




# LAMPIRAN – LAMPIRAN

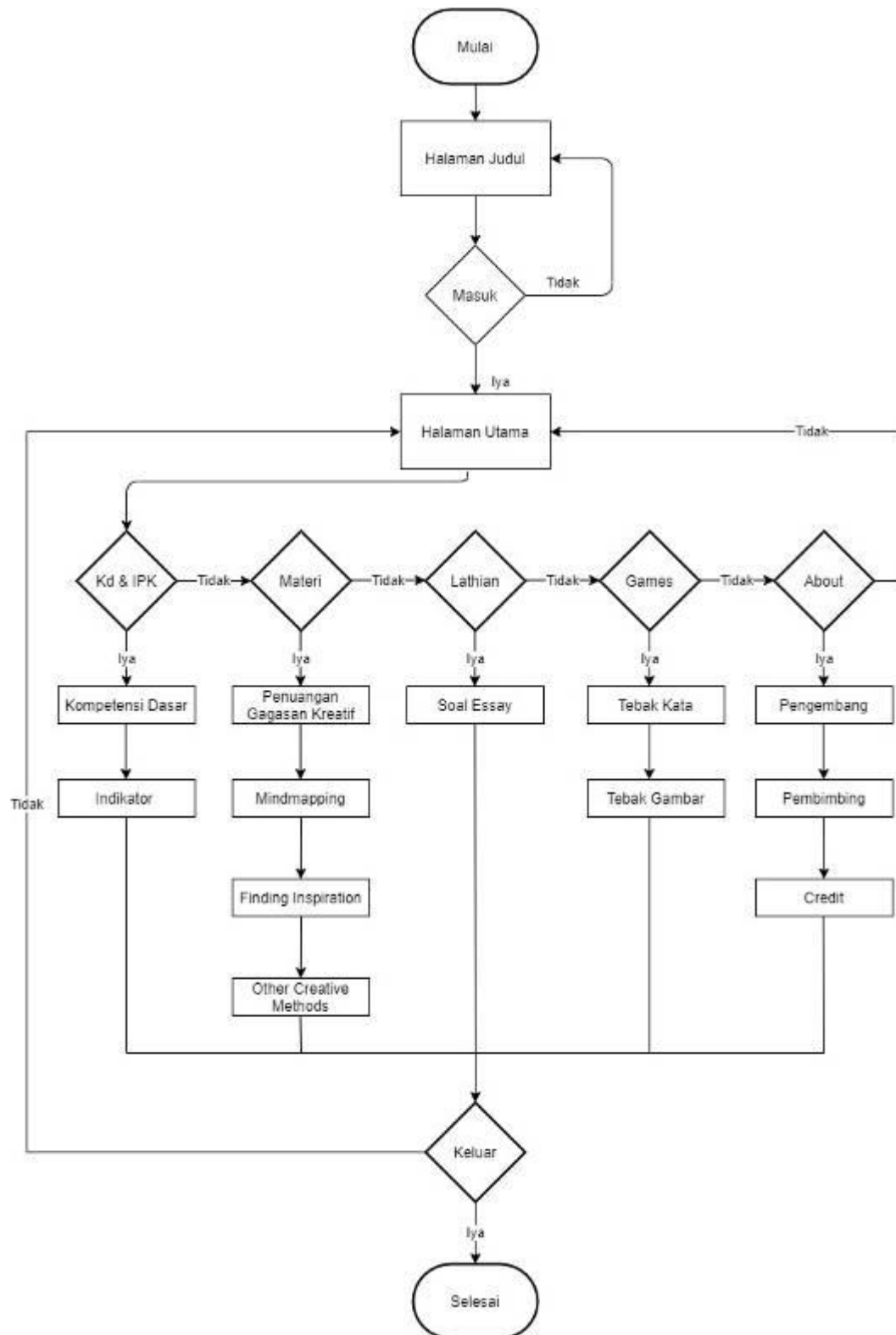
### Lampiran 1. Rancangan Materi Pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Pertanyaan/Pernyataan	Implementasi di Media
3.10 Menganalisis penguasaan gagasan melalui proses kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimpulkan metode penguasaan gagasan proses kreatif seni</li> <li>• Menyimpulkan proses kreatif seni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang metode penguasaan gagasan proses kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan penjelasan tentang materi 1 yaitu penguasaan gagasan kreatif melalui video animasi.</li> </ul>
4.10 Menuangkan gagasan melalui proses kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gagasan kreativitas seni</li> <li>• Menciptakan karya seni kreatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang penguasaan gagasan proses kreatif</li> <li>• Mengolah data tentang inovasi karya seni</li> <li>• Mengomunikasikan tentang penguasaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan penjelasan materi 2 yaitu tentang proses kreatif seni melalui video animasi</li> <li>• Menampilkan penjelasan materi 3 yaitu tentang membuat gagasan kreativitas seni melalui video animasi</li> <li>• Menampilkan penjelasan materi 4 yaitu menciptakan karya seni</li> </ul>



			<p>kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menampilkan soal latihan untuk evaluasi pemahaman peserta didik</li><li>• Menampilkan game untuk mengajak peserta didik belajar berfikir kreatif melalui game susun kata.</li></ul>
--	--	--	---



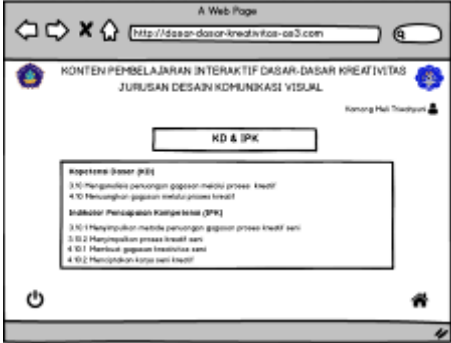
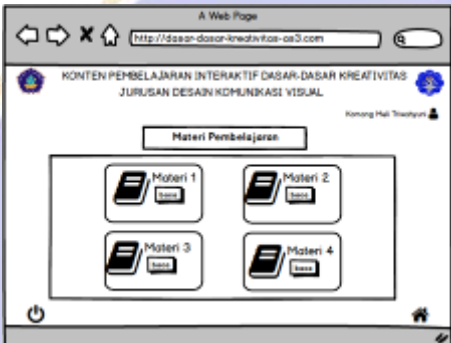
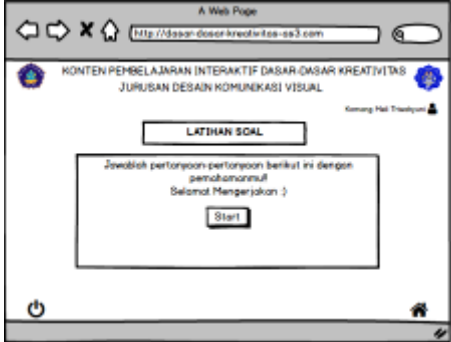
## Lampiran 2. Flowchart


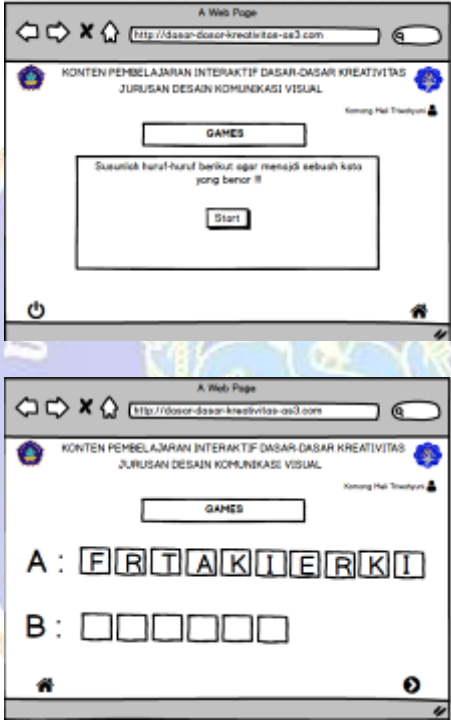



## Lampiran 3. Storyboard

Scene	Tampilan	Keterangan
<p>Halaman Log-in</p>		<p>Halaman ini merupakan tahap awal dari konten pembelajaran interaktif ini. Sebelum peserta didik melakukan Log-in peserta didik diarahkan untuk mengisi identitas terlebih dahulu kemudian memilih tombol <b>LOG-IN</b></p>
<p>Halaman Selamat Datang</p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari tahap halaman login, dalam tahap ini pengguna akan diarahkan ke menu <b>Home</b></p>
<p>Halaman Menu Home</p>		<p>Halaman ini merupakan halaman <b>Home</b> yang menampilkan 5 menu yaitu,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>KD &amp;IPK</b></li> <li>2. <b>Materi</b></li> </ol>

Scene	Tampilan	Keterangan
		<p><b>3. Latihan</b></p> <p><b>4. Games</b></p> <p><b>5. About</b></p> <p>Dari kelima menu tersebut hanya dapat dibuka oleh peserta didik sesuai urutan dari Menu <b>KD &amp; IPK</b> kemudian <b>Materi</b>, kemudian <b>Latihan</b>, selanjutnya <b>Games</b> dan yang terakhir <b>About</b>. Jika peserta didik membuka salah satu secara acak maka tidak akan bias dibuka dan diarahkan untuk memilih menu paling awal.</p>
<p><b>Halaman</b></p> <p><b>Menu KI &amp; KD</b></p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu <b>KD &amp; IPK</b>. Halaman ini akan menampilkan Kompetensi dasar (KD)</p>

Scene	Tampilan	Keterangan
		<p>dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)</p>
<p><b>Halaman</b> <b>Menu</b> <b>Materi</b></p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu <b>Materi</b>, halaman ini akan menampilkan sub materi yang akan dibahas, materi ini hanya bias dibuka oleh peserta didik sesuai urutan materinya.</p>
<p><b>Halaman</b> <b>Menu</b> <b>Latian Soal</b></p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu <b>Latihan</b>, pada halaman ini akan menampilkan petunjuk untuk menjawab soal latihan yang merupakan soal evaluasi, apabila peserta</p>

Scene	Tampilan	Keterangan
		<p>didik memilih tombol <b>Start</b> maka peserta didik akan diarahkan ke halaman soal latihan.</p>
<p><b>Halaman</b> <b>Menu</b> <b>Games</b></p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu <b>Games</b>, pada halaman ini peserta didik akan diarahkan untuk membaca petunjuk permainan games, setelah peserta didik menekan tombol <b>Start</b> maka games akan dimulai.</p>
<p><b>Halaman</b> <b>Menu About</b></p>		<p>Halaman ini merupakan feedback dari menu <b>About</b>, pada menu ini peserta didik dapat melihat profile dari</p>



