA – BALI
FB: SMP NEGERI 6 SINGARAJA E-mail : smpn6singaraja@gmail.com Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : **SMP Negeri 6 Singaraja**
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 4JP @ 40 menit (2x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) :

Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4 (Keterampilan) :

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampa masa Hindu-Buddha dan Islam.

4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

   - Peserta didik dapat menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori

   - Peserta didik dapat menjelaskan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia

2. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

   - Peserta didik dapat mengidentifikasi kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha

   - Peserta didik dapat mendeskripsikan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha.

D. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*
Model : *Blended Learning*
Metode : Diskusi, Tanya Jawab

E. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media : *Google Classroom*
Alat/Bahan : Laptop, Komputer, *Internet*, LCD, Smartphone

F. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 3 (2JP x 40 menit)

Tahapan	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Offline	Online	
Pendahuluan		1. Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka, dan berdoa untuk memulai pelajaran 2. Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa dan mengkondisikan diri siap belajar 3. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik		20 menit

		4. Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran. 5. Guru mengaitkan materi pertemuan yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang. 6. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 7. Guru meberitahukan cakupan materi pelajaran, Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran serta		

		gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini. 8. Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. 9. Guru membagi kelompok belajar 10. Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3-5 orang. 11. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.		
Kegiatan inti	***Seeking of Information***		1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses *LMS* yang	50 menit

			digunakan yaitu *Google Classroom*. 2. Peserta didik membuka LMS yang digunakan sesuai arahan dari guru 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk untuk membuka konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang terdapat pada Google Classroom 4. Peserta didik membuka konten pembelajaran berbasis Authring tools sesuai arahan guru. 5. Guru mengawasi, memfasilitasi, dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang tersedia dalam konten pembelajaran interaktif	

			berbasis *Authoring Tools* mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori, dan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia, yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif. 6. Peserta didik mengeksplorasi konten pembelajaran berbasis Authoring tools mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori, dan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan	

			terhadap masyarakat Indonesia , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif.	
	Acquisition of Information	1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori, dan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia, Guru turut aktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga peserta didik dapat mengutarakan pendapat dan	4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*. 5. Peserta didik memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools.*	

		pemahaman terkait materi yang telah dieksplorasi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* selain itu guru mengarahkan untuk peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. 2. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi terkait materi masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori, dan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia. 3. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil		

		pemahaman materi dari kelompok lain. 6. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil dari pengerjaan *mini-games* . 7. Peserta didik mengumpulkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pengerjaan *mini-games.* Dan mengkomunikasikannya dengan guru.		

	Synthesizing of Knowledge	3. Peserta didik menyampaikan hasil kuis yang terdapat pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools. Serta mengkomunikasikan apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami. 4. Guru menambahkan dan memberikan masukan terkait kendala dan pembahasan materi yang peserta didik utarakan. 5. peserta didik memberi tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik lainnya. 6. Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan hasil	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sebagai evaluasi untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik. 2. Peserta didik mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	

		diskusi terkait materi masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia berdasarkan beberapa teori, dan pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam berbagai bidang kehidupan terhadap masyarakat Indonesia bersama-sama dengan peserta didik		
Penutup		1. Melakukan penilaian terkait hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta didik melalui kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*.		10 Menit

		2. Memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan dengan meminta untuk membaca sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa serta mengucapkan salam penutup		

2. **Pertemuan 4 (2JP x 40 menit)**

Tahapan	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Offline	Online	
Pendahuluan		1. Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka, dan berdoa untuk memulai pelajaran 2. Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa dan mengkondisikan diri siap belajar 3. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik 4. Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran.		20 menit

		5. Guru mengaitkan materi pertemuan yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sekarang. 6. Peserta didik menjawab pertanyaan mengenai materi sebelumnya. 7. Guru meberitahukan cakupan materi pelajaran, Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan mekanisme pelaksanaan pembelajaran serta gambaran tentang manfaat mempelajari materi ini. 8. Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik		

		penjelasan yang diberikan oleh guru. 9. Guru membagi kelompok belajar 10. Peserta didik membentuk kelompok beranggotakan 3-5 orang. 11. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.		
Kegiatan inti	***Seeking of Information***		1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses *LMS* yang digunakan yaitu *Google Classroom.* 2. Peserta didik membuka LMS yang digunakan sesuai arahan dari guru	50 menit

			3. Guru mengarahkan peserta didik untuk untuk membuka konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang terdapat pada Google Classroom 4. Peserta didik membuka konten pembelajaran berbasis Authring tools sesuai arahan guru. 5. Guru mengawasi, memfasilitasi, dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran yang tersedia dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* mengenai kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha, dan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha, yang	

			disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif. 6. Peserta didik mengeksplorasi konten pembelajaran berbasis Authoring tools mengenai kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha, dan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha , yang disajikan dalam bentuk animasi, ilustrasi, dan penjelasan secara interaktif.	
	Acquisition of Information	1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-	4. Guru membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran	

		Buddha, dan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha, Guru turut aktif dengan mengajukan beberapa pertanyaan sehingga peserta didik dapat mengutarakan pendapat dan pemahaman terkait materi yang telah dieksplorasi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* selain itu guru mengarahkan untuk peserta didik untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. 2. Peserta didik bersama kelompoknya berdiskusi terkait materi kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha, dan	interaktif berbasis *Authoring Tools*. 5. Peserta didik memainkan *mini-games* yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*.	

		peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha. 3. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil pemahaman materi dari kelompok lain. 6. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil dari pengerjaan *mini-games* . 7. Peserta didik mengumpulkan permasalahan yang dihadapi dalam proses pengerjaan *mini-games.* Dan mengkomunikasikannya dengan guru.		

