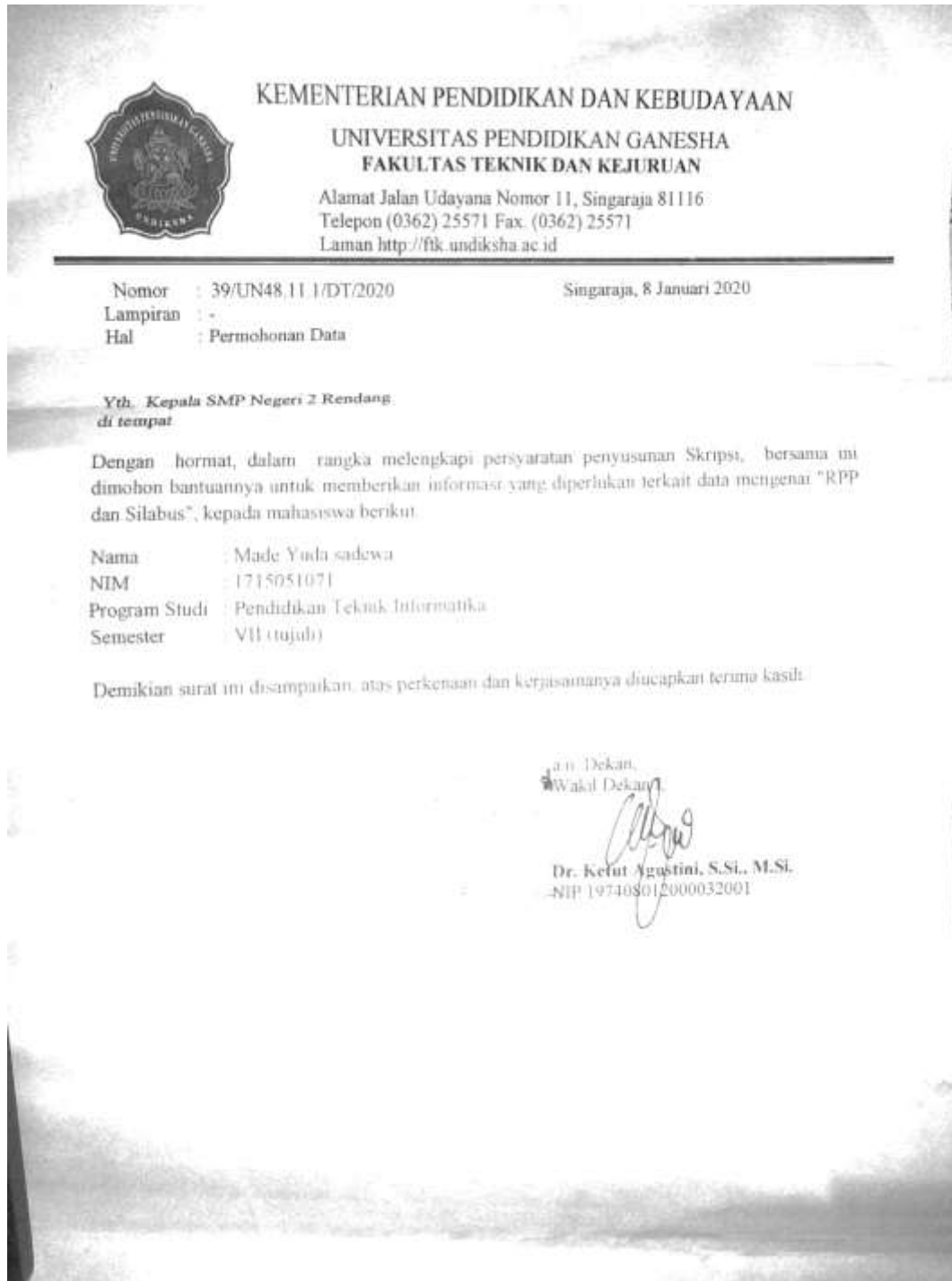




Lampiran 1. Surat Keterangan dan Izin Melakukan Penelitian



Lampiran 2. Silabus Agama Hindu Kelas VII SMP Negeri 2 Rendang

**SILABUS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA HINDU KELAS VII**

**SATUAN PENDIDIKAN SMPN 2 RENDANG**

**2020/2021**

**Kompetensi Inti:**

KI 1: menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3: memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4: mencoba, mengolah, dan menyaji berbagai hal dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
1.1 Menghayati ajaran Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup	Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup <ul style="list-style-type: none"><li>Veda sebagai ajaran utama umat Hindu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Sikap Spiritual</li><li>Observasi</li><li>Jurnal</li></ul>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"><li>Buku pendidikan Agama</li></ul>

<p>2.1 Berperilaku disiplin dalam mengamalkan ajaran Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup</p> <p>3.1 Memahami Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup</p> <p>4.1 Mengkodifikasi Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nilai-nilai yang terkandung dalam kitab suci Veda</li> <li>• Metode mengajarkan kitab suci veda pada masyarakat</li> <li>• Maharsi penyusun kitab Suci Veda</li> </ul>	<p>VII, tentang Kitab Suci Veda sebagai tuntunan hidup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati artikel-artikel tentang Veda sebagai ajaran utama umat Hindu.</li> <li>• Mengamati dengan seksama nilai-nilai yang terkandung dalam kitab Suci Veda</li> <li>• Mencari tahu/informasi dengan mewawancarai beberapa narasumber di lingkungan sekolah berkaitan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam kitab suci Veda</li> <li>• Mengumpulkan informasi tentang maharsi-maharsi penyusun Veda</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kitab Suci Veda</li> <li>• Menyampaikan hasil telaah nilai-nilai yang terkandung dalam kitab suci Veda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Sosial</li> <li>• Observasi</li> <li>• Jurnal Pengetahuan tes tertulis Pilihan ganda Uraian</li> <li>• Keterampilan: Praktik/Kinerja: Persiapan Pelaksanaan Hasil</li> </ul>	<p>Hindu dan Budi pekerti kelas VII</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitab Catur Veda</li> <li>• Kitab Itihasa</li> <li>• Kitab Bhagavadgita</li> </ul>
---	---	---	---	---