Scene	Tampilan	Keterangan
		<p>pembuat konten pembelajaran interaktif.</p> <p>Jika peserta didik memilih menu Home maka akan diarahkan ke menu Home, dan apabila peserta didik memilih menu keluar maka akan muncul pilihan yang harus dipilih peserta didik seperti pada gambar</p>

#### Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED***  
***LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X**  
**DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas  
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada  
 Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni  
 Tanggal :  
 Ahli Isi :

**Petunjuk Pengisian:**

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar			
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator			

3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik			
4.	Cara penyampaian materi pada konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik			
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan			
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif			
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran			
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai			
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai			
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator			
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat			
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran			

**Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

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

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan



## Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED* *LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas

Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada

Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni

Tanggal :

Ahli Media :

#### Petunjuk Pengisian:

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai			
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca			
4.	Warna teks yang digunakan pada			

	media mudah dibaca			
5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai			
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai			
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai			
8.	Kesesuaian animasi dengan materi			
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi			
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai			
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai			
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)			
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai			
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai			
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai			

16.	Ketepatan kinerja interactive link			
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai			
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai			

**Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

4. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
5. Layak dilanjutkan dengan revisi
6. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja,.....2021

Ahli Isi,

( ..... )

## Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Perorangan

### ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES KREATIF

#### IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Tanggal : .....

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada Materi Metode Proses Kreatif khususnya di SMK Negeri 1 Sukasada.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>KS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
------------	-----------	-----------	----------	-----------

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

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-jujurjurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.				√	



No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran interaktif					

	saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif					
11.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					
12.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pembelajaran					

	dasar- dasar kreativitas menjadi lebih mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.					



## Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

### ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES KREATIF

#### IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Tanggal : .....

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif khususnya di SMK Negeri 1 Sukasada.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>KS</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
------------	-----------	-----------	----------	-----------

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

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-jujurjurnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.				√	

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran interaktif saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar					

	saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif					
11.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					
12.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pembelajaran dasar- dasar kreativitas menjadi lebih mudah					

14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.					



## Lampiran 8. Instrumen Uji Coba Lapangan

### ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI METODE PROSES KREATIF

#### IDENTITAS RESPONDEN

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

Tanggal : .....

Pengantar:

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada materi metode proses kreatif khususnya di SMK Negeri 1 Sukasada.

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan. Pilihan tersebut adalah :

STS	TS	KS	S	SS
-----	----	----	---	----

Keterangan: STS = Sangat Tidak Setuju, TS = Tidak Setuju, KS = Kurang Setuju, S = Setuju, SS = Sangat Setuju

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-jujurjnya.

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.				√	



No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.					
2.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran					
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak media pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.					
5.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik					
6.	Melalui media pembelajaran interaktif saya bisa menambah pengetahuan					

	terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.					
7.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.					
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif					
9.	Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas					
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media buku dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif					
11.	Dengan adanya media pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran					
12.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif					
13.	Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pembelajaran dasar- dasar kreativitas menjadi lebih					

	mudah					
14.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat saya					
15.	Saya mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.					



### Lampiran 9. Hasil Wawancara

#### REDUKSI DATA, PENYAJIAN DATA, DAN KESIMPULAN WAWANCARA DENGAN GURU (WALI KELAS DAN GURU PENGAMPU) DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

No.	Pertanyaan	Responden	Jawaban	Refleksi
1.	Bagaimana penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik?	Guru Wali Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual	Dalam penyampaian materi biasanya dilakukan dengan penyampaian yang berulang-ulang.	Dalam penyampaian materi biasanya dilakukan dengan cara menjelaskan materi secara berulang-ulang
		Guru Dasar-Dasar Kreativitas	Dalam Penyampaian materi saya menggunakan cara menjelaskan materi kepada peserta didik	
2.	Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran bagi peserta didik kelas X?	Guru Wali Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual	Penerapan metode yang dilakukan biasanya dengan menggunakan metode ceramah	Metode yang sering digunakan mengikuti materi pembelajaran saat itu yaitu metode ceramah dan demonstrasi
		Guru Dasar-Dasar Kreativitas	Metode ceramah dan metode demonstrasi saya gunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan materi yang bersifat abstrak dan memerlukan praktek	
3.	Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar?	Guru Wali Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual	Biasanya menggunakan media berupa power point	Power point merupakan media yang paling sering digunakan dalam melakukan proses pembelajaran
		Guru Dasar-Dasar Kreativitas	Media yang biasanya saya gunakan	

			menggunakan media power point	
4.	Hambatan apa yang dialami dalam melaksanakan proses belajar mengajar?	Guru Wali Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual	Sulit dalam menyampaikan materi yang ada dibuku karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan.	Kesulitan yang dialami guru yaitu keterbatasan dalam media pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik menjadi cepat bosan dikarenakan materi kurang menarik.
		Guru Dasar-Dasar Kreativitas	Peserta didik cepat bosan untuk belajar karena tidak ada sesuatu yang menarik membuat peserta didik lebih fokus	
5.	Apa yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?	Guru Wali Kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual	Tentu saja penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu kami sebagai guru dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif.	Solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu adanya sebuah penunjang pembelajaran atau media pembelajaran sebagai media untuk
		Guru Dasar-Dasar Kreativitas	Penambahan media pembelajaran yang bias membuat peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar.	menyampaikan materi, yang dapat menambah semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

**HASIL WAWANCARA DENGAN SALAH SATU PESERTA DIDIK  
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI  
1 SUKASADA**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana cara guru mengajar baik secara daring maupun luring?	Saat ini guru mengajar melalui melajah.id dengan mengirim materi pembelajaran berupa PPT.	Saat ini guru mengajar mengajar melalui LMS melajah.id. Dalam proses pembelajarannya
2.	Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang dilakukan?	Karena situasi saat ini jadi harus dilakukan pembelajaran seperti ini	guru memberikan materi pembelajaran berupa PPT ke website
3.	Apa kendala yang kamu alami dalam proses belajar baik secara daring maupun luring?	Kendala yang saat ini terjadi yaitu sulit mengerti materi pembelajaran kurangnya penjelasan dari guru serta media yang diberikan	melajah.id. karena situasi seperti ini mau tidak mau peserta didik wajib mengikuti pembelajaran daring tersebut. Kendala yang
4.	Jika terdapat mata pelajaran yang memerlukan praktek apakah bisa mengikutinya ?	Bisa hanya saja belum maksimal untuk dilakukan	dialami peserta didik yaitu sulitnya mengerti materi pembelajaran melalui media yang diberikan oleh guru.
5.	Bagaimana harapan kamu untuk proses pembelajaran selanjutnya?	Harapan saya semoga proses pembelajaran selanjutnya menggunakan media yang dapat membantu saya lebih mengerti materi yang diajarkan	Harapan peserta didik semoga proses belajar selanjutnya dapat menggunakan media yang mudah dimengerti oleh peserta didik.

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU DASAR-DASAR KREATIVITAS  
JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI  
1 SUKASADA**

**Nama : Gede Kartiasa**

**Jabatan : Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas**

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Selamat siang pak, jadi kedatangan saya di sini untuk mewawancarai bapak terkait dengan proses pembelajaran di SMK N 1 Sukasada. Apakah diperbolehkan pak ?	Selamat Siang, iya silahkan dik.	Dari hasil wawancara dengan bapak Gede Kartiasa yaitu dalam proses pembelajaran di mata pelajaran dasar-dasar kreativitas mengajarkan peserta didik mengenai konsep
2.	Dalam mata pelajaran dasar-dasar kreativitas materi apa saja yang bapak ajarkan?	Dalam mata pelajaran tersebut bapak mengajarkan materi mengenai konsep kreativitas bagaimana cara mengkomunikasikannya, ia seperti itu lah kurang lebihnya, untuk lebih jelasnya bapak berikan silabusnya.	kreativitas bagaimana cara mengkomunikasikannya. Dalam proses pembelajarannya guru menyampaikan materi berupa PPT melalui website melajah.id. Kendala yang dialami guru yaitu pemahaman peserta didik dari materi
3.	Bagaimana cara bapak menyampaikan materi kepada peserta didik?	Saya menyampaikan materi melalui website melajah.id untuk saat ini karena adanya dampak covid-19 ini.	yang diberikan masih kurang bias dipahami oleh siswa karena adanya keterbatasan media yang digunakan. Solusi dari
4.	Apakah bapak	Ia, saya menggunakan	Bapak Gede Kartiasa

	menggunakan media pembelajaran dalam mengajar?	media berupa power point (PPT).	selaku guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar kreativitas
5.	Apakah ada kendala dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut?	Kendala saya dalam mengajar saat ini yaitu peserta didik masih sulit menerima materi yang saya ajarkan, menurut saya mungkin karena penggunaan media saya dalam mengajar kurang interaktif sehingga peserta didik kurang memahami materi yang saya berikan.	menyikapi dengan adanya hal tersebut beliau menyarankan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu membuat peserta didik lebih mudah mengerti materi pembelajarannya dan membuat peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran
6.	Apakah bapak memiliki solusi untuk mengatasi kendala tersebut?	Solusi yang saya miliki sepertinya saya harus membuat media pembelajaran yang lebih interaktif yang mampu membuat peserta didik lebih mudah mengerti materi pembelajarannya dan membuat peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran	
7.	Terimakasih bapak sudah meluangkan waktunya	Terimakasih kembali dik, semoga bermanfaat	



### Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring

#### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring

Nama Satuan Pendidikan: <b>SMKN 1 Sukasada</b>	Mata Pelajaran: <b>DASAR-DASAR KREATIVITAS</b>	Kelas/Semester: X/SR 2/ Genap
<b>Materi Pokok</b> Metode Proses Kreatif	Tanggal: 01 April 2021	
	Waktu : 08.30 - 10.45 wita (3 jam pelajaran)	
<b>Kompetensi Dasar</b> 3.10 Menganalisis penuangan gagasan melalui proses kreatif		
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menyimpulkan metode penuangan gagasan proses kreatif seni</li> <li>2. Siswa mampu menyimpulkan proses kreatif seni</li> </ol>		
<b>Sumber Belajar :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang sudah diunggah dalam <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a></li> <li>2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp</li> </ol>		
<b>Langkah Pembelajaran :</b>		
<p>A. Guru membuka kelas online dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru melalui pesan whatsapp group berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas dalam proses pembelajaran.</p> <p>B. Peserta didik membuka laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> dengan memasukan username dan pasword yang telah diberikan.</p> <p>C. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi.</p> <p>D. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari</p> <p>E. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> mengenai metode proses kreatif (literasi).</p> <p>F. Peserta didik mengerjakan tugas 1 yang memuat tiga pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya</p>		

- G. Untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni, peserta didik mengerjakan tugas 2 yang di dalamnya berisi tentang prosedur kreativitas seni, peserta didik menjawab pertanyaan dalam materi tersebut.
- H. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.
- I. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp
- J. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

**Penilaian:**

1. Penilaian Sikap Siswa: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: soal essay melalui tugas
3. Penilaian Keterampilan: -

Sukasada, 28 Nopember 2020

Waka Bidang Kurikulum,

Guru Pengajar,

Nyoman Nilon, S.Pd.