	Synthesizing of Knowledge	3. Peserta didik menyampaikan hasil kuis yang terdapat pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools. Serta mengkomunikasikan apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami. 4. Guru menambahkan dan memberikan masukan terkait kendala dan pembahasan materi yang peserta didik utarakan. 5. peserta didik memberi tanggapan terhadap pertanyaan	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sebagai evaluasi untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik. 2. Peserta didik mengerjakan kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	

		yang diajukan oleh peserta didik lainnya. 6. Guru bersama peserta didik memberikan kesimpulan hasil diskusi terkait materi kerajaan-kerajaan pada masa Hindu-Buddha, dan peninggalan kerajaan-kerajaan pada masa Hindu Buddha bersama-sama dengan peserta didik		
Penutup		1. Melakukan penilaian terkait hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta didik melalui kuis yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*.		10 Menit

		2. Memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan dengan meminta untuk membaca sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa serta mengucapkan salam penutup		

C. Assesment

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian
1	Sikap	Observasi interaktif
2	Pengetahuan	Kuis evaluasi pada konten pembelajaran berbasis Authoring tools
3	Keterampilan	Hasil pengamatan, diskusi kelompok, hasil proyek

Singaraja,.....2020

Mengetahui
Kepala SMP N 6 Singaraja

Guru Mata Pelajaran

Nyoman Sudiana., S.Pd.,M.Pd
NIP. 19681 123 199202 1 002

Putu Ambon, S.Pd
NIP. 19610903 198403 1 005

Lampiran 11 Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

MATA PELAJARAN IPS

Nama : ……

Kelas : ……

No Absen : ……

II. MATERI

Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam

III. KOMPETENSI DASAR

3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik dapat memahami definisi masa praaksara
- Peserta didik dapat membedakan peninggalan pada masa praaksara

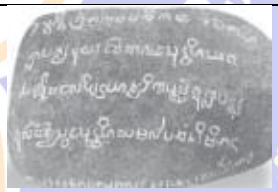
V. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

1. Diskusikanlah dengan kelompok mengenai permasalahan yang diberikan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini
2. Setelah mengerjakan, siapkan perwakilan kelompok untuk menyampaikanhasil diskusinya
3. Waktu yang diberikan mengerjakan selama 20 menit.

Soal :

1. Jelaskan pengertian dari masa praaksara, menurut pemahaman anda!

2. Bagaimana cara mengetahui kehidupan manusia pada masa praaksara sedangkan pada masa itu tidak ada peninggalan tertulis? Jelaskan!
3. Amati benda-benda di bawah ini, setelah itu tunjukkan mana benda yang merupakan peninggalan pada masa praaksara dan benda yang bukan peninggalan pada masa praaksara? berikanlah alasannya!

Benda	Kategori	Alasan
Fosil manusia purba		
 Prasasti		
Alat-alat dari tulang		
Naskah kuno		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA UNDIKSHA

VI. JAWABAN

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

……
……
……
……
……
……
……
……

VII. RUBRIK PENILAIAN

No	Kriteria Jawaban	Skor
1	penjelasan tepat dan menggunakan kata-kata	**20**
	Penjelasan tepat, namun tidak menggunakan kata-kata sendiri	**15**
	Penjelasan kurang tepat namun dengan kata-kata sendiri	**10**
	Penjelasan kurang tepat dan tidak menggunakan kata-kata sendiri	**5**
	Tidak memberikan penjelasan	**0**
2	Penjelasan tepat dan menggunakan kata-kata sendiri	**20**
	Penjelasan tepat, namun tidak menggunakan kata-kata sendiri	**15**
	Penjelasan kurang tepat namun dengan kata-kata sendiri	**10**
	Penjelasan kurang tepat dan tidak menggunakan kata-kata sendiri	**5**
	Tidak memberikan penjelasan	**0**
3	Kategori sesuai dengan alasan yang bagus	**20**
	Kategori sesuai dengan alasan yang tidak bagus	**15**

	Kategori tidak sesuai dengan alasan yang bagus	**10**
	Kategori tidak sesuai dengan alasan yang tidak bagus	**5**
	Tidak memberikan jawaban	**0**

$$\text{Nilai} = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}\ x\ 100$$

VIII. KOMENTAR GURU

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

IX. MONITORING

a. Tanggal Pemberian Tugas :

b. Tanggal Penilaian :

c. Jumlah Skor :

Nilai	Paraf Guru
	Putu Ambon S.Pd NIP. 19610903 198403 1 005

Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan Referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptual materi dengan dunia kerja	8
2	Kebahasan	Keterbacaan	9
		Kejelasan	10
		Bahasa	11,12
3	Penyajian	Kejelasan uraian	13
		Kemampuan penyajian	14
		Kejelasan tujuan	15
		Urutan penyajian	16
		Interaktivitas	17
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar, dan animasi	18,19,20
		Kesesuaian cakupan isi materi	21

Lampiran 13 Uji Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : [illegible]

Validator : [illegible]

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan KI,KD	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
5	Kemutakhiran materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
13	**C. Penyajian**		
14	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
17	Interaktivitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

Tambahkan materi tentang masa islam pada konten pembelajaran.

Singaraja, 19 maret 2021

Penilai,

Putu Ambon. S.Pd

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Senin, 22 maret 2021

Validator : Ibu Ambon, Spd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan KI,KD	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
13	**C. Penyajian**		
14	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
17	Interaktivitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

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

Singaraja, 22 Maret 2021

Penilai,

Putu Aubon, S.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Maret 2021

Validator : Dra. Desak Made Oka Purnawati, M.Hum

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan KI,KD	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
13	**C. Penyajian**		
14	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
17	Interaktivitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

Pembahasan materi masa Hindu-Buddha sudah bagus akan lebih baik jika pembahasan kerajaan Hindu-Buddha lebih dalam lagi.