<p>1.2 Menghayati konsep Avatara, Deva, dan Bhatara dalam agama Hindu</p> <p>2.2 Menunjukkan ajaran Avatara, Deva, dan Bhatara dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.2 Menjabarkan konsep Avatara, Deva, dan Bhatara dalam agama Hindu</p> <p>4.2 Menyajikan ceritera- ceritera Avatara, Deva, Bhatara dalam agama Hindu</p>	<p>Konsep Avatara, Deva, dan Bhatara dalam Agama Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avatara, Deva, dan Bhatara sebagai bagian dari Sraddha</li> <li>• Hubungan Avatara, Deva dan Bhatara dengan Sang Hyang Widhi</li> <li>• Perbedaan Avatara, Deva dan Bhatara</li> <li>• Ceritera turunya dasa Avatara ke dunia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas VII, tentang konsep Avatara, Deva, dan Bhatara dalam agama Hindu</li> <li>• Mengamati tayangan video yang berkaitan dengan cerita Awatara</li> <li>• Mencari informasi dengan mewawancarai beberapa narasumber di lingkungan sekolah terkait perbedaan Avatara, Deva dan Bhatara, dalam pandangan agama Hindu.</li> <li>• Mendiskusikan materi yang berkaitan dengan hubungan Avatara, Deva, dan Bhatara</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi terkait hubungan Avatara, Deva dan Bhatara dengan Sang Hyang Widhi</li> <li>• Membuat laporan tertulis hasil telaah hubungan Avatara, Deva dan Bhatara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Spiritual</li> <li>• Penilaian Diri</li> <li>• Angket</li> <li>• Sikap Sosial</li> <li>• Observasi</li> <li>• Jurnal</li> <li>• Pengetahuan tes Lisan</li> <li>• Tanya Jawab</li> <li>• Keterampilan: Praktik/Kinerja: Persiapan Pelaksanaan Hasil</li> </ul>	<p>21 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VII</li> <li>• Gambar Dewa-dewa</li> <li>• Gambar-gambar Avatara.</li> <li>• Buku Upadesa</li> <li>• Kitab Bhagavadgita</li> </ul>
---	--	---	--	--------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>dengan Sang Hyang Widhi</li> </ul>			
<p>1.3 Meyakini konsep Karmaphala sebagai hukum sebab akibat dalam ajaran agama Hindu</p> <p>2.3 Menunjukkan konsep Karmaphala sebagai hukum sebab akibat dalam ajaran agama Hindu.</p> <p>3 Menjabarkan konsep Karmaphala sebagai hukum sebab akibat dalam ajaran agama Hindu</p> <p>4.3 Menguraikan konsep Karmaphala sebagai hukum sebab akibat dalam ajaran agama Hindu</p>	<p>Konsep Karmaphala sebagai hukum sebab akibat dalam ajaran agama Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Karmaphala sebagai bagian dari Sraddha</li> <li>Jenis-jenis Karmaphala</li> <li>Ceritera-ceritera perilaku Karmaphala dalam kehidupan</li> <li>Akibat perilaku-perilaku Karmaphala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meyakini karmaphala sebagai hukum sebab akibat untuk mencapai surga, neraka, dan atau Moksa</li> <li>Mengamalkan ajaran karmaphala dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas VII, tentang Karmaphala</li> <li>Mengamati berbagai tindakan teman di lingkungan sekolah, rumah, dan mengamati tindakan keluarga yang dapat mengakibatkan Karmaphala baik dan Karmaphala buruk.</li> <li>Mencermati beberapa buku yang berkaitan dengan Karmaphala</li> <li>Mencari tahu/informasi dengan mewawancarai beberapa narasumber di lingkungan sekolah berkaitan dengan Karmaphala sebagai hukum sebab akibat,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sikap Spiritual Observasi Jurnal</li> <li>Sikap Sosial Penilaian Teman sebaya Angket</li> <li>Pengetahuan tertulis: Pilihan ganda Uraian</li> <li>Keterampilan:</li> <li>Proyek: Perencanaan Pelaksanaan Pelaporan hasil</li> </ul>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VII</li> <li>Kitab Sarasamuscaya</li> <li>Kitab Bhagavadgita</li> <li>Buku Upadesa Gambar-gambar terkait Karmaphala</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan materi yang berkaitan dengan jenis-jenis Karmaphala dan Karmaphala sebagai hokum sebab akibat.</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi terkait jenis-jenis Karmaphala dan Karmaphala sebagai hokum sebab akibat</li> <li>• Mempresentasikan hasil diskusi di</li> <li>• depan kelas penuh dengan percaya diri</li> </ul>			
<p>1.4 Menghargai orang yang dapat menghindari ajaran Sad Atatayi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.4 Menghargai hak orang lain sebagai wujud pengendalian diri untuk menghindari perilaku Sad Atatayi</p> <p>3.4 Memahami Sad Atatayi sebagai perbuatan yang harus dihindari dalam kehidupan</p>	<p>Sad Atatayi sebagai perbuatan yang harus dihindari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sad atatayi yang harus dikendalikan</li> <li>• Ceritera-ceritera yang terkait Sad atatayi</li> <li>• Upaya menghindarkan diri dari akibat Sad Atatayi</li> <li>• Sloka-sloka kemahakusaan Sang Hyang Widhi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai hak orang lain untuk</li> <li>• mengendalikan diri dari perilaku Sad Atatayi</li> <li>• Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas VII, tentang Sad Atatayi</li> <li>• Mengamati dan mengidentifikasi bagian-bagian Sad Atatayi</li> <li>• Mencermati beberapa artikel yang berkaitan dengan cerita-cerita Sad Atatayi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Spiritual Observasi Jurnal</li> <li>• Sikap Sosial Observasi Jurnal</li> <li>• Pengetahuan</li> </ul>	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VII</li> <li>• Kitab Sarasamuscaya</li> </ul>