I Gede Kartiasa, S.Pd.

NIP. 198203122009022003

NIP. -

Mengetahui,

Kepala SMKN 1 Sukasada

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M

Pembina Utama Muda

NIP. 196412181991031007

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring

Nama Satuan Pendidikan: <b>SMKN 1 Sukasada</b>	Mata Pelajaran: <b>DASAR-DASAR KREATIVITAS</b>	Kelas/Semester: X/SR 2/ Genap
<b>Materi Pokok</b> Metode Proses Kreatif	Tanggal: 08 April 2021 Waktu : 08.30 - 10.45 wita (3 jam pelajaran)	
<b>Kompetensi Dasar</b> 3.10 Menganalisis penuangan gagasan melalui proses kreatif		
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menyimpulkan metode penuangan gagasan proses kreatif seni</li> <li>2. Siswa mampu menyimpulkan proses kreatif seni</li> </ol>		
<b>Sumber Belajar :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang sudah diunggah dalam <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a></li> <li>2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp</li> </ol>		
<b>Langkah Pembelajaran :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Guru membuka kelas online dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru melalui pesan whatsapp group berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas dalam proses pembelajaran.</li> <li>B. Peserta didik membuka laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> dengan memasukan username dan password yang telah diberikan.</li> <li>C. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi.</li> <li>D. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari</li> <li>E. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> mengenai metode proses kreatif (literasi).</li> <li>F. Peserta didik mengerjakan tugas 1 yang memuat tiga pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya</li> <li>G. Untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi prinsip-prinsip</li> </ol>		

keaktivitas seni, peserta didik mengerjakan tugas 2 yang di dalamnya berisi tentang prosedur kreativitas seni, peserta didik menjawab pertanyaan dalam materi tersebut.

- H. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.
- I. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp
- J. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

**Penilaian:**

1. Penilaian Sikap Siswa: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: soal essay melalui tugas
3. Penilaian Keterampilan: -

Waka Bidang Kurikulum,

Nyoman Nilon, S.Pd.  
NIP. 198203122009022003

Sukasada, 28 Nopember 2020  
Guru Pengajar,

I Gede Kartiasa, S.Pd.  
NIP. -

Mengetahui,  
Kepala SMKN 1 Sukasada

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M  
Pembina Utama Muda  
NIP. 196412181991031007

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring

Nama Satuan Pendidikan: <b>SMKN 1 Sukasada</b>	Mata Pelajaran: <b>DASAR-DASAR KREATIVITAS</b>	Kelas/Semester: X/SR 2/ Genap
<b>Materi Pokok</b> Metode Proses Kreatif	Tanggal: 15 April 2021	Waktu : 08.30 - 11.30 wita (4 jam Pelajaran)
<b>Kompetensi Dasar</b> 4.10 Menuangkan gagasan melalui proses kreatif		
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu membuat gagasan kreativitas seni</li> <li>2. Siswa mampu menciptakan karya seni kreatif</li> </ol>		
<b>Sumber Belajar :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi yang sudah diunggah dalam <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a></li> <li>2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp</li> </ol>		
<b>Langkah Pembelajaran :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>A. Guru membuka kelas online dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru melalui pesan whatsapp group berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas dalam proses pembelajaran.</li> <li>B. Peserta didik membuka laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> dengan memasukan username dan pasword yang telah diberikan.</li> <li>C. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi.</li> <li>D. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari</li> <li>E. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> mengenai metode proses kreatif (literasi).</li> <li>F. Peserta didik mengerjakan tugas 1 yang memuat tiga pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya</li> <li>G. Untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni, peserta didik mengerjakan tugas 2 yang di dalamnya berisi tentang</li> </ol>		

prosedur kreativitas seni, peserta didik menjawab pertanyaan dalam materi tersebut.

- H. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.
- I. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp
- J. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

**Penilaian:**

1. Penilaian Sikap Siswa: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: soal essay melalui tugas
3. Penilaian Keterampilan: -

Waka Bidang Kurikulum,

Nyoman Nilon, S.Pd.  
NIP. 198203122009022003

Sukasada, 28 Nopember 2020

Guru Pengajar,

I Gede Kartiasa, S.Pd.  
NIP. -

Mengetahui,  
Kepala SMKN 1 Sukasada

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M  
Pembina Utama Muda  
NIP. 196412181991031007

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Daring

Nama Satuan Pendidikan: <b>SMKN 1 Sukasada</b>	Mata Pelajaran: <b>DASAR-DASAR KREATIVITAS</b>	Kelas/Semester: X/SR 2/ Genap
<b>Materi Pokok</b> Metode Proses Kreatif	Tanggal: 22 April 2021	
	Waktu : 08.30 - 11.30 wita (4 jam Pelajaran)	
<b>Kompetensi Dasar</b> 4.10 Menuangkan gagasan melalui proses kreatif		
<b>Tujuan Pembelajaran:</b> 1. Siswa mampu membuat gagasan kreativitas seni 2. Siswa mampu menciptakan karya seni kreatif		
<b>Sumber Belajar :</b> 1. Materi yang sudah diunggah dalam <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> 2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp		
<b>Langkah Pembelajaran :</b>		
<p>A. Guru membuka kelas online dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru melalui pesan whatsapp group berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas dalam proses pembelajaran.</p> <p>B. Peserta didik membuka laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> dengan memasukan username dan pasword yang telah diberikan.</p> <p>C. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi.</p> <p>D. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari</p> <p>E. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <a href="https://smkn1sksd.melajah.id">https://smkn1sksd.melajah.id</a> mengenai metode proses kreatif (literasi).</p> <p>F. Peserta didik mengerjakan tugas 1 yang memuat tiga pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya</p> <p>G. Untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi eksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni, peserta didik mengerjakan tugas 2 yang di dalamnya berisi tentang prosedur kreativitas seni, peserta didik menjawab pertanyaan dalam materi tersebut.</p> <p>H. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan</p>		

pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.

- I. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp
- J. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

**Penilaian:**

1. Penilaian Sikap Siswa: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: soal essay melalui tugas
3. Penilaian Keterampilan: -

Waka Bidang Kurikulum,

Nyoman Nilon, S.Pd.

NIP. 198203122009022003

Sukasada, 28 Nopember 2020

Guru Pengajar,

I Gede Kartiasa, S.Pd.

NIP. -

Mengetahui,  
Kepala SMKN 1 Sukasada

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M


Pembina Utama Muda

NIP. 196412181991031007



## Lampiran 11. Silabus

### SILABUS MATA PELAJARAN



Nama Sekolah	: SMKN 1 SUKASADA
Bidang Keahlian	: Seni dan Industri Kreatif
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi Keahlian
Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Kreativitas Seni
Kelas	: X DKV
Durasi (Waktu)	: 72 JP
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup <i>Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Seni dan Industri Kreatif</i> . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur

sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyajis ecara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Alokasi Waktu (JP)</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>
1	2	3	4	5	6
3.1 Memahami konsep kreativitas	3.1.1 Menguraikan definisi kreativitas. 3.1.2 Membedakan pengertian kreatif, inovatif, dan kritis 3.1.3 Membedakan proses kreatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian kreatif, inovatif dan kritis</li> <li>• Proses kreatif</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep kreativitas</li> <li>• Mengumpulkan data tentang konsep kreativitas</li> <li>• Mengolah data tentang konsep</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>

<p>4.1 Mengkomunikasikan konsep kreativitas</p>	<p>4.1.1 Memilah kreativitas karya seni. 4.1.2 Mempresentasikan kreativitas dalam seni.</p>			<p>kreativitas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengomunikasikan tentang konsep kreativitas</li> </ul>	
<p>3.2 Memahami konsep industri kreatif</p>	<p>3.2.1 Menguraikan definisi industri kreatif. 3.2.2 Menguraikan sejarah industri kreatif. 3.2.3 Menguraikan sector industri kreatif. 4.2.1 Memilah karya-karya industri kreatif. 4.2.2 Mempresentasikan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep industri kreatif</li> <li>• Sejarah Industri kreatif</li> <li>• Sektor industri kreatif</li> </ul>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep industri kreatif</li> <li>• Mengumpulkan data tentang konsep industri kreatif</li> <li>• Mengolah data tentang konsep industri kreatif</li> <li>• Mengomunikasikan tentang konsep industri kreatif</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>

4.2 Mengkomunikasikan konsep industri kreatif	sektor industri kreatif				
3.3 Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif 4.3 Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif	3.3.1 Menguraikan kedudukan kreativitas dalam industri kreatif. 3.3.2 Menguraikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif 4.3.1 Membuat diagram hubungan kreativitas dengan industri kreatif. 4.3.2 Mempresentasikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedudukan / peran kreativitas dalam industri kreatif</li> <li>• Hubungan kreativitas dengan industri kreatif</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</li> <li>• Mengumpulkan data tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</li> <li>• Mengolah data tentang hubungan kreativitas dengan industri kreatif</li> <li>• Mengomunikasikan tentang hubungan kreativitas dengan</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>

		ubungan kreativitas dengan industri kreatif		industri kreatif	
3.4 Memahami bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni	3.4.1 Menguraikan bentuk-bentuk/tipe dalam kreativitas seni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metode pengembangan kreativitas</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni</li> </ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul>
4.4 Mengkomunikasikan bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni	3.4.2 Membedakan metode pengembangan kreativitas seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk-bentuk pengembangan kreativitas</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni</li> </ul>	Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>
	4.4.1 Memilah bentuk-bentuk/tipe dalam kreativitas seni			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni</li> </ul>	
	4.4.2 Mendemonstrasikan bentuk-bentuk/tipe kreativitas seni			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengomunikasikan tentang bentuk-bentuk pengembangan kreativitas seni</li> </ul>	