Singaraja, 18 March 2021

Penilai,

Dra. Desak Made Oka Purnawati, M. Hum

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Selasa, 23 Maret 2021

Validator : Dra. Ducik Made Oka Puspawati, M. Hum

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan KI,KD	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* sesuai dengan sumber belajar	√	
B. Kebahasaan			
9	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
10	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
11	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	√	
13	**C. Penyajian**		
14	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	√	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
16	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
17	Interaktivitas (stimulus)	√	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	

20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

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

Singaraja, 23 Maret 2021

Penilai,

Dra. Desak Made Oka Purnawati, M. Hum

Lampiran 14 Hasil Perbaikan dari Uji Ahli Isi Pembeajaran

No	Komentar/Saran	Revisi
1	Tambahkan materi tentang perkembangan islam pada konten	Menambahkan menu materi tambahan pada menu utama yang berisi materi mengenai perkembangan masyarakat Indonesia pada masa islam
2	Tambahkan pembahasan materi lebih dalam pada materi kerajaan hindu-buddha.	Menambahkan slide yang berisi pembahasan pada setiap kerajaan hindu-buddha.

Lampiran 15 Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Angket uji ahli desain pembelajaran digunakan untuk mengukur ketepatan penggunaan pendekatan yang digunakan. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS adalah Blended Learning. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Kemampuan intelektual	1
		Gaya belajar	2
		Jenjang Pendidikan	3
		Perkembangan sosial-emosional	4
		Motivasi belajar	5
2	Model pembelajaran	Ketepatan urutan aktivitas dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	6
		Ketepatan penggunaan model pembelajaran	7
3	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	8
		Kesesuaian rubrik penilaian	9
		Kesesuaian jumlah soal/butir tes	10
		Ketepatan kunci jawaban	11
		Umpan balik soal	12

Lampiran 16 Uji Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Sabtu, 10 April 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan kemampuan intelektual peserta didik.	√	
2	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring ToolsI* dengan gaya belajar peserta didik.	√	
3	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan jenjang pendidikan peserta didik.	√	
4	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
5	konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	√	
B. Model Pembelajaran			

6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan topik pembelajaran.	√	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS.	√	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	√	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	√	
11	Ketepatan kunci jawaban	√	
12	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk 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)

Kritikan dan masukan :

- Perhatikan urutan tombol pada menu utama
- Perbaiki pesan pada feedback evaluasi

Singaraja, 10 April 2021

Penilai

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

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : 28 April 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan kemampuan intelektual peserta didik.	√	
2	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring ToolsI* dengan gaya belajar peserta didik.	√	
3	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan jenjang pendidikan peserta didik.	√	
4	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
5	konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	√	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan topik pembelajaran.	√	

7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS.	√	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	√	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	√	
11	Ketepatan kunci jawaban	√	
12	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk 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)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

Singaraja, 28 April 2021

Penilai

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

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : 22 April 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan kemampuan intelektual peserta didik.	√	
2	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring ToolsI* dengan gaya belajar peserta didik.	√	
3	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan jenjang pendidikan peserta didik.	√	
4	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
5	konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	√	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan topik pembelajaran.	√	

7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS.	√	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	√	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	√	
11	Ketepatan kunci jawaban	√	
12	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk 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)

Kritikan dan masukan :

- Perbaiki tombol petunjuk pada menu materi agar lebih jelas
- Tambahkan logo PTI/LCI pada tampilan awal konten

Singaraja, 22 April 2021

Penilai

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

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : 28 April 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan kemampuan intelektual peserta didik.	√	
2	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan gaya belajar peserta didik.	√	
3	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan jenjang pendidikan peserta didik.	√	
4	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
5	konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	√	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dengan topik pembelajaran.	√	

7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS.	√	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	√	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	√	
11	Ketepatan kunci jawaban	√	
12	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

1. Layak untuk 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)

Kritikan dan masukan :

……
……

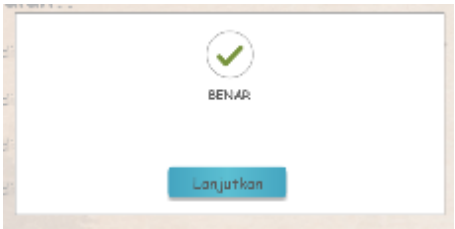
Singaraja, 28 April 2021

Penilai

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

Lampiran 17 Hasil Perbaikan dari Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Komentar/Saran	Perbaikan
1	Perbaiki tombol petunjuk pada menu materi agar terlihat lebih jelas.	Mengganti warna, icon, dan menambahkan animasi pada tombol petunjuk di menu materi sehingga terlihat lebih jelas
2	Tambahkan logo PTI/LCI pada tampilan awal konten.	Menambahkan loho PTI pada tampilan awal konten
3	Perhatikan urutan tombol menu utama yang disesuaikan dengan aktivitas pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	Merubah urutan dari tombol menu utama dari pendahuluan, indikator, materi, mini-games, evaluasi, pengembang
4	Perbaiki feedback pada evaluasi agar efesien dan tidak menggunakan kata berulang	Memperbaiki feedback dengan menggunakan kata yang lebih efesien

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 18 Kisi-kisi Uji Ahli Media

KISI – KISI ANGKET AHLI MEDIA

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

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

Lampiran 19 Instrumen Uji Ahli Media

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : 4 April 2021

Validator : Dr. I Made Tegeh S.Pd.M.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools*			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar,animasi	√	
7	Keserasian warna *background* dengan huruf	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ketika digunakan.	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
B. Interaktivitas			

11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam mengakses materi, *mini-games*, dan kuis.	✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* .	✓	

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukkan :

1. Judul gunakan huruf kapital semua
2. Indikator 1,3,5 belum menggunakan kata kerja operasional
3. Pada indikator tambahkan juga Tujuan Pembelajaran
4. Gunakan huruf yang sanserif (polos)
5. Pada profil tambahkan identitas Prodi, Jurusan, Fakultas, & Universitas

Singaraja, 4 April 2021

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : 8 April 2021

Validator : Dr. I Made Tegeh S.Pd.M.Pd

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools*			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar,animasi	√	
7	Keserasian warna *background* dengan huruf		
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ketika digunakan.	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
B. Interaktivitas			

11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam mengakses materi, *mini-games*, dan kuis.	✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	✓	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* .	✓	

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukkan :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 8 April 2021

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Jumat, 5 April 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools*			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar,animasi	√	
7	Keserasian warna *background* dengan huruf	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ketika digunakan.	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
B. Interaktivitas			