<p>4.4 Menyajikan ceritera singkat perilaku terkait ajaran Sad Atatayi yang harus dihindari</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan tayangan video yang berkaitan dengan perilaku Sad Atatayi</li> <li>• Mendiskusikan materi yang berkaitan dengan cara mengendalikan Sad Atatayi sebagai perilaku yang harus dikendalikan</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi terkait upaya-upaya mengendalikan diri dari perilaku Sad Atatayi</li> <li>• Melaporkan secara tertulis upaya-upaya</li> <li>• mengendalikan diri dari perilaku Sad Atatayi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis: Pilihan ganda Uraian</li> <li>• <b>Keterampilan:</b></li> <li>• Praktik/Kinerja: Persiapan Pelaksanaan Hasil</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koran, dan Majalah</li> </ul>
<p>1.5 Menghayati kepemimpinan dalam konsep agama Hindu 2.5 Menghargai perilaku pemimpin yang bertanggungjawab sesuai konsep agama Hindu 3.5 Menjelaskan konsep Asta Brata dalam kepemimpinan Agama Hindu</p>	<p>Konsep Asta Brata dalam kepemimpinan Agama Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Asta Brata dan bagian-bagiannya</li> <li>• Contoh-contoh pelaksanaan konsep Asta Brata dalam kepemimpinan Agama Hindu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamalkan dan menghayati tipe-tipe kepemimpinan Hindu</li> <li>• Menghargai perilaku pemimpin yang bertanggungjawab sesuai konsep agama Hindu</li> <li>• Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Spiritual Observasi Jurnal</li> <li>• Sikap Sosial Penilaian Diri Angket</li> </ul>	<p>18JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VII</li> </ul>



<p>4.5 Menyajikan tipologi kepemimpinan dalam konsep Hindu</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tokoh-tokoh Hindu yang dapat dijadikan teladan</li> </ul>	<p>VII, tentang konsep kepemimpinan Hindu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyaksikan tayangan video yang berkaitan dengan kepemimpinan Hindu</li> <li>• Mencari tahu/ informasi dengan mewawancarai beberapa narasumber di lingkungan sekolah yang berkaitan dengan tipe-tipe kepemimpinan Hindu</li> <li>• Mendiskusikan materi yang berkaitan dengan tipe-tipe kepemimpinan Hindu</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi tentang tipologi kepemimpinan Hindu</li> <li>• Menyampaikan laporan secara tertulis</li> <li>• tentang contoh-contoh kepemimpinan Hindu dalam masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengetahuan Tes lisan Tanya jawab</li> <li>• Keterampilan: Proyek: Perencanaan Pelaksanaan Pelaporan hasil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kitab Sarasamuscaya</li> <li>• Buku Nitisastra</li> <li>• Kitab Bahagavad gita</li> <li>• Ramayana</li> </ul>
--	--	---	--	--

<p>1.6 Menghayati ajaran Pañca Yajñā yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.6 Disiplin mengamalkan Pañca Yajñā yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>3.6 Memahami kualitas Pañca Yajñā dalam kehidupan</p> <p>4.6 Menyajikan contoh Panca Yajñā yang tergolong Tamasika, Rajasika, dan Sattwika</p>	<p>Kualitas Pañca Yajñā dalam kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Landasan dasar berYajña dalam agama Hindu</li> <li>• Bentuk-bentuk Yajña</li> <li>• Syarat-syarat Yajña yang Satwika dalam kitab suci</li> <li>• Contoh-contoh pelaksanaan Yajña dalam masyarakat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamalkan Yajñā yang berkualitas dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>• Selalu disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan Yajñā yang berkualitas dalam kehidupan</li> <li>• Membaca buku teks pendidikan agama Hindu dan budi pekerti kelas VII,</li> <li>• tentang Landasan dasar berYajña</li> <li>• Menyaksikan tayangan video salah satu contoh kegiatan pelaksanaan Yajña di masyarakat</li> <li>• Mencari tahu/informasi dengan mewawancarai beberapa narasumber di lingkungan sekolah yang berkaitan dengan landasan dan contoh pelaksanaan Yajña</li> <li>• Mendiskusikan materi yang berkaitan dengan bentuk-bentuk pelaksanaan Yajña dalam agama Hindu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sikap Spiritual Observasi Jurnal</li> <li>• Sikap Sosial Penilaian Diri Angket</li> <li>• Pengetahuan Tes tertulis: Pilihan ganda Uraian</li> <li>• Keterampilan: Proyek: Perencanaan Pelaksanaan Pelaporan hasil</li> </ul>	<p>15 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku pendidikan Agama Hindu dan Budi pekerti kelas VII</li> <li>• Buku Panca Yajñā</li> <li>• Kitab Sarasamudaya</li> </ul>
--	---	---	---	--------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis artikel-artikel tentang bentuk-bentuk pelaksanaan Yajña dalam agama Hindu</li> <li>• Menyampaikan hasil telaahnya secara lisan tentang bentuk-bentuk Yajña dalam agama Hindu</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

Mengetahui

Kepala Satdik SMP Negeri 2 Rendang



**Ketut Suparjana, S.Pd., M.Pd**  
NIP 19690404 199103 1 008



Rendang, Juli 2020

Guru Agama Hindu dan Budi Pekerti,



**Dra. Ni Nengah Nilahastini**  
NIP. 19680422 199903 2 004



Lampiran 3. RPP Agama Hindu Kelas VII Materi *Asta Brata*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Sekolah</b>	: SMP Negeri 2 Rendang	<b>Tahun Ajaran</b>	: 2020/2021
<b>Mata Pelajaran</b>	: Agama Hindu dan Budi Pekerti	<b>KD</b>	: 3.5, 4.5
<b>Jenjang</b>	: SMP	<b>Pertemuan</b>	: 1
<b>Kelas/Semester</b>	: VII / II	<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 JP

**A. TUJUAN**

Melalui pembelajaran dengan pendekatan *saintifik*, berstrategi *blended learning*, peserta didik mampu memahami konsep kepemimpinan Hindu berdasarkan konsep *Asta Brata* dengan sikap bertanggungjawab selama proses pembelajaran sebagai wujud *sradha* dan *bhakti* kepada *Ida Sang Hyang Widi Wasa*.