<p>3.5 Menerapkan prinsip-prinsip kreativitas seni</p> <p>4.5 Mengeksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni</p>	<p>3.5.1 Menentukan prinsip-prinsip kreativitas seni.</p> <p>3.5.2 Menguraikan prinsip-prinsip kreativitas seni</p> <p>4.5.1 Mengeksplorasi prinsip-prinsip kreativitas seni.</p> <p>4.5.2 Mempresentasikan prinsip-prinsip kreativitas seni.</p>	<p>Prinsip-prinsip kreativitas seni.</p>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip-prinsip kreativitas seni</li> <li>• Mengumpulkan data tentang prinsip-prinsip kreativitas seni</li> <li>• Mengolah data tentang prinsip-prinsip kreativitas seni</li> <li>• Mengomunikasikan tentang prinsip-prinsip kreativitas seni</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>
<p>3.6 Menerapkan prosedur kreativitas seni</p> <p>4.6 Mendemonstrasikan prosedur</p>	<p>3.6.1 Menentukan langkah berfikir kreatif</p> <p>3.6.2 Membedakan langkah berfikir kreatif dari para ahli</p>	<p>Langkah berfikir kreatif</p>	<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang langkah-langkah berfikir kreatif</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul>

<p>keaktivitas seni</p>	<p>4.6.1 Mengeplorasi langkah bertindak kreatif</p> <p>4.6.2 Mendemonstrasikan langkah berfikir dan bertindak kreatif</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang berpikir dan bertindak kreatif</li> <li>• Mengolah data tentang berpikir dan bertindak kreatif</li> <li>• Mengomunikasikan tentang berpikir dan bertindak kreatif</li> </ul>	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> <li>• Kinerja</li> </ul>
<p>3.7 Memahami level kreativitas seni</p> <p>4.7 Mengkomunikasikan level kreativitas seni</p>	<p>3.7.1 Menguraikan definisi level kreativitas</p> <p>3.7.2 Menguraikan deskripsi setiap level kreativitas</p> <p>4.7.1 Menunjukkan ciri seni berdasarkan level kreativitas</p> <p>4.7.2 Mempresentasikan ciri seni berdasarkan level kreativitas</p>	<p>Level kreativitas</p>	<p>2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang level kreativitas</li> <li>• Mengumpulkan data tentang level kreativitas</li> <li>• Mengolah data tentang level kreativitas</li> <li>• Mengomunikasikan tentang level kreativitas</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> </ul>

<p>3.8 Menerapkan bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni</p> <p>4.8 Mengeksplorasi bentuk kemampuan kreatif dalam bidang seni</p>	<p>3.8.1 Mengurutkan proses kreatif</p> <p>3.8.2 Membedakan proses kreatif dalam berbagai jenis seni</p> <p>4.8.1 Mencoba eksplorasi proses kreatif dalam berbagai jenis seni</p> <p>4.8.2 Menyajikan hasil eksplorasi proses kreatif seni</p>	<p>Bentuk kemampuan kreatif</p>	<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang bentuk kemampuan kreatif</li> <li>• Mengumpulkan data tentang bentuk kemampuan kreatif</li> <li>• Mengolah data tentang bentuk kemampuan kreatif</li> <li>• Mengomunikasikan tentang bentuk kemampuan kreatif</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> <li>• Kinerja</li> </ul>
<p>3.9 Menerapkan inovasi karya seni</p> <p>4.9 Membuat karya inovatif bidang seni</p>	<p>3.9.1 Menguraikan definisi inovasi dalam bidang seni</p> <p>3.9.2 Menentukan karya seni inovatif</p> <p>4.9.1 Melakukan eksplorasi karya seni inovatif</p>	<p>Konsep inovasi</p>	<p>10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang inovasi karya seni</li> <li>• Mengumpulkan data tentang inovasi karya seni</li> <li>• Mengolah data tentang inovasi</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> <li>• Kinerja</li> </ul>



	4.9.2	Menyajikan karya seni inovatif			karya seni • Mengomunikasikan tentang inovasi karya seni	
3.10 Menganalisis penguangan gagasan melalui proses kreatif	3.10.1	Menyimpulkan metode penguangan gagasan proses kreatif seni	Metode proses kreatif	14	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang metode penguangan gagasan proses kreatif	Pengetahuan: • Tes Tertulis • Penugasan
4.10 Menuangkan gagasan melalui proses kreatif	3.10.2	Menyimpulkan proses kreatif seni			• Mengumpulkan data tentang penguangan gagasan proses kreatif	Keterampilan: • Portofolio • Kinerja
	4.10.1	Membuat gagasan kreativitas seni			• Mengolah data tentang inovasi karya seni	
	4.10.2	Menciptakan karya seni kreatif			• Mengomunikasikan tentang penguangan gagasan proses kreatif	
3.11 Menganalisis teknik-teknik pemecahan masalah	3.11.1	Membedakan teknik-teknik pemecahan masalah dalam bidang seni	Teknik pemecahan masalah	14	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik pemecahan masalah	Pengetahuan: • Tes Tertulis • Penugasan

<p>bidang seni</p> <p>4.11 Mengeksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah bidang seni</p>	<p>3.11.2 Menyimpulkan teknik-teknik pemecahan masalah dalam bidang seni</p> <p>4.11.1 Melakukan eksplorasi teknik-teknik pemecahan masalah dalam bidang seni</p> <p>4.11.2 Menyajikan teknik-teknik pemecahan masalah dalam bidang seni</p>			<p>bidang seni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpulkan data tentang pemecahan masalah bidang seni</li> <li>• Mengolah data tentang pemecahan masalah bidang seni</li> <li>• Mengomunikasikan tentang pemecahan masalah bidang seni</li> </ul>	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> <li>• Kinerja</li> </ul>
<p>3.12 Mengevaluasi karya kreatif bidang seni</p> <p>4.12 Mengembangkan karya kreatif bidang seni</p>	<p>3.12.1 Menilai karya seni kreatif</p> <p>3.12.2 Merumuskan metode penciptaan karya seni</p> <p>4.12.1 Menciptakan</p>	<p>Metode penciptaan karya seni</p>	<p>14</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang metode penciptaan karya seni</li> <li>• Mengumpulkan data tentang penciptaan karya seni</li> </ul>	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tertulis</li> <li>• Penugasan</li> </ul> <p>Keterampilan:</p>

	gagasan karya kreatif dalam bidang seni 4.12.2 Menciptakan karya kreatif dalam bidang seni			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengolah data tentang penciptaan karya seni</li> <li>• Mengomunikasikan tentang penciptaan karya seni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Portofolio</li> <li>• Kinerja</li> </ul>
--	---	--	--	---	---

Waka Kurikulum

Nyoman Nilon, S.Pd.  
NIP. 1982012 200902 2 003

I

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Sukasada

Drs. I Made DarwisWibawa, MM.  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19641218 199103 1 007

Sukasada, Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

Gede Kartiasa, S.Pd.  
NIP. -

## Lampiran 12. Surat Balasan dari SMK N 1 Sukasada



**PEMERINTAH PROVINSI BALI  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA  
(SMK NEGERI 1 SUKASADA)**

Alamat: Jalan Srikanthi, Sambangan, Sukasada Kode Pos: 81101  
Telp. Fax: 0361 29053

E-mail: smkn1sukasada@smkn1@yahoo.co.id website: www.smkn1sukasada.sch.id



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 684 / SMK1 SKSD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. I Made Darwis Wibawa, MM  
NIP : 19641218 199103 1 007  
Pangkat, Gol. Ruang : Pembina Utama Muda, IV c  
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Sukasada

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Komang Meli Tri Wahyuni  
NIM : 1715051067  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

Telah melaksanakan kegiatan pengambilan data di SMK Negeri 1 Sukasada dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan skripsi.

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

Sukasada, 30 November 2020  
Kepala SMK Negeri 1 Sukasada



Drs. I Made Darwis Wibawa, MM  
Pembina Utama Muda  
NIP. 19641218 199103 1 007

### Lampiran 13. Hasil Bimbingan Uji Ahli Isi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED***  
***LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X**  
**DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas  
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi  
 Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di  
 Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK  
 Negeri 1 Sukasada  
 Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni  
 Tanggal :  
 Ahli Isi :

**Petunjuk Pengisian:**

- Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		
4.	Cara penyampaian materi pada	✓		

	konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik			
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran	✓		
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		

**Komentar/Saran:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, *27 Mei* .....2021

Ahli Isi,



(*Ni Puhi Indri Kusumawati, S.Pd.*)

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED***  
***LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X**  
**DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas  
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi  
 Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di  
 Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK  
 Negeri 1 Sukasada  
 Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni  
 Tanggal :  
 Ahli Isi :

**Petunjuk Pengisian:**

- Berilah tanda ( ✓ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar	✓		
2.	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan sesuai dengan indikator	✓		
3.	Isi media pembelajaran sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik	✓		
4.	Cara penyampaian materi pada	✓		



	konten pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓		
5.	Judul yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	✓		
6.	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif	✓		
7.	Keruntutan isi materi dengan konten pembelajaran	✓		
8.	Isi materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
9.	Kelengkapan materi dalam konten pembelajaran sudah sesuai	✓		
10.	Quiz dalam konten pembelajaran sudah sesuai dengan indikator	✓		
11.	Sistematika quis dengan isi materi sudah tepat	✓		
12.	Penggunaan gambar/animasi sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓		

**Komentar/Saran:**

Dalam pemberian kuis, sebaiknya diberikan 2 bentuk itu atau soal yang dapat mengarahkan siswa ke mana arah jawaban yang dimaksud.

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 27 Mei .....2021

Ahli Isi,



(I. Gede Bartiasa)

## Lampiran 14. Hasil Bimbingan Uji Ahli Media

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED***  
***LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X**  
**DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

---

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas  
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada  
 Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni  
 Tanggal : Rabu, 31 Mei 2021  
 Ahli Media : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian:**

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		

5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
16.	Ketepatan kinerja interactive	√		

	link			
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		

**Komentar/Saran:**

- Konsistensi penggunaan bahasa
- penggunaan kalimat "cobalah sekali lagi"
- Hilangkan gambar/contoh gambar pada tiap game yang berbentuk "drag and drop". Kemudian, jika posisi gambar yang didrag sesuai dengan posisi, berikan animasi supaya terlihat ekspresif.
- Hilangkan nomor pada tiap huruf yang muncul double,
- Menghilangkan karakter manusia dianimasi menjelaskan materi
- Kata kunci pada permainan mainmapping, mohon dianimasikan

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
2. Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

Singaraja, 31 Mei 2021

Ahli Isi,

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

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATERI METODE PROSES KREATIF BERSTRATEGI *BLENDED***  
***LEARNING* DI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI KELAS X**  
**DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

---

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Kreativitas  
 Judul Media : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi  
 Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di  
 Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK  
 Negeri 1 Sukasada  
 Penulis : Komang Meli Tri Wahyuni  
 Tanggal : 31 Mei 2021  
 Ahli Media : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian:**

- Berilah tanda ( √ ) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian
- Lingkari nomor pada salah satu alternatif kesimpulan.