11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam mengakses materi, *mini-games*, dan kuis.	√	
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	√	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* .	√	

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukkan :

1. Jenis Font disesuaikan
2. Konsisten penggunaan tombol informasi
3. Konsisten konten di dalam tombol

Singaraja, 5 April 2021

Penilai

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Hari/Tanggal : Jumat, 16 April 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Konten Pembelajaran berbasis *Authoring Tools*			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar,animasi	√	
7	Keserasian warna *background* dengan huruf	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ketika digunakan.	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
B. Interaktivitas			

11	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* dalam mengakses materi, *mini-games*, dan kuis.	√	
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools*	√	
13	Kemudahan dalam penilaian kuis	√	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* .	√	

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* ini dinyatakan*:

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

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

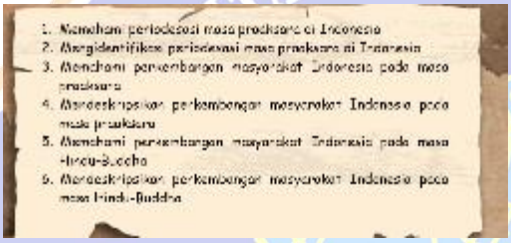
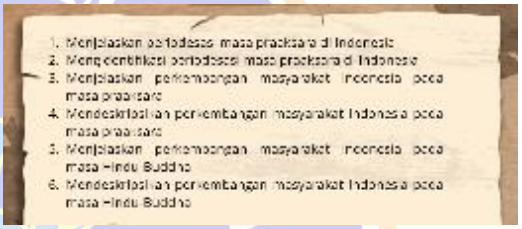
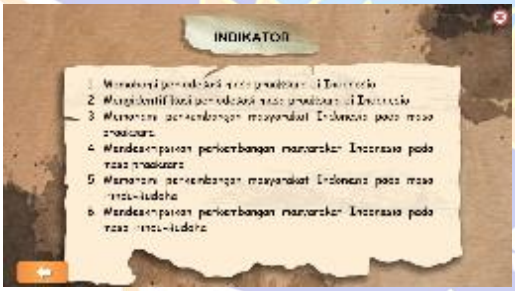
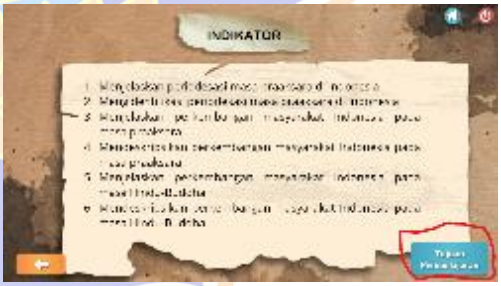
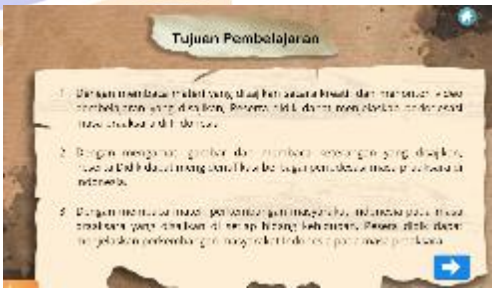
Kritikan dan masukkan : -

Singaraja, 16 April 2021

Penilai

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 20 Hasil Perbaikan Dari Uji Ahli Media

No	Komentar/Saran	Perbaikan
1	Judul gunakan huruf kapital semua	Mengganti judul dengan huruf kapital
2	Indikator 1,3,5 belum menggunakan kata kerja operasional 	Menambahkan kata kerja operasional pada indikator 1,3,5 
3	Pada indikator tambahkan juga tujuan pembelajaran 	Menambahkan slide tujuan pembelajaran pada menu indikator  
4	Gunakan huruf yang polos (Sanserif)	Menggunakan huruf open sans

	1. Memahami periodesasi masa praaksara di Indonesia 2. Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia 3. Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa	1. Menjelaskan periodesasi masa praaksara di Indonesia 2. Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia 3. Menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara
5	Pada profil tambahkan identitas prodi, jurusan, fakultas, dan universitas 	Menambahkan identitas pada profil, berupa prodi, jurusan, fakultas, dan universitas
6	Konsisten penggunaan tombol informasi dan isi konten didalamnya. 	Menggunakan dua jenis tombol untuk membedakan tombol yang berisi informasi dan berisi petunjuk, dimana ikon (*i*) untuk tombol berisi informasi dan ikon (*?*) untuk tombol berisi petunjuk

Lampiran 21 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 berbasis *Authoring Tools*. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapanngan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *Authoring Tools* yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

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

Lampiran 22 Angket Uji Coba Perorangan

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Perorangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools pada Mata Pelajaran IPS

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja.Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap *

Kadek Septiani

No Absen *

18

Angket Uji Coba Perorangan

Petunjuk Pengisian :
-. Silahkan pilih salah satu, sesuai dengan penilaian anda.

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools menarik. *

- ( ) Sangat Setuju
- (•) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- (•) Sangat Setuju
- ( ) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju

Lampiran 23 Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pernyataan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* menarik	4	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*.	4	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat lengkap	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat membantu peserta didik	4	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	4	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4

12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket	3	4	5
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran IPS	5	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	4	5	5
15	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	4	5
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4
Jumlah Skor Per Responden		86	90	93
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100		
Persentase Per Subjek		86%	90%	93%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		89,7%		
Kualifikasi		Baik		

Lampiran 24 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Uji Coba Kelompok Kecil Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif berbasis Authoring Tools pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 6 Singaraja.Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

* Wajib

Nama Lengkap *

Kadek Mega Noviyanti

No Absen *

11

Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Petunjuk Pengisian :
-. Silahkan pilih salah satu, sesuai dengan penilaian anda.