**B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR**

1. Media : *Schoology* dan *WhatsApp*
2. Alat : *Smartphone Android* dan *Laptop*
3. Sumber Belajar : Buku Paket Agama Kelas VII Semester II edisi Revisi 2017 dan konten pembelajaran menggunakan *visual novel*

**C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Mengucapkan salam *Panganjali Umat*, melaksanakan *Puja Tri Sandhya* dan *Dainika Upasana*.
  - b. Guru mengingatkan peserta didik untuk mengikuti protokol kesehatan pandemi Covid-19 yaitu senantiasa mencuci tangan, jaga jarak, dan memakai masker ketika akan keluar rumah.
  - c. Guru memberikan motivasi, apresiasi, serta menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran

## 2. Kegiatan Inti

### a. *Seeking of Information*

- Pendidik menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui *WhatsApp*.
- Pendidik memberikan instruksi penggunaan konten pembelajaran di *e-learning* yaitu mempelajari mengenai materi *Asta Brata* dan bagian-bagiannya dari *Indra Brata* dan *Yama Brata* melalui *WhatsApp*.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan gambar dan video ilustrasi hujan yang turun di bumi untuk mendapatkan informasi terkait materi pembelajaran.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan berupa percabangan cerita yang terdapat pada konten agar dapat melanjutkan materi.
- Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi selama pembelajaran.

### b. *Acquisition of Information*

- Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara individu yang ada pada setiap akhir materi.
- Pendidik meminta peserta didik mendokumentasikan hasil pengerjaan LKPD yang akan dikomunikasikan peserta didik pada saat pertemuan tatap muka.

### c. *Synthesizing of Knowledge*

- Pendidik mengajak peserta didik untuk diskusi menggunakan forum diskusi di *e-learning* terkait informasi yang sudah diperoleh selama menggunakan konten pembelajaran dan hasil pengerjaan LKPD.
- Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang diperoleh peserta didik dan memberikan penjelasan materi yang lebih tepat.
- Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah berlangsung.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi diri, mengangkat nilai-nilai moral, mengisi lembar penilaian sikap, melakukan penilaian melalui kuis pada *Schoology*, memberikan penugasan dan apresiasi, serta menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- b. Menutup pembelajaran dengan *Santih Mantra* dan *Parama Santih*.

**D. PENILAIAN**

1. Penilaian Sikap : Keaktifan bertanya maupun menjawab pada *Schoology*.
2. Penilaian Pengetahuan : Penugasan dan tes tertulis pada *Schoology*.
3. Penilaian Keterampilan : Penugasan membuat video menceritakan pengalaman saat menjadi seorang pemimpin, video diunggah di Youtube, dan link-nya disematkan di *Schoology*.

Mengetahui

Kepala Satdik SMP N 2 Rendang,

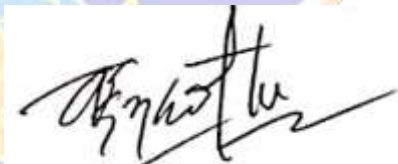
Rendang, Januari 2021

Guru Mapel Pendidikan Agama Hindu  
dan Budi Pekerti,



**Ketut Suparjana, S.Pd., M.Pd**

NIP 19690404 199103 1 008



**Dra. Ni Nengah Nilahastini**

NIP. 19680422 199903 2 004

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	: SMP Negeri 2 Rendang	<b>Tahun Ajaran</b>	: 2020/2021
<b>Mata Pelajaran</b>	: Agama Hindu dan Budi Pekerti	<b>KD</b>	: 3.5, 4.5
<b>Jenjang</b>	: SMP	<b>Pertemuan</b>	: 2
<b>Kelas/Semester</b>	: VII / II	<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 JP

### A. TUJUAN

Melalui pembelajaran dengan pendekatan *saintifik*, berstrategi *blended learning*, peserta didik mampu memahami konsep kepemimpinan Hindu berdasarkan konsep *Asta Brata* dengan sikap bertanggungjawab selama proses pembelajaran sebagai wujud *sradha* dan *bhakti* kepada *Ida Sang Hyang Widi Wasa*.

### B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : *Schoology, Google Meet, dan WhatsApp*
2. Alat : *Smartphone Android dan Laptop*
3. Sumber Belajar : *Buku Paket Agama Kelas VII Semester II edisi Revisi 2017 dan konten pembelajaran menggunakan visual novel*

### C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Mengucapkan salam *Panganjali Umat*, melaksanakan *Puja Tri Sandhya* dan *Dainika Upasana*.
  - b. Guru mengingatkan peserta didik untuk mengikuti protokol kesehatan pandemi Covid-19 yaitu senantiasa mencuci tangan, jaga jarak, dan memakai masker ketika akan keluar rumah.
  - c. Guru memberikan motivasi, apresiasi, serta menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - a. *Seeking of Information*
    - Pendidik menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui *WhatsApp*.