No.	Pernyataan	Skor		Alasan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Ukuran simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
2.	Penempatan simbol (tombol, frame) sudah sesuai	√		
3.	Jenis dan ukuran font pada media mudah dibaca	√		
4.	Warna teks yang digunakan pada media mudah dibaca	√		

5.	Komposisi gambar yang ada pada media sudah sesuai	√		
6.	Ukuran dan kualitas gambar yang ditampilkan pada media sudah sesuai	√		
7.	Ketepatan penempatan gambar pada media sudah sesuai	√		
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
9.	Sound effect yang digunakan sudah sesuai dengan animasi	√		
10.	Cover dalam media pembelajaran sudah sesuai	√		
11.	Tampilan media pembelajaran dengan isi materi sudah sesuai	√		
12.	Fleksibilitas media pembelajaran (dapat digunakan mandiri dan terbimbing)	√		
13.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah sesuai	√		
14.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran sudah sesuai	√		
15.	Penggunaan tombol navigasi pada media pembelajaran sudah sesuai	√		
16.	Ketepatan kinerja interactive	√		

	link			
17.	Konsistensi bentuk dan letak navigasi dalam media sudah sesuai	√		
18.	Fungsionalitas media sudah sesuai	√		

**Komentar/Saran:**

1. Tambahkan petunjuk navigasi
2. Komposisi tampilan permainan disesuaikan.

**Kesimpulan:**

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada dinyatakan:

1. Layak dilanjutkan tanpa ada revisi
- ② Layak dilanjutkan dengan revisi
3. Tidak layak dilanjutkan

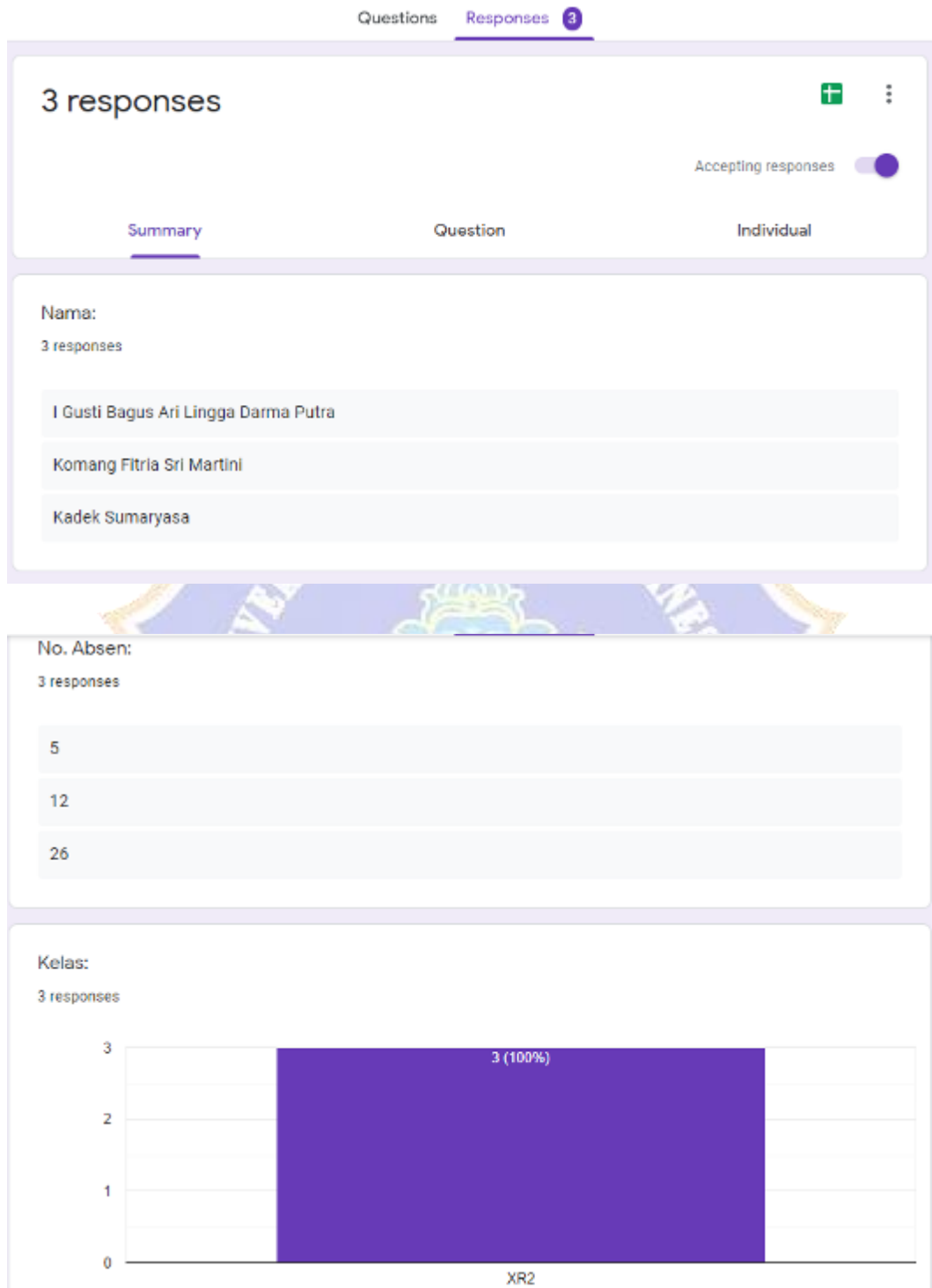
Singaraja, 31 Mei 2021

Ahli Isj,



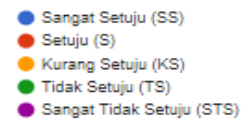
(I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.)



**Lampiran 15. Detail Angket Uji Coba Perorangan**

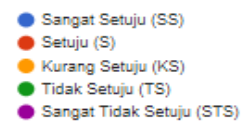
1. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.

3 responses



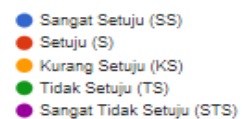
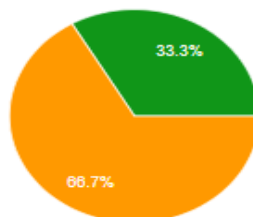
2. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik

3 responses



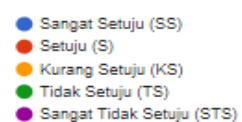
3. Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran

3 responses



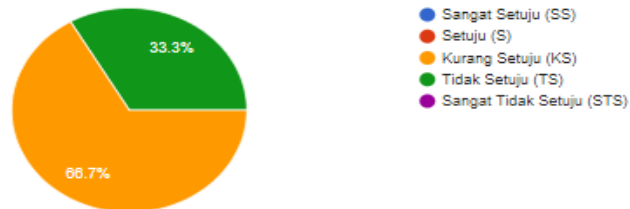
4. Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak konten pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.

3 responses



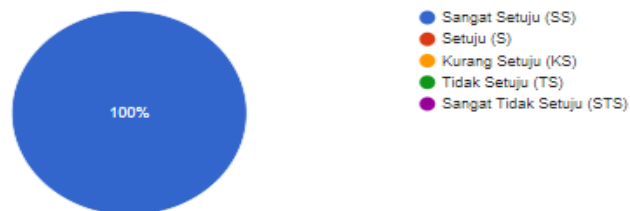
5. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik

3 responses



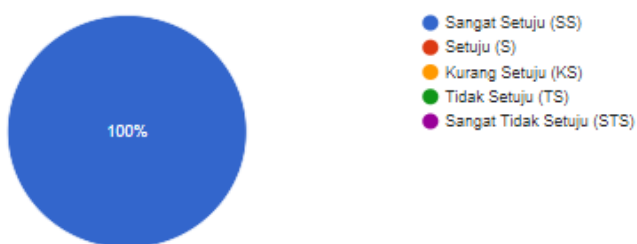
6. Melalui konten pembelajaran interaktif saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.

3 responses



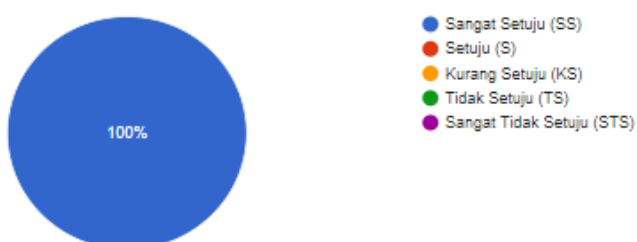
7. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.

3 responses



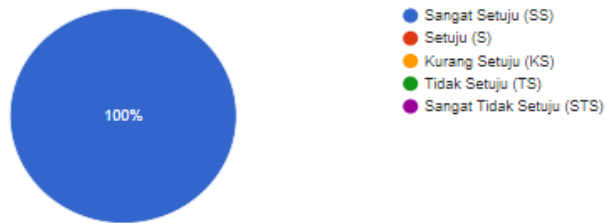
8. Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak konten pembelajaran interaktif

3 responses



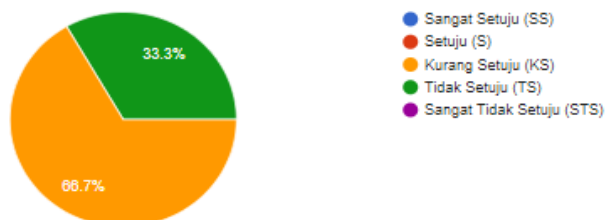
9. Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas

3 responses



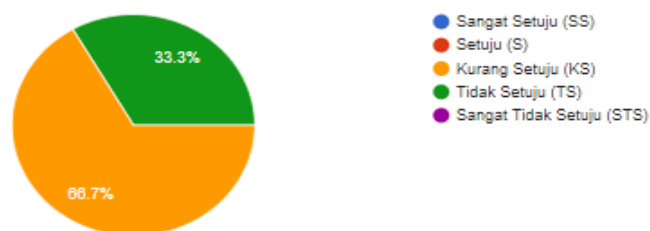
10. Saya lebih tertarik belajar menggunakan konten buku dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif