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools menarik. *

- ( ) Sangat Setuju
- (•) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- (•) Sangat Setuju
- ( ) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

Lampiran 25 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pernyataan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* menarik	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*.	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4

6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat lengkap	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat membantu peserta didik	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	4	5	3	5	5	4	3	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4

12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket	3	5	4	4	5	5	5	3	4	3
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran IPS	5	4	4	5	5	5	4	3	5	3
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4
15	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	5	4	4	4	5	5	5	4	5
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	4	4	3	5	4	5	5	4	5
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	5	4	4	4	5	4	4	5	5

19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
Jumlah Skor Per Responden		86	94	92	87	93	91	93	89	92	89
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100									
Persentase Per Subjek		86%	94%	92%	87%	93%	91%	93%	89%	92%	89%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		90.6%									
Kualifikasi		Sangat Baik									

Lampiran 26 Angket Uji Coba Lapangan

Jawaban tidak dapat diedit

Implementasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools

Berikut adalah kuisioner dalam proses implementasi konten pembelajaran interaktif silahkan anda mengisi data anda terlebih dahulu, setelah itu silahkan buka Konten Pembelajaran Interaktif melalui link yang sudah disediakan.

* Wajib

Nama *

Komang Karina Era Sinta Dewi

No Absen *

15

Kelas *

7.8

UNDIKSHA

Angket Uji Coba

Pernyataan dibawah menggambarkan respon anda sebagai peserta didik yang menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif. 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.

Petunjuk Pengisian :
-. Silahkan pilih salah satu, sesuai dengan penilaian anda.

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools menarik. *

- (●) Sangat Setuju
- ( ) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- (●) Sangat Setuju
- ( ) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools mampu menarik minat peserta didik *

- (●) Sangat Setuju
- ( ) Setuju
- ( ) Kurang Setuju
- ( ) Tidak Setuju
- ( ) Sangat Tidak Setuju

Lampiran 27 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pernyataan	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
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* menarik	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4

	menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*.																														
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat lengkap	5	4	4	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat membantu peserta didik	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran IPS dengan menggunakan konten pembelajaran	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5

	interaktif berbasis *authoring tools*																														
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* sangat bermanfaat bagi saya	5	4	4	5	3	5	5	3	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	3	3	5	3	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	3	5	5	4	3	5	5	4	5	4	2	5	5	4	5

	membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket																														
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran IPS	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	3	4	5	4	4
15	Konten pembelajaran interaktif berbasis authoring tools membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5

16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	3	5	4	5	4	5	5	4	3	4	3	3	5	5	4	3	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	5	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools*	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5

	membuat saya lebih aktif dalam belajar																														
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis *authoring tools* dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
Jumlah Skor Per Responden		87	90	87	100	90	87	88	86	88	87	86	90	86	93	86	90	100	100	90	92	90	90	87	91	91	88	87	100	89	92
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100																													
Persentase Per Subjek		87%	90%	87%	100%	90%	87%	88%	86%	88%	87%	86%	90%	86%	93%	86%	90%	100%	100%	90%	92%	90%	90%	87%	91%	91%	88%	87%	100%	89%	92%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		90.3%																													
Kualifikasi		Sangat Baik																													

Lampiran 28 Kisi-Kisi Angket Respons Guru

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* 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 berbasis *Authoring Tools*	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,7,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools*	5,8,9

Lampiran 29 Angket Respons Guru

ANGKET RESPONS GURU

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTHORING TOOLS* PADA MATA PELAJARAN IPS

Nama : Pulu Ambon, S.Pd

NIP : 19610903 198903 1005

Petunjuk Pengisian

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

5= Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS di kelas	√				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan *powerpoint* dibandingkan menggunakan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada pelajaran IPS			√		
3	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS	√				

4	Konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum			✓		
5	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS			✓		
7	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada pembelajaran IPS membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools*, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran IPS	✓				
9	Konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran IPS	✓				
10	Adanya konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS	✓				

Singaraja, 20 Mei 2021

Responden

Putu Ambon, S.Pd

Lampiran 30 Hasil Angket uji respon guru

No	Pernyataan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran IPS di kelas	5
2 (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan *powerpoint* dibandingkan menggunakan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada pelajaran IPS	3
3	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS	5
4 (-)	Konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	3
5	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6 (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada mata pelajaran IPS	3
7	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* pada pembelajaran IPS membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools*, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran IPS	5
9	Konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran IPS	5
10	Adanya konten pembelajaran berbasis *Authoring Tools* mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS	5
Jumlah skor responden		44
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50

Jumlah skor terendah ideal	10
Mi	30
SDi	6,67
$(\overline{x})$	44
Kriteria	Sangat Praktis

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 31 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK

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

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

Lampiran 32 Angket Respons Peserta Didik

Jawaban tidak dapat diedit

Implementasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools

Berikut adalah kuisioner dalam proses implementasi konten pembelajaran interaktif silahkan anda mengisi data anda terlebih dahulu, setelah itu silahkan buka Konten Pembelajaran Interaktif melalui link yang sudah disediakan.

* Wajib

Nama *

Made Melinda Kusumadewi

No Absen *

19

Kelas *

7.8

UNDIKSHA

Respon Peserta Didik

Silahkan isi pernyataan dibawah dengan sejujur-jujurnya.

Tampilan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik *

- ○ Sangat Setuju
- ◉ Setuju
- ○ Kurang Setuju
- ○ Tidak Setuju
- ○ Sangat Tidak Setuju

Materi dalam konten pembelajaran berbasis Authoring Tools mudah dipahami *

- ◉ Sangat Setuju
- ○ Setuju
- ○ Kurang Setuju
- ○ Tidak Setuju
- ○ Sangat Tidak Setuju

Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada proses pembelajaran IPS *

- ○ Sangat Setuju
- ◉ Setuju
- ○ Kurang Setuju
- ○ Tidak Setuju
- ○ Sangat Tidak Setuju

Lampiran 33 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
1	Tampilan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools dalam proses pembelajaran IPS sangat menarik	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5
2	Materi dalam konten pembelajaran berbasis Authoring Tools mudah dipahami	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada proses pembelajaran IPS	3	4	5	4	3	4	5	4	3	5	3	5	4	5	5	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	1	4	5	4	4
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran berbasis Authoring Tools membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	3	5
5	Melalui konten pembelajaran berbasis Authoring Tools saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5
6	Penggunaan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	2	4	4	5	3	3	4	4	3	2	3	3	2	2	4	3	5	5	2	4	5	4	5	5	4	1	5	5	3	4