- Pendidik memberikan instruksi penggunaan konten pembelajaran di *e-learning* yaitu mempelajari mengenai materi *Asta Brata* dan bagian-bagiannya dari *Surya Brata* dan *Chandra Brata* melalui *WhatsApp*.
  - Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencermati video matahari yang menyinari bumi dan karakter pemimpin yang memberikan penerangan atau informasi kepada rakyatnya.
  - Pendidik mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah agar dapat melanjutkan materi.
  - Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi selama pembelajaran.
- b. *Acquisition of Information*
- Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara individu yang ada pada setiap akhir materi.
  - Pendidik meminta peserta didik mendokumentasikan hasil pengerjaan LKPD yang akan dikomunikasikan peserta didik pada saat pertemuan tatap muka.
- c. *Synthesizing of Knowledge*
- Pendidik mengajak peserta didik untuk diskusi menggunakan *Google Meet* terkait informasi yang sudah diperoleh selama menggunakan konten pembelajaran dan hasil pengerjaan LKPD.
  - Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang diperoleh peserta didik dan memberikan penjelasan materi yang lebih tepat.
  - Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah berlangsung.

### 3. Kegiatan Penutup

- a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi diri, mengangkat nilai-nilai moral, mengisi lembar penilaian sikap, melakukan penilaian melalui kuis pada *Schoology*, memberikan penugasan dan apresiasi, serta menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- b. Menutup pembelajaran dengan *Santih Mantra* dan *Parama Santih*.



#### D. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap: Keaktifan bertanya maupun menjawab pada *Schoology*.
2. Penilaian Pengetahuan: Penugasan dan tes tertulis pada *Schoology*.
3. Penilaian Keterampilan: Penugasan membuat video menceritakan pengalaman saat menjadi seorang pemimpin, video diunggah di Youtube, dan link-nya disematkan di *Schoology*.

Mengetahui

Kepala Satdik SMP N 2 Rendang,

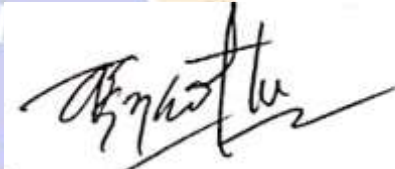
Rendang, Januari 2021

Guru Mapel Pendidikan Agama Hindu  
dan Budi Pekerti,



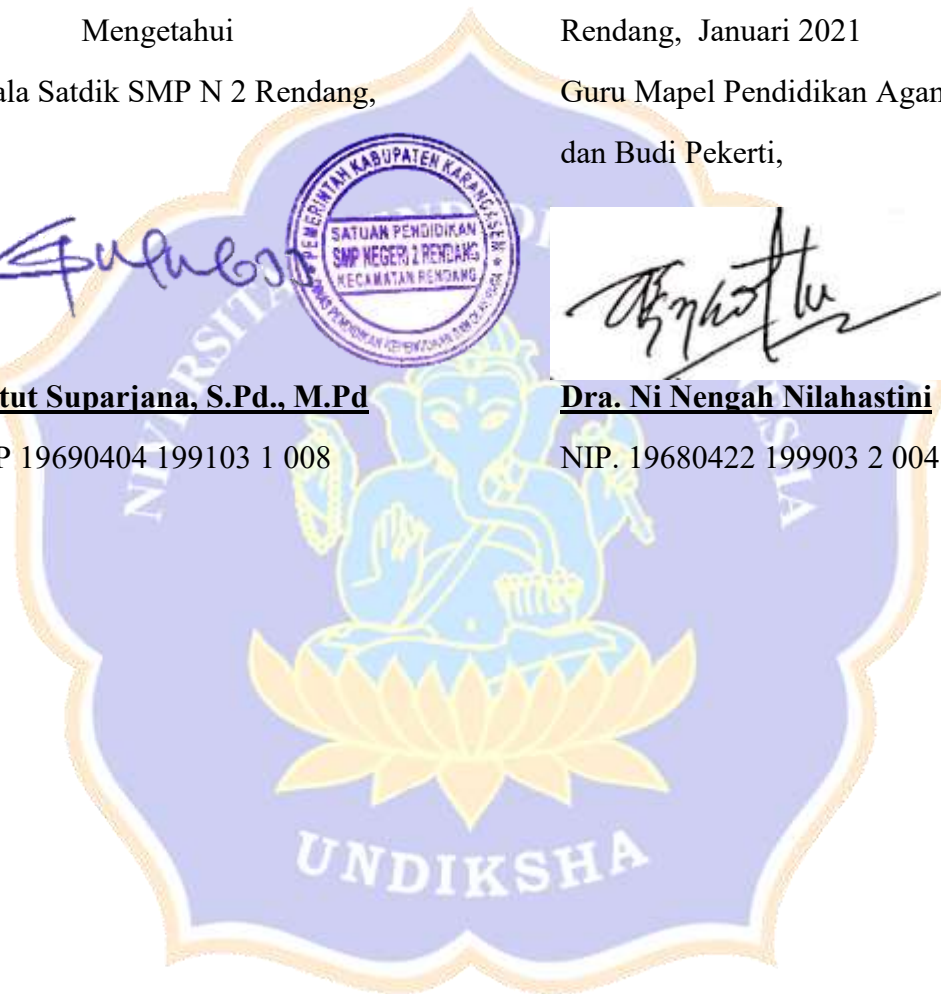
**Ketut Suparjana, S.Pd., M.Pd**

NIP 19690404 199103 1 008



**Dra. Ni Nengah Nilahastini**

NIP. 19680422 199903 2 004



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	: SMP Negeri 2 Rendang	<b>Tahun Ajaran</b>	: 2020/2021
<b>Mata Pelajaran</b>	: Agama Hindu dan Budi Pekerti	<b>KD</b>	: 3.5, 4.5
<b>Jenjang</b>	: SMP	<b>Pertemuan</b>	: 3
<b>Kelas/Semester</b>	: VII / II	<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 JP

### A. TUJUAN

Melalui pembelajaran dengan pendekatan *saintifik*, berstrategi *blended learning*, peserta didik mampu memahami konsep kepemimpinan Hindu berdasarkan konsep *Asta Brata* dengan sikap bertanggungjawab selama proses pembelajaran sebagai wujud *sradha* dan *bhakti* kepada *Ida Sang Hyang Widi Wasa*.