3 responses



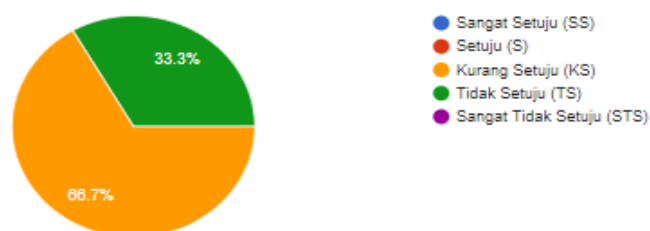
11. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran

3 responses



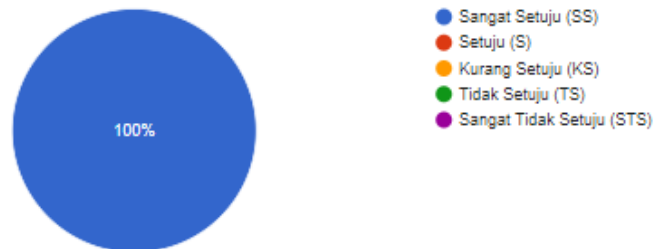
12. Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif

3 responses



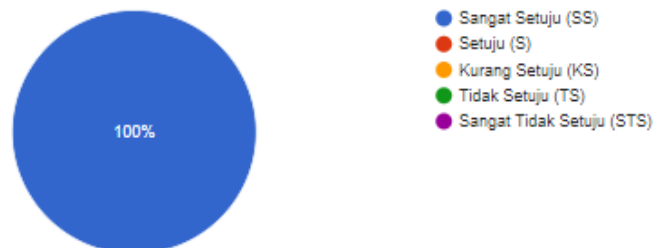
13. Dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pembelajaran dasar- dasar kreativitas menjadi lebih mudah

3 responses



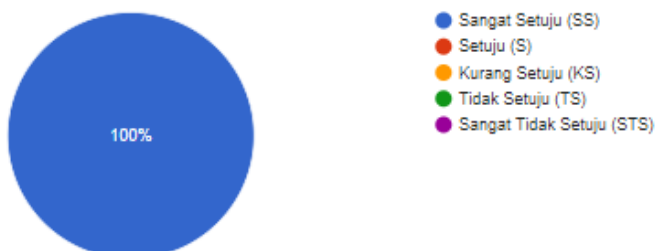
14. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat saya

3 responses



15. Saya mendukung penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.

3 responses



**Lampiran 16. Detail Angket Uji Coba Kelompok Kecil**

8 responses + ⋮

Accepting responses

Summary      Question      Individual

---

Nama:  
8 responses

Ketut Adi Widiantara
Komang Agus Supriadi
Ketut Ariya Sudamahendra
Gede Dodi Septiawan
Ketut Hendra Dani Saputra
Ni Luh Putri Swastini
Ketut Wisnu Andika
Ketut Muliartini

---

No. Absen:  
8 responses

1
3
7
10
14
24
31
21

Kelas:

8 responses



1. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.



8 responses



- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik

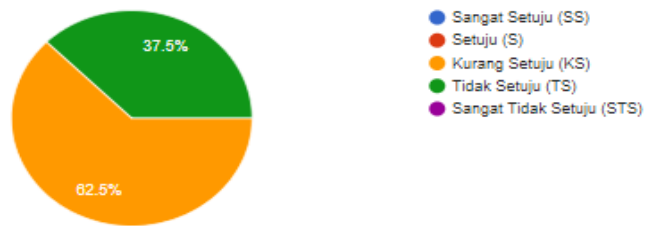
8 responses



- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

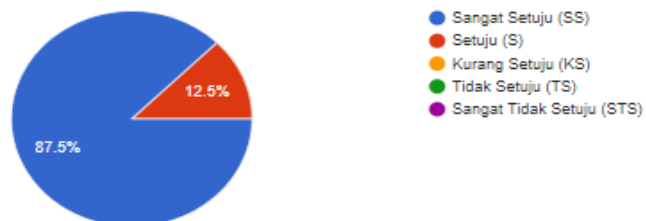
3. Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran

8 responses



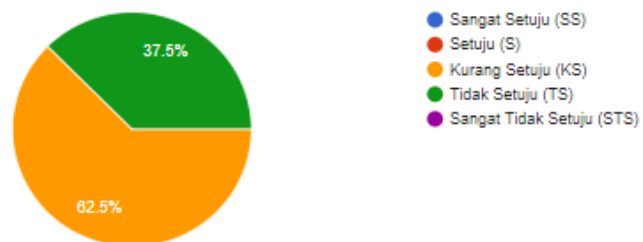
4. Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak konten pembelajaran interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.

8 responses



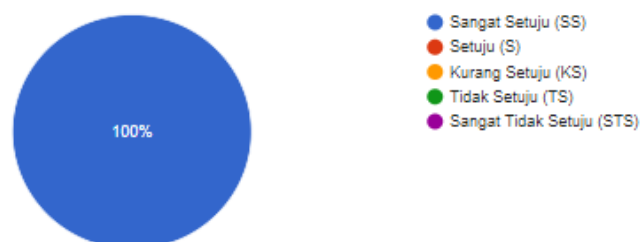
5. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik

8 responses



6. Melalui konten pembelajaran interaktif saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.

8 responses





7. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.



8 responses



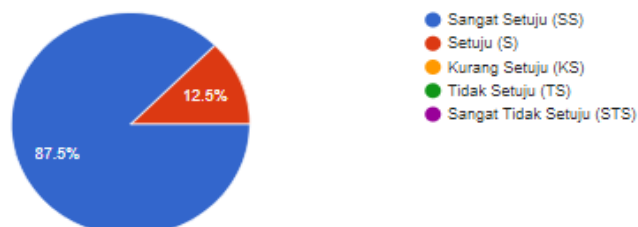
8. Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak konten pembelajaran interaktif

8 responses



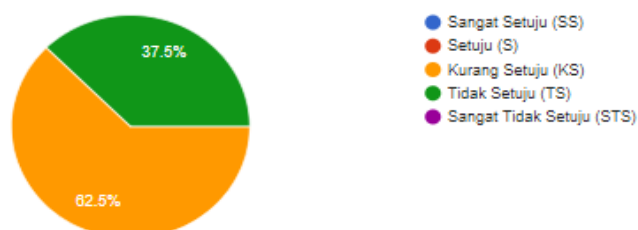
9. Dengan penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas

8 responses



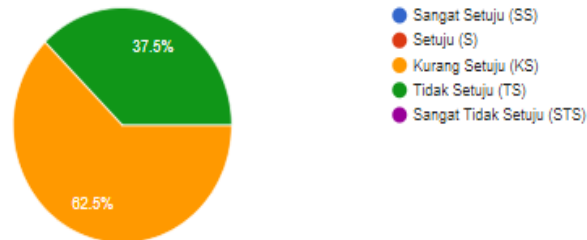
10. Saya lebih tertarik belajar menggunakan konten buku dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif

8 responses



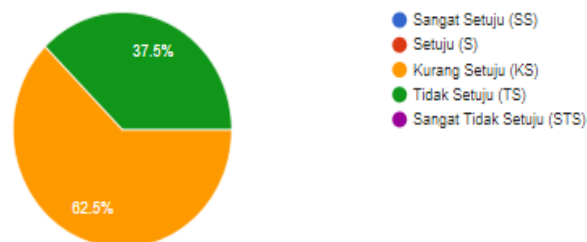
11. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran

8 responses



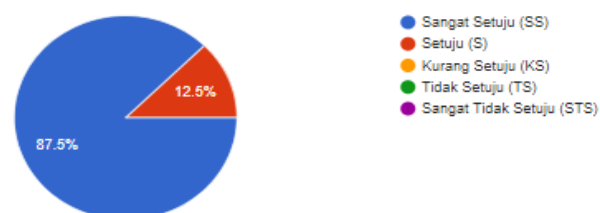
12. Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif

8 responses



13. Dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif pembelajaran dasar-dasar kreativitas menjadi lebih mudah

8 responses



14. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif secara keseluruhan dapat menarik minat saya

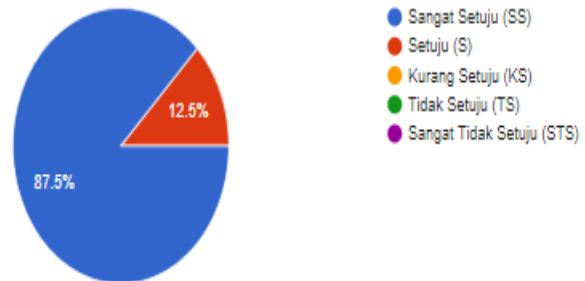
8 responses



15. Saya mendukung penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.



8 responses



**Lampiran 17. Detail Angket Uji Lapangan.**

32 responses + ⋮

Accepting responses

Summary Question Individual

Nama:  
32 responses

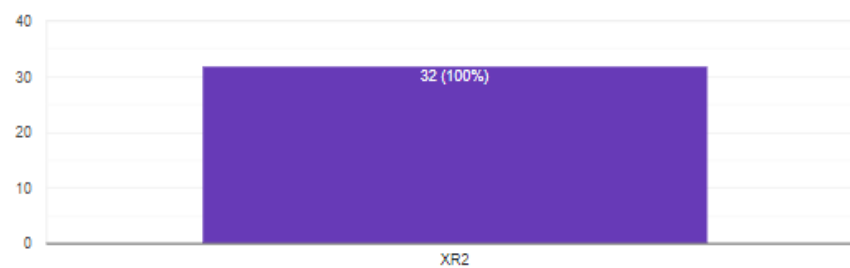
KETUT ADI WIDIANTARA
KOMANG AGUS SUPRIADI
PUTU ANDIKA PRATAMA SAPUTRA
GEDE AGUS SUMERTA PUTRA
I GUSTI BAGUS ARI LINGGA DARMA PUTRA
GUSTI NGURAH PUTU ARIAWAN
KETUT ARIYA SUDAMAHEBDRA
MADE ARYA JAYA PALGUNA
PUTU DIVA ARIANTINI

No. Absen:  
32 responses

7
8
9
10
11
12
13
14
15

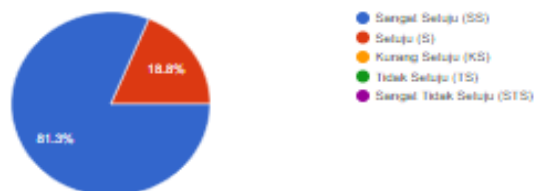
Kelas:

32 responses



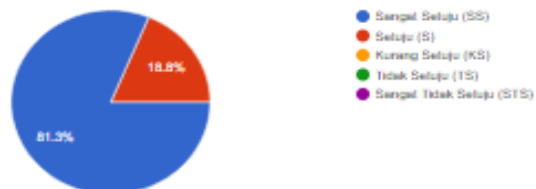
1. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan menarik.