7	Penggunaan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	3	4
8	Penggunaan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	3	5
9	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran berbasis Authoring Tools tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	3	4	5	5	4	4	2	3	2	3	3	3	2	4	4	3	5	5	2	3	5	4	4	4	4	2	5	5	4	4
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada mata pelajaran IPS karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	5	4	4	5	1	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	2	4
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran berbasis Authoring Tools tidak terorganisir	4	5	4	5	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	5	5	3	3	4	3	4	5	4	2	4	5	3	5
12	Konten pembelajaran berbasis Authoring Tools sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	3	4
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran berbasis Authoring Tools mengurangi motivasi belajar	2	4	4	5	3	4	5	2	2	2	3	3	2	4	4	3	5	5	2	3	3	3	4	4	4	1	4	5	3	4

14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran IPS, karena membaca materi pada konten pembelajaran berbasis Authoring Tools	3	4	4	5	3	3	5	4	2	2	4	3	2	2	3	4	5	5	3	3	2	3	4	5	4	1	4	5	4	4
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada mata pelajaran IPS	5	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	3	4
Jumlah Skor per Responden		62	65	67	73	51	64	60	57	56	55	62	65	52	63	63	60	75	75	54	61	63	56	64	69	69	52	62	74	49	65
Jumlah Skor Tertinggi x jumlah butir		75																													
Jumlah skor terendah ideal		15																													
Mi		45																													
Sdi		10																													
x		62.1																													
Kriteria		Sangat Praktis																													

Lampiran 34 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji efektivitas

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Butir Soal			No Butir
		Kisi-kisi soal		Soal	
		C1	C2		
3.3 Memahami kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha.	• Memahami periodesasi masa praaksara di Indonesia		√	1. Masa praaksara dalam Bahasa Sansekerta.. a. Nurleke b. Nirleka c. Ashwanti d. Nurlika 2. Zaman praaksara adalah zaman… a. Sebelum manusia pertama ada b. Saat manusia telah mengenal c. Ditemukan fosil dan tulisan d. Manusia sebelum mengenal tulisan 3. Nama lain dari zaman batu tua adalah.. a. Paleozoikum b. Paleolitikum c. Mesolitikum d. Neolitikum	1, 2, 3

	• Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara		√	1. Periodesasi masa praaksara secara arkeologis didasarkan pada.. a. Lapisan tanah hasil penggalian b. Benda peninggalan manusia purba c. Volume otak manusia purba d. Daerah penemuan artefak 2. Kehidupan manusia purba sudah mengenal masa bercocok tanam dan menggunakan peralatan halus disebut.. a. Nomaden b. Animism c. Dinamisme d. Food Gathering	6,7
	• Memahami perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha		√	1. Teori yang menyebutkan masuknya budaya Hindu-buddha dibawa oleh pedagang dari india disebut.. a. Teori ksatria b. Teori brahmana c. Teori waisya d. Teori arus balik 2. Perubahan besar yang terjadi pada kebudayaan bangsa Indonesia	11,12,13,14,15

				sebagai akibat masuknya budaya india dalam bidang pemerintahan adalah… a. Masyarakat mengenal sansekerta b. Agama hindu menjadi agama negara c. Pemerintahan berbentuk kesultanan d. Pemerintahan berbentuk kerajaan 3. Dalam perkembangan masyarakat Hindu di Indonesia dikenal system kasta yang terdiri dari Brahmana, Ksatria, Waisya, dan Sudra. Hal ini sesuai dengan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia dalam Bidang.. a. Pemerintah b. Sosial c. Ekonomi d. Kebudayaan 4. Teori yang menyebutkan orang Indonesia berperan aktif dalam	