### B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

4. Media : *Schoology* dan *WhatsApp*
5. Alat : *Smartphone Android* dan Laptop
6. Sumber Belajar : Buku Paket Agama Kelas VII Semester II edisi Revisi 2017 dan konten pembelajaran menggunakan *visual novel*

### C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Mengucapkan salam *Panganjali Umat*, melaksanakan *Puja Tri Sandhya* dan *Dainika Upasana*.
  - b. Guru mengingatkan peserta didik untuk mengikuti protokol kesehatan pandemi Covid-19 yaitu senantiasa mencuci tangan, jaga jarak, dan memakai masker ketika akan keluar rumah.
  - c. Guru memberikan motivasi, apresiasi, serta menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - a. *Seeking of Information*
    - Pendidik menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui *WhatsApp*.

- Pendidik memberikan instruksi penggunaan konten pembelajaran yaitu mempelajari mengenai materi *Asta Brata* dan bagian-bagiannya dari *Bayu Brata* dan *Baruna Brata* melalui *WhatsApp*.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengetikkan jawaban sesuai pertanyaan yang tertera serta mencermati gambar dan video.
- Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi selama pembelajaran.

b. *Acquisition of Information*

- Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara individu yang ada pada setiap akhir materi.
- Pendidik meminta peserta didik mendokumentasikan hasil pengerjaan LKPD yang akan dikomunikasikan peserta didik pada saat pertemuan tatap muka.

c. *Synthesizing of Knowledge*

- Pendidik mengajak peserta didik untuk diskusi menggunakan forum diskusi di *e-learning* terkait informasi yang sudah diperoleh selama menggunakan konten pembelajaran dan hasil pengerjaan LKPD.
- Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang diperoleh peserta didik dan memberikan penjelasan materi yang lebih tepat.
- Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah berlangsung.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi diri, mengangkat nilai-nilai moral, mengisi lembar penilaian sikap, melakukan penilaian melalui kuis pada *Schoolology*, memberikan penugasan dan apresiasi, serta menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- b. Menutup pembelajaran dengan *Santih Mantra* dan *Parama Santih*.

#### D. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap : Keaktifan bertanya maupun menjawab pada *Schoology*.
2. Penilaian Pengetahuan : Penugasan dan tes tertulis pada *Schoology*.
3. Penilaian Keterampilan : Penugasan membuat video menceritakan pengalaman saat menjadi seorang pemimpin, video diunggah di Youtube, dan link-nya disematkan di *Schoology*.

Mengetahui

Kepala Satdik SMP N 2 Rendang,

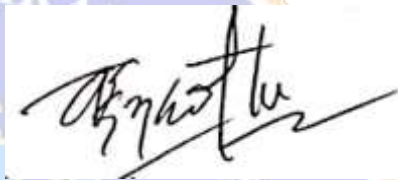


**Ketut Suparjana, S.Pd., M.Pd**

NIP 19690404 199103 1 008

Rendang, Januari 2021

Guru Mapel Pendidikan Agama Hindu  
dan Budi Pekerti,



**Dra. Ni Nengah Nilahastini**

NIP. 19680422 199903 2 004



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	: SMP Negeri 2 Rendang	<b>Tahun Ajaran</b>	: 2020/2021
<b>Mata Pelajaran</b>	: Agama Hindu dan Budi Pekerti	<b>KD</b>	: 3.5, 4.5
<b>Jenjang</b>	: SMP	<b>Pertemuan</b>	: 4
<b>Kelas/Semester</b>	: VII / II	<b>Alokasi Waktu</b>	: 3 JP

### A. TUJUAN

Melalui pembelajaran dengan pendekatan *saintifik*, berstrategi *blended learning*, peserta didik mampu memahami konsep kepemimpinan Hindu berdasarkan konsep *Asta Brata* dengan sikap bertanggungjawab selama proses pembelajaran sebagai wujud *sradha* dan *bhakti* kepada *Ida Sang Hyang Widi Wasa*.

### B. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : *Schoology, Google Meet, dan WhatsApp*
2. Alat : *Smartphone Android dan Laptop*
3. Sumber Belajar : *Buku Paket Agama Kelas VII Semester II edisi Revisi 2017 dan konten pembelajaran menggunakan visual novel*

### C. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pendahuluan
  - a. Mengucapkan salam *Panganjali Umat*, melaksanakan *Puja Tri Sandhya* dan *Dainika Upasana*.
  - b. Guru mengingatkan peserta didik untuk mengikuti protokol kesehatan pandemi Covid-19 yaitu senantiasa mencuci tangan, jaga jarak, dan memakai masker ketika akan keluar rumah.
  - c. Guru memberikan motivasi, apresiasi, serta menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran
2. Kegiatan Inti
  - a. *Seeking of Information*
    - Pendidik menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui *WhatsApp*.

- Pendidik memberikan instruksi penggunaan konten pembelajaran yaitu mempelajari mengenai materi *Asta Brata* dan bagian-bagiannya dari *Agni Brata* dan *Kwera Brata* melalui *WhatsApp*.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan kasus yang ada dengan memilih tindakan yang tepat.
- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencermati gambar.
- Pendidik menjadi fasilitator peserta didik mencari informasi selama pembelajaran.

b. *Acquisition of Information*

- Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengerjakan LKPD secara individu yang ada pada setiap akhir materi.
- Pendidik meminta peserta didik mendokumentasikan hasil pengerjaan LKPD yang akan dikomunikasikan peserta didik pada saat pertemuan tatap muka.

c. *Synthesizing of Knowledge*

- Pendidik mengajak peserta didik untuk diskusi menggunakan *Google Meet* terkait informasi yang sudah diperoleh selama menggunakan konten pembelajaran dan hasil pengerjaan LKPD.
- Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil pemaparan informasi yang diperoleh peserta didik dan memberikan penjelasan materi yang lebih tepat.
- Pendidik mengajak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah berlangsung.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi diri, mengangkat nilai-nilai moral, mengisi lembar penilaian sikap, melakukan penilaian melalui kuis pada *Schoology*, memberikan penugasan dan apresiasi, serta menyampaikan indikator yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- b. Menutup pembelajaran dengan *Santih Mantra* dan *Parama Santih*.