22 responses



2. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena berisi materi yang jelas dan permainan yang menarik

22 responses



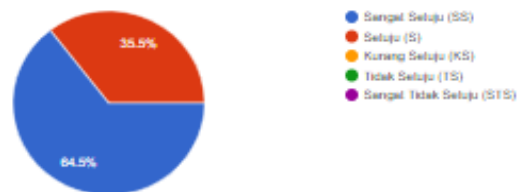
3. Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran

22 responses



4. Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak konten pembelajaran Interaktif berisi ilustrasi dalam materi-materi pembelajaran.

21 responses



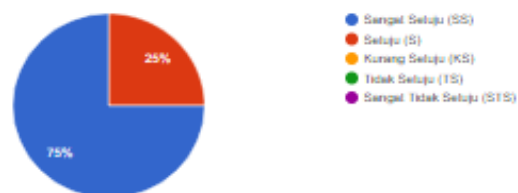
6. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik

21 responses



6. Melalui konten pembelajaran interaktif saya bisa menambah pengetahuan terhadap sesuatu yang berada di sekitar saya.

22 responses



7. Dengan adanya konten pembelajaran interaktif, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui hal yang belum pernah saya ketahui.

22 responses



8. Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak konten pembelajaran Interaktif

22 responses



9. Dengan penggunaan konten pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas

22 responses



10. Saya lebih tertarik belajar menggunakan konten buku dibandingkan menggunakan konten pembelajaran Interaktif

22 responses



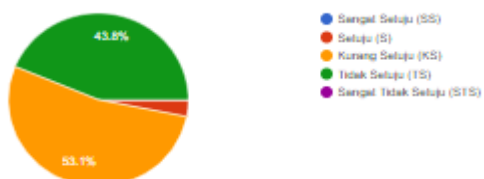
11. Dengan adanya konten pembelajaran Interaktif, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran

22 responses



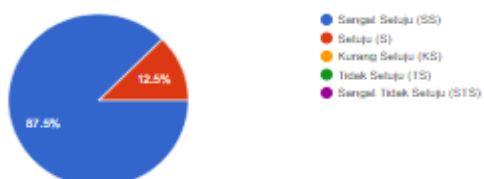
12. Konten pembelajaran Interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam pemahaman materi dasar-dasar kreativitas khususnya dalam materi metode proses kreatif

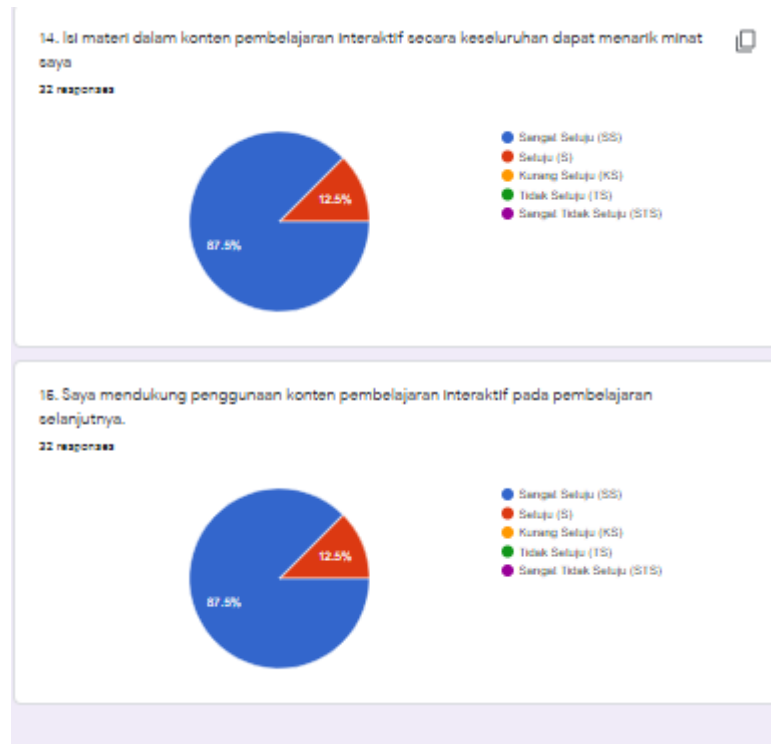
22 responses



13. Dengan menggunakan konten pembelajaran Interaktif pembelajaran dasar-dasar kreativitas menjadi lebih mudah

22 responses







## Lampiran 18. Detail Angket *Pre-test*

Responses cannot be edited

### Pretest Materi Metode Proses Kreatif

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda benar!

Nama:

Putu Andika Pratama Putra

No. Absen:

4

Kelas:

XR2

1. Belajar kreatif yaitu belajar merangkai semua proses menjadi satu kesatuan antara diri manusia dan lingkungannya. Berdasarkan pengertian diatas, belajar kreatif terdiri dari.....

- a. Gagasan, Karya dan Imajinasi
- b. Gagasan, Harapan, dan Karya
- c. Pengamatan, Gagasan dan Karya
- d. Gagasan, Proses dan Karya

2. Belajar kreatif bermula dari bagaimana menemukan gagasan, sebab tidak semua orang memiliki kepekaan dan imajinasi yang kuat. Berdasarkan pernyataan diatas, gagasan yang dimaksud adalah....

- a. Sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang akan disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengarnya
- b. Rancangan yang tersusun di pikiran
- c. Hasil pemikiran logis ( masuk akal ) dan orisial seseorang mengenai suatu masalah atau peristiwa yang terjadi di lingkungan manusia
- d. A, B, dan C benar

3. Sesuatu yang lahir dari kegiatan berpikir saat belajar mengamati dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar adalah....

- a. Karya
- b. Gagasan/ide
- c. Benda
- d. Harapan

4. Hal-hal yang diperlukan dalam penguangan gagasan yaitu Kemampuan berekspresi dan Kepekaan perasaan. cara penguangan gagasan tersebut dilakukan dengan cara.....

- a. Pengalaman - Pengamatan - Daya khayal - Hasil pemikiran
- b. Pengamatan-Daya khayal-ide
- c. Harapan- Pengamatan-Daya Khayal-Ide
- d. Pengalaman – Daya Khayal- Ide- Hasil Pemikiran

5. Andi merupakan seorang siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual, saat ini Andi sedang mengikuti program Praktik Kerja Lapangan. Dalam program tersebut Andi menemukan sebuah Ide usaha yang akan membantunya menjadi sebuah wirausaha muda. Sebelum menjalankan Ide usahanya Andi melakukan kegiatan meneliti, mencari, menemukan, mencatat informasi dan data mengenai suatu fakta dari Ide yang telah ditemukan. Langkah yang diambil oleh Andi merupakan langkah.....

- a. Identifikasi
- b. Analisis
- c. Menyusun
- d. Menyunting

6. Berikut karakteristik dari proses dalam belajar kreatif kecuali.....

- a. Bersifat absolut
- b. Mengeksplorasi potensi diri
- c. Kemandirian
- d. Penguasaan teknik

7. Rian adalah seorang siswa yang memiliki hobi dibidang desain grafis, dalam menekuni hobinya Rian mengikuti berbagai kelas yang berhubungan dengan desain grafis dan mulai mengikuti beberapa lomba yang berkaitan dengan desain grafis. Dari apa yang dilakukan Rian merupakan salah satu proses belajar kreatif dengan cara.....

- a. Penguasaan teknik
- b. Mengeksplorasi potensi diri
- c. Penguasaan teknik
- d. copy the master

8. Salah satu tindakan yang dilakukan oleh seseorang yaitu menjiplak karya sang maestro untuk mempelajari teknik sehingga dapat membuat perbandingan & pengembangan. Dari pernyataan tersebut merupakan salah satu ciri khas dari.....

- a. Gagasan
- b. Proses
- c. Ide
- d. Karya

9. Mengapa karya menjadi sebuah acuan dalam menilai sebuah kreativitas .....

- a. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur kebaruan
- b. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur Penemuan seseorang
- c. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur pengembangan dari sebuah gagasan
- d. A, B, dan C benar

10. Sebuah karya yang menunjuk pada siapa kreator dibalik sebuah karya, ke-khasan atau ciri dari sebuah karya tersebut tergolong kedalam karya.....

- a. Orsinil
- b. Tiruan
- c. Murni
- d. Otentik

11. Cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran kita merupakan salah satu pengertian dari....

- a. Gagasan
- b. Simbol
- c. Mindmapping
- d. Peta Konsep

12. Konsep Mind Mapping awalnya diperkenalkan oleh seorang ahli yang bernama Tony Buzan Pada tanggal?

- a. 1970-an
- b. 1980-an
- c. 1990-an
- d. 2000-an

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan dibawah ini! a. Memberi pandangan menyeluruh pada pokok masalah atau area yang luas. b. Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru. c. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut merupakan fungsi dari....

- a. Peta Konsep
- b. Gambaran
- c. Mindmapping
- d. Semua Benar

14. Dengan berlatihlah melihat hal-hal indah yang menggerakkan kita secara emosional merupakan metode...

- a. Be In The Moment
- b. Tickle Your Imagination
- c. Be Inspired
- d. Think On Paper

15. Menuangkan sebuah gagasan kreatif seni dapat dimulai dengan segulung kertas yang dimulai dari menuliskan ide-ide yang berasal dari pemikiran kita baik itu dalam bentuk kata-kata, gambaran atau dan lain sebagainya. Langkah tersebut merupakan salah satu metode yang disebut dengan.....

- a. Be In The Moment
- b. Tickle Your Imagination
- c. Be Inspired
- d. Think On Paper



**Lampiran 19. Detail Angket *Post-test***

Responses cannot be edited

## Posttest Materi Metode Proses Kreatif

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda benar!

Nama:  
Gede Agus Sumertadana Putra

No. Absen:  
02

Kelas:  
XR 2

1. Belajar kreatif yaitu belajar merangkai semua proses menjadi satu kesatuan antara diri manusia dan lingkungannya. Berdasarkan pengertian diatas, belajar kreatif terdiri dari.....

- a. Gagasan, Karya dan Imajinasi
- b. Gagasan, Harapan, dan Karya
- c. Pengamatan, Gagasan dan Karya
- d. Gagasan, Proses dan Karya

2. Belajar kreatif bermula dari bagaimana menemukan gagasan, sebab tidak semua orang memiliki kepekaan dan imajinasi yang kuat. Berdasarkan pernyataan diatas, gagasan yang dimaksud adalah....