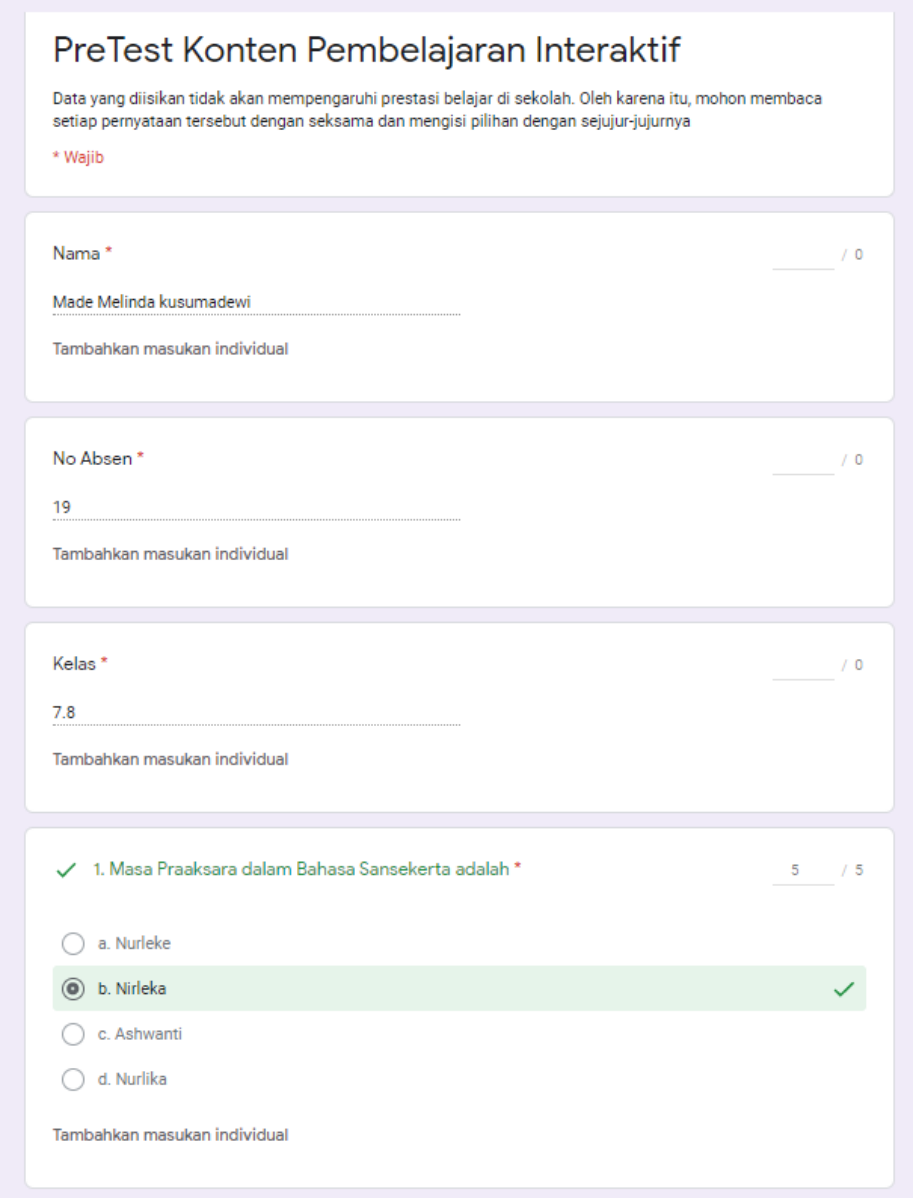
				penyebaran agama dan kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah teori.. a. Brahmana b. Waisya c. Ksatria d. Arus balik	
4.4 Menguraikan kronologi perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan Pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha	• Mengidentifikasi periodesasi masa praaksara di Indonesia	√		1. Periodesasi masa praaksara secara geologis mulai ditunjukkan oleh pilihan.. a. Arkaikum, paleozoikum, mesozoikum, neozoikum b. Paleozoikum, mesozoikum, neozoikum, arkaikum c. Mesozoikum, arkaikum, neozoikum, paleozoikum d. Neozoikum, arkaikum, mesozoikum, paleozoikum 2. Zaman tertua yang ada dibumi secara geologis yaitu.. a. Arkaikum b. Paleozoikum c. Neozoikum	4,5

				d. Mesozoikum	
	• Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa praaksara		√	1. Sisa tulang belakang binatang atau sisa tumbuhan zaman ourba yang telag membantu dan tertanam dibawah lapisan tanah disebut.. a. Perkamen b. Fosil c. Flakes d. Obsidian 2. Fosil berupa tumpukan bukit kecil yang terdiri dari kulit-kulit kerrang disebut.. a. Kjokkenmoddinger b. Abris sous roche c. Bone culture d. Pebble culture 3. Istilah untuk gua karang/ tempat perlindungan di gua adalah.. a. Kjokkenmoddinger b. Abris sous roche c. Bone culture d. Perbble culture	8,9,10

	• Mendeskripsikan perkembangan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha	√		1. Berikut merupakan kelompok candi yang berada di jawa timur, yaitu candi.. a. Jago, kidal, dan badut b. Kidal, kalasan, dan prambanan c. Penataran, prambanan, dan Borobudur d. Penataran, kalasan, dan prambanan 2. Sebelum masuknya kebudayaan Hindu-Buddha, masyarakat Indonesia menganut kepercayaan bahwa roh leluhur. Aliran kepercayaan seperti disebut.. a. Animism b. Dinamisme c. Totenisme d. Animatisme 3. Berikut yang bukan termasuk kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha adalah.. a. Kerajaan tarumanegara b. Kerajaan sriwijaya c. Kerajaan demak	16, 17, 18, 19 ,20

				d. Kerajaan medang 4. Berikut yang bukan peninggalan yang bercorak Hindu-Buddha adalah.. a. Candi b. Stupa c. Seni sastra d. Kaligrafi 5. Kerajan hindu-buddha yang menjadi kerajaan maritime pertama adalah kerajaan .. a. Majapahit b. Sriwijaya c. Singasari d. Tarumanegara	

Lampiran 35 Hasil Jawaban Uji *Prettest*



PreTest Konten Pembelajaran Interaktif

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

* Wajib

Nama * / 0

Made Melinda kusumadewi

Tambahkan masukan individual

No Absen * / 0

19

Tambahkan masukan individual

Kelas * / 0

7.8

Tambahkan masukan individual

1. Masa Praaksara dalam Bahasa Sansekerta adalah * 5 / 5

a. Nurleke

b. Nirleka

c. Ashwanti

d. Nurlika

Tambahkan masukan individual

Jawaban tidak dapat diedit

Implementasi Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools

Berikut adalah kuisioner dalam proses implementasi konten pembelajaran interaktif silahkan anda mengisi data anda terlebih dahulu, setelah itu silahkan buka Konten Pembelajaran Interaktif melalui link yang sudah disediakan.

* Wajib

Nama *

Luh suci jelita lestari

No Absen *

16

Kelas *

7.8

PostTest Konten Pembelajaran Interaktif

1. Zaman praaksara adalah zaman.. *

- ○ a. Sebelum manusia pertama ada
- ○ b. Saat manusia telah mengenal tulisan
- ○ c. Ditemukannya fosil dan tulisan
- ◉ d. Manusia sebelum mengenal tulisan

2. Masa praaksara mempunyai nama lain dalam Bahasa sansekerta, yaitu .. *

- ○ a. Zaman dahulu
- ◉ b. Nirleka
- ○ c. Nirleba
- ○ d. Nirkabel

3. Zaman dimana dinosaurus hidup adalah zaman .. *

- ○ a. Arkeikum
- ◉ b. Mesozoikum
- ○ c. Paleozoikum
- ○ d. Neozoikum

4. Periodesasi berdasarkan peninggalan manusia purba adalah periodesasi masa praaksara secara.. *

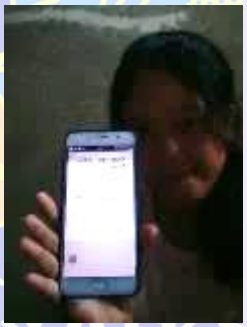
- ○ a. Geologis
- ◉ b. Arkeologis
- ○ c. Zeologi
- ○ d. Antropologi