#### D. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap : Keaktifan bertanya maupun menjawab pada *Schoology*.
2. Penilaian Pengetahuan : Penugasan dan tes tertulis pada *Schoology*.
3. Penilaian Keterampilan : Penugasan membuat video menceritakan pengalaman saat menjadi seorang pemimpin, video diunggah di Youtube, dan link-nya disematkan di *Schoology*.

Mengetahui

Kepala Satdik SMP N 2 Rendang,

Rendang, Januari 2021

Guru Mapel Pendidikan Agama Hindu  
dan Budi Pekerti,



**Ketut Suparjana, S.Pd., M.Pd**

NIP 19690404 199103 1 008

**Dra. Ni Nengah Nilahastini**

NIP. 19680422 199903 2 004

**LEMBAR PENILAIAN SIKAP  
PENILAIAN DIRI**

**Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Rendang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti  
**Kelas/Semester** : VII/II  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021  
**Materi** : Kepemimpinan

Nama : .....  
 Kelas/Semester : ...../.....

**Petunjuk:**

- Bacalah baik-baik setiap pertanyaan dan berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang sesuai dengan keadaan dirimu yang sebenarnya! Keterangan angka pada setiap kolom sebagai berikut:  
 4 = selalu; 3 = sering; 2 = jarang; dan 1 = tidak pernah
- Serahkan kembali format yang sudah kamu isi kepada bapak/ibu guru!

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1	Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran				
2	Berani mengusulkan ide				
3	Menanggapi usulan/pertanyaan teman				
4	Tidak menertawakan pendapat teman yang "nyeleneh"				
5	Aktif mengajukan pertanyaan dengan sopan				
Skor yang diperoleh					
Keterangan		Nilai	TTO	TTG	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



**LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN**  
**PENILAIAN TERTULIS**  
**(Pilihan Ganda)**

**Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Rendang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti  
**Kelas/Semester** : VII/II  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021  
**Materi** : Kepemimpinan

**Tes Pilihan Ganda**

**Pilih Satu Jawaban yang Paling Tepat!**

1. Orang dengan kemampuan untuk mempengaruhi orang lain atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan bersama disebut....
  - a. Pemimpin
  - b. Kepemimpinan
  - c. Manajemen
  - d. Pragmen
2. Kepemimpinan artinya .... untuk mempengaruhi atau membimbing sekelompok orang untuk mencapai tujuan
  - a. Seni/cara
  - b. Usaha
  - c. Motivasi
  - d. Ilmu
3. Di bawah ini yang bukan merupakan kelebihan seorang pemimpin....
  - a. Kelebihan pikiran
  - b. Kelebihan mental
  - c. Kelebihan psikis/tenaga
  - d. Kelebihan sifat irihati
4. Asta Brata merupakan ajaran kepemimpinan yang bersumber pada buku...
  - a. Mahabharata
  - b. Ramayana
  - c. Nitisastra
  - d. Sutasoma
5. Asta Brat yaitu sesungguhnya merupakan nasehat Raja Rama kepada ...
  - a. Sang Laksmana
  - b. Sang Brata
  - c. Sang Satrugna
  - d. Sang Wibhisana
6. Delapan ajaran utama tentang kepemimpinan Hindu disebut...
  - a. Asta Aiswarya
  - b. Asta Brata
  - c. Asta Dala
  - d. Asta Dusta
7. Indra Brata artinya setiap pemimpin memiliki sifat seperti...
  - a. Angin
  - b. Hujan
  - c. Api
  - d. Laut
8. Seorang pemimpin harus memiliki prinsip tidak mudah goyah, harus tegar yang dicerminkan pada...
  - a. Bayu Brata
  - b. Dananda/bumi Brata
  - c. Baruna Brata
  - d. Agni Brata
9. Mengentaskan kemiskinan dan kebodohan merupakan wujud dari....
  - a. Indra Brata
  - b. Candra Brata
  - c. Surya Brata
  - d. Yama Brata

10. Seorang pemimpin/pemerintah yang selalu adil dalam menegakkan kebenaran sebagai cermin dari...
  - a. Indra Brata
  - b. Agni Brata
  - c. Yama Brata
  - d. Bayu Brata
11. Seorang pemimpin harus seperti Surya Brata yaitu...
  - a. Memberikan penerangan kepada warganya
  - b. Bertingkah laku yang lembut
  - c. Selalu memikirkan kesejahteraan rakyat
  - d. Dapat mengatasi musuh yang datang
12. Ketua pengadilan menjatuhkan hukuman yang sesuai kepada penjahat tanpa pandang bulu merupakan konsep...
  - a. Kwera/Prathiwi Brata
  - b. Indra Brata
  - c. Bayu Brata
  - d. Yama Brata
13. Kepala desa yang selalu sigap dengan penanganan penyakit agar desanya terhindar dari wabah penyakit merupakan penerapan konsep...
  - a. Agni Brata
  - b. Bayu Brata
  - c. Chandra Brata
  - d. Baruna Brata
14. Contoh yang tepat dalam penerapan konsep Bayu Brata adalah...
  - a. Bertutur kata yang menyejukkan hati
  - b. Mengetahui kehendak atau pikiran masyarakat
  - c. Dapat mengatasi musuh yang datang
  - d. Menyejahterakan rakyatnya
15. Ayah sebagai pemimpin keluarga hendaknya dapat adil kepada setiap anggota keluarganya merupakan penerapan konsep...
  - a. Indra Brata
  - b. Yama Brata
  - c. Kwera Brata
  - d. Surya Brata

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN  
PENILAIAN TERTULIS  
(Uraian)**

**Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Rendang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti  
**Kelas/Semester** : VII/II  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021  
**Materi** : Kepemimpinan

**Soal:**

1. Apakah yang dimaksud dengan pemimpin?
2. Jelaskan pendapatmu tentang tipologi kepemimpinan Hindu!
3. Sebutkan dan jelaskan konsep Asta Brata!