- a. Sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang akan disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengarnya
- b. Rancangan yang tersusun di pikiran
- c. Hasil pemikiran logis ( masuk akal ) dan orisial seseorang mengenai suatu masalah atau peristiwa yang terjadi di lingkungan manusia
- d. A, B, dan C benar

3. Sesuatu yang lahir dari kegiatan berpikir saat belajar mengamati dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar adalah....

- a. Karya
- b. Gagasan/ide
- c. Benda
- d. Harapan

4. Hal-hal yang diperlukan dalam penuangan gagasan yaitu Kemampuan berekspresi dan Kepekaan perasaan. cara penuangan gagasan tersebut dilakukan dengan cara.....

- a. Pengalaman - Pengamatan - Daya khayal - Hasil pemikiran
- b. Pengamatan-Daya khayal-ide
- c. Harapan- Pengamatan-Daya Khayal-Ide
- d. Pengalaman – Daya Khayal- Ide- Hasil Pemikiran

5. Andi merupakan seorang siswa kelas XI jurusan Desain Komunikasi Visual, saat ini Andi sedang mengikuti program Praktik Kerja Lapangan. Dalam program tersebut Andi menemukan sebuah Ide usaha yang akan membantunya menjadi sebuah wirausaha muda. Sebelum menjalankan Ide usahanya Andi melakukan kegiatan meneliti, mencari, menemukan, mencatat informasi dan data mengenai suatu fakta dari Ide yang telah ditemukan. Langkah yang diambil oleh Andi merupakan langkah.....

- a. Identifikasi
- b. Analisis
- c. Menyusun
- d. Menyunting

6. Berikut karakteristik dari proses dalam belajar kreatif kecuali.....

- a. Bersifat absolut
- b. Mengeksplorasi potensi diri
- c. Kemandirian
- d. Penguasaan teknik

7. Rian adalah seorang siswa yang memiliki hobi dibidang desain grafis, dalam menekuni hobinya Rian mengikuti berbagai kelas yang berhubungan dengan desain grafis dan mulai mengikuti beberapa lomba yang berkaitan dengan desain grafis. Dari apa yang dilakukan Rian merupakan salah satu proses belajar kreatif dengan cara.....

- a. Penguasaan teknik
- b. Mengeksplorasi potensi diri
- c. Penguasaan teknik
- d. copy the master

8. Salah satu tindakan yang dilakukan oleh seseorang yaitu menjiplak karya sang maestro untuk mempelajari teknik sehingga dapat membuat perbandingan & pengembangan. Dari pernyataan tersebut merupakan salah satu ciri khas dari.....

- a. Gagasan
- b. Proses
- c. Ide
- d. Karya

9. Mengapa karya menjadi sebuah acuan dalam menilai sebuah kreativitas .....

- a. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur kebaruan
- b. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur Penemuan seseorang
- c. Karena setiap karya yang dibuat oleh seseorang mengandung unsur pengembangan dari sebuah gagasan
- d. A, B, dan C benar

10. Sebuah karya yang menunjuk pada siapa kreator dibalik sebuah karya, ke-khasan atau ciri dari sebuah karya tersebut tergolong kedalam karya....

- a. Orsinil
- b. Tiruan
- c. Murni
- d. Otentik



11. Cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan "memetakan" pikiran-pikiran kita merupakan salah satu pengertian dari....

- a. Gagasan
- b. Simbol
- c. Mindmapping
- d. Peta Konsep

12. Konsep Mind Mapping awalnya diperkenalkan oleh seorang ahli yang bernama Tony Buzan Pada tanggal?

- a. 1970-an
- b. 1980-an
- c. 1990-an
- d. 2000-an

13. Perhatikan pernyataan-pernyataan dibawah ini! a. Memberi pandangan menyeluruh pada pokok masalah atau area yang luas. b. Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru. c. Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut merupakan fungsi dari.....

- a. Peta Konsep
- b. Gambaran
- c. Mindmapping
- d. Semua Benar

14. Dengan berlatihlah melihat hal-hal indah yang menggerakkan kita secara emosional merupakan metode...

- a. Be In The Moment
- b. Tickle Your Imagination
- c. Be Inspired
- d. Think On Paper

15. Menuangkan sebuah gagasan kreatif seni dapat dimulai dengan segulung kertas yang dimulai dari menuliskan ide-ide yang berasal dari pemikiran kita baik itu dalam bentuk kata-kata, gambaran atau dan lain sebagainya. Langkah tersebut merupakan salah satu metode yang disebut dengan.....

- a. Be In The Moment
- b. Tickle Your Imagination
- c. Be Inspired
- d. Think On Paper



## Lampiran 20. Detail Angket Respon Guru

Responses cannot be edited

### UJI RESPON GURU

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon guru terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif pada Materi Metode Proses Kreatif khususnya di SMK Negeri 1 Sukasada. Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memilih salah satu pilihan.

Keterangan: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

Nama:  
I Gede Kartiasa

Pengampu Mata Pelajaran:  
Dasar-Dasar Kreativitas

1. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi metode proses kreatif.

Sangat Setuju (SS)  
 Setuju (S)  
 Kurang Setuju (KS)  
 Tidak Setuju (TS)  
 Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Saya lebih tertarik mengajar menggunakan konten berupa modul ajar dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas khususnya pada materi metode proses kreatif.

Sangat Setuju (SS)  
 Setuju (S)  
 Kurang Setuju (KS)  
 Tidak Setuju (TS)  
 Sangat Tidak Setuju (STS)

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

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

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

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

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

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Saya tidak dapat memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif ini.

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

8. Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mampu mengontrol perkembangan pengetahuan peserta didik.

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

9. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat mempermudah saya dalam memaparkan materi.

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

10. Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik.

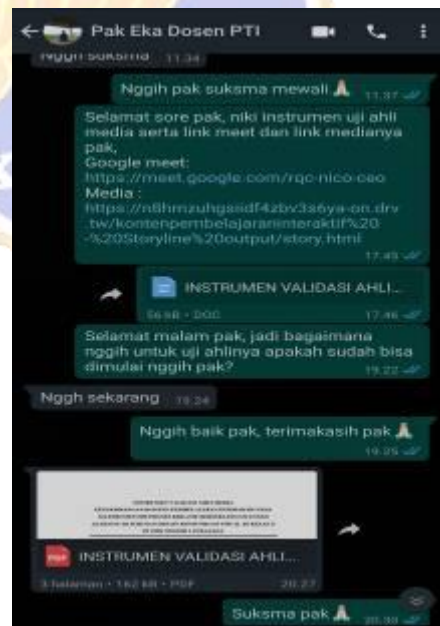
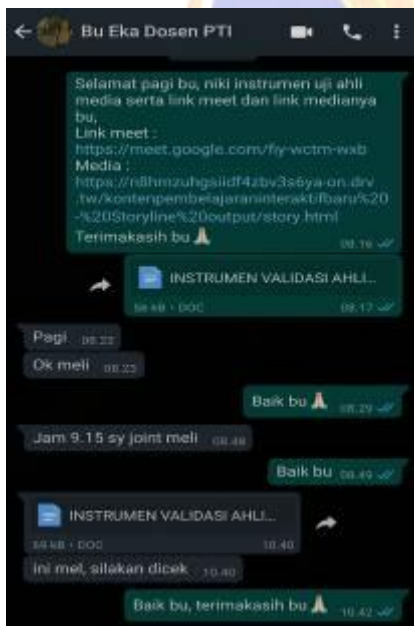
- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Kurang Setuju (KS)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

### Lampiran 21. Dokumentasi

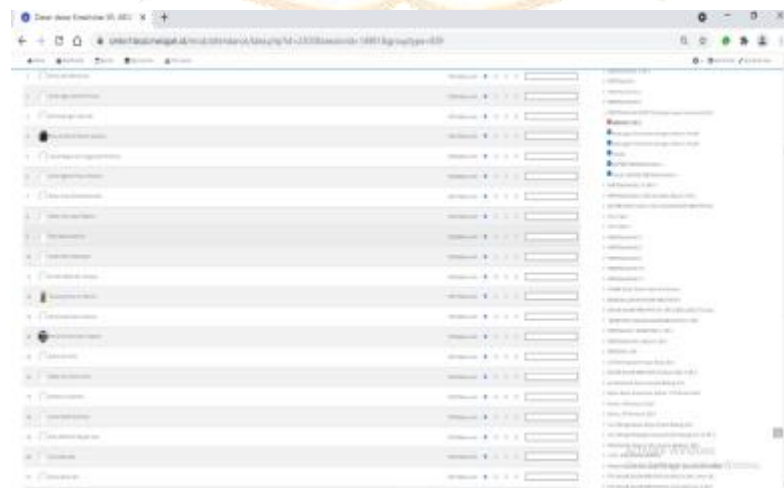
#### Uji Ahli Isi



#### Uji Ahli Media



## Implementasi







**E-LEARNING SMK NEGERI 1 SUKASADA**  
Dein Ilmu, Kreatifitas, dan

Home Dashboard Forum My Course This course

My course / Course: SMK Negeri 1 Sukasada / Forum / My course / My course

### Pertemuan 3

Assignment: Ujian...  
 Assignment status: Completed

See also preferences

Select	User picture	Full name / Suriname	Email address	Status	Grade	EGP	Last modified (submission)	Submission comments	Last modified (grades)	Feedback comments	Answers PDF	Final grade
<input type="checkbox"/>		Udan Agus Ad Angga Darmas Purno	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 10:00 AM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Kamang Prita Sari Marini	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 12:22 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Galang Agus Sumarna Purno	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 8:07 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Rauli Ad Widiantara	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 2:26 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Rauli Mahanah	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 6:02 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Raden Dik Septian	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 6:21 AM	Comments (0)				

See also preferences

See also preferences

Select	User picture	Full name / Suriname	Email address	Status	Grade	EGP	Last modified (submission)	Submission comments	Last modified (grades)	Feedback comments	Answers PDF	Final grade
<input type="checkbox"/>		Udan Agus Ad Angga Darmas Purno	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 10:00 AM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Kamang Prita Sari Marini	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 12:22 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Galang Agus Sumarna Purno	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 8:07 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Rauli Ad Widiantara	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 2:26 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Rauli Mahanah	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 6:02 PM	Comments (0)				
<input type="checkbox"/>		Raden Dik Septian	1221@eas.com	Submitted for grading	Grade	100%	Tuesday, 8 June 2021 6:21 AM	Comments (0)				

See also preferences

Web checked:

Course: SMK Negeri 1 Sukasada / Forum / My course / My course

Home Dashboard Forum My Course This course

## HASIL

**Nilai** : 100% (100 points)  
**Rata-Rata** : 70% (70 points)  
**Hasil** :  
 ✓ Selamat Anda Berhasil!