Lampiran 36 Dokumentasi

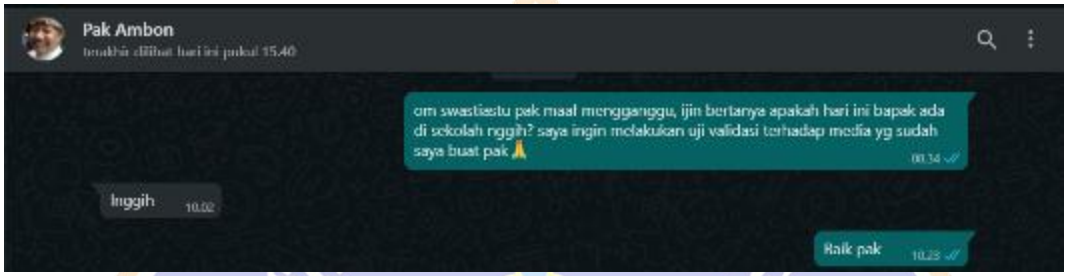
DOKUMENTASI

Observasi ke sekolah

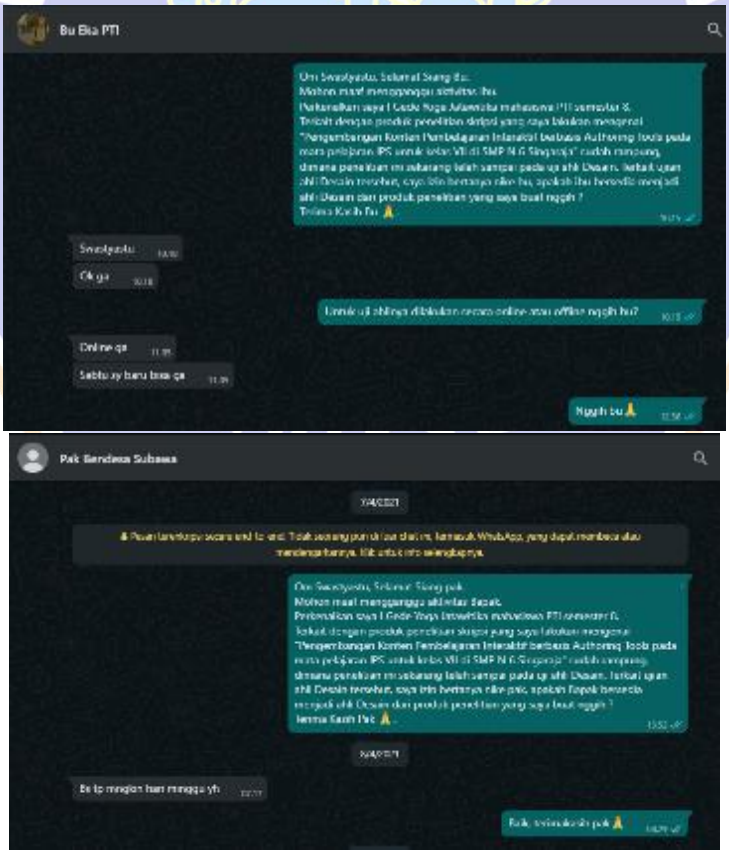
Wawancara dengan Guru mata



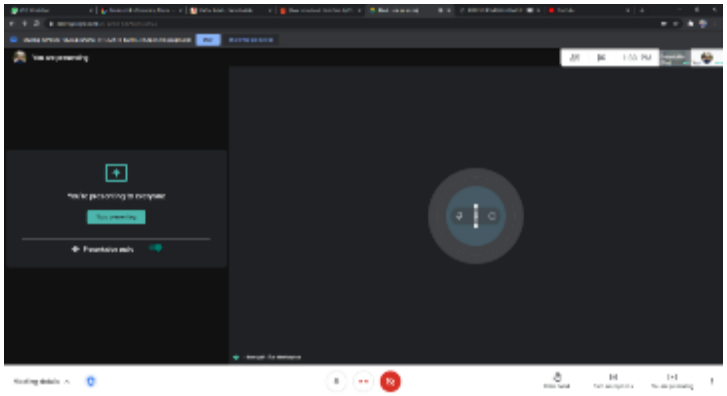
Penyebaran Angket kepada Peserta Didik



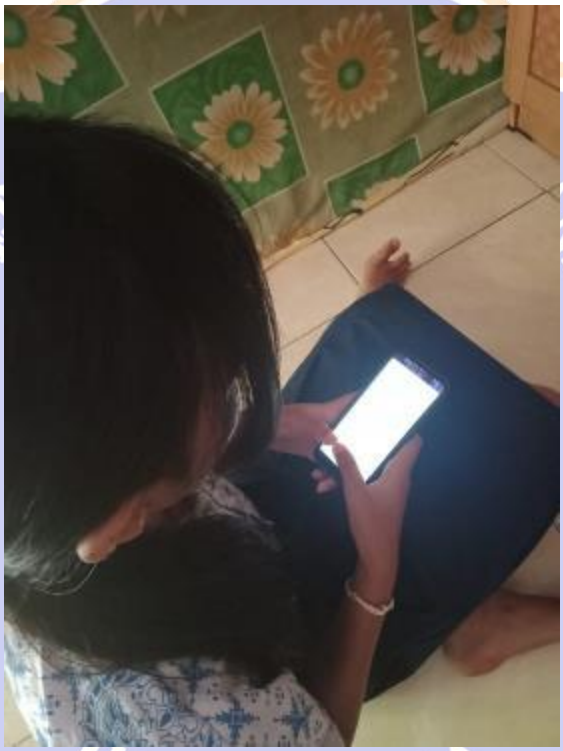
Uji Ahli Isi Pembelajaran



Uji Ahli Desain Pembelajaran



Uji Ahli Media Pembelajaran



Implementasi konten pembelajaran interaktif

Uji Respon Guru

Uji Perorangan

Uji Kelompok kecil