**Kriteria Penilaian (Pengetahuan/Pemahaman)**

**Penskoran:**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Keterangan:**

Skor = 20, Jika jawaban benar dan lengkap.

Skor = 0, Jika jawaban salah



**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN  
PENILAIAN UNJUK KERJA**

**Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Rendang  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti  
**Kelas/Semester** : VII/II  
**Tahun Pelajaran** : 2020/2021  
**Materi** : Kepemimpinan

**Tugas** : menceritakan kegiatan kepemimpinan yang pernah dilakukan  
**Nama** :  
**Kelas** :  
**Hari/Tanggal** :  
**Tahun Ajaran** :

**Rubrik Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Rentang nilai				Skor
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian cerita dengan konsep					
2	Penghayatan					
3	Percaya diri					
4	Tanggungjawab					
Nilai yang diperoleh						
Keterangan		Nilai	TTO		TTG	

*Skor Maksimal* = 16

*Skor perolehan maksimal* = 4

Skor yang diperoleh peserta didik dapat dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

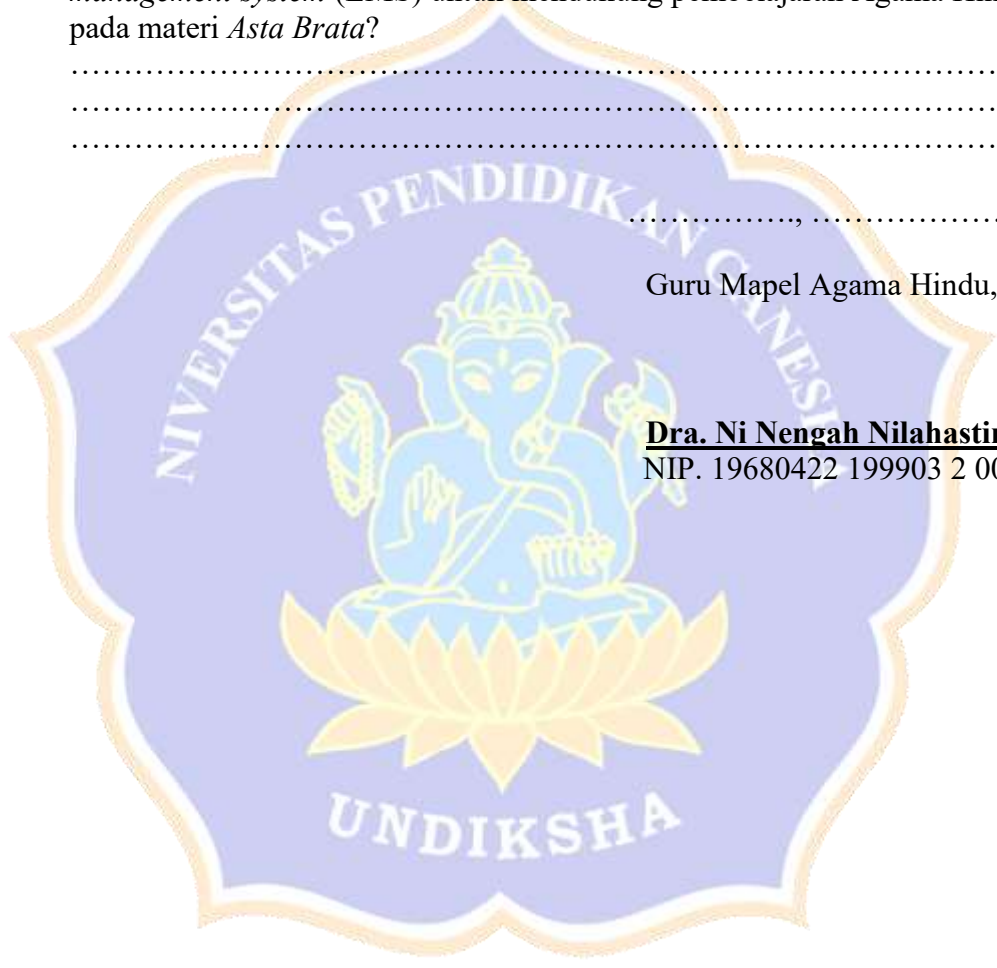
Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan Guru Mata Pelajaran

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KONTEN  
PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI  
ASTA BRATA  
(GURU)**

Pertanyaan:

1. Bagaimana pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata* yang sudah berlangsung sebelumnya?  
.....  
.....  
.....
2. Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?  
.....  
.....  
.....
3. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?  
.....  
.....  
.....
4. Apa saja kesulitan yang dialami saat mengajar Agama Hindu materi *Asta Brata*?  
.....  
.....  
.....
5. Bagaimana respon siswa selama pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?  
.....  
.....  
.....
6. Menurut Anda, apa yang menjadi faktor utama penyebab materi *Asta Brata* sulit dipahami siswa?  
.....  
.....  
.....
7. Bagaimana buku teks yang digunakan memiliki pengaruh terhadap lancarnya pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?  
.....  
.....  
.....
8. Apa saja kesulitan anda dalam membuat konten pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?

- .....
- .....
- .....
9. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana seperti perangkat pendukung dan jaringan *internet* saat menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran pembelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*?
- .....
- .....
- .....
10. Bagaimana pendapat anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif berupa *visual novel* yang dapat diintegrasikan di *learning management system* (LMS) untuk mendukung pembelajaran Agama Hindu pada materi *Asta Brata*?
- .....
- .....
- .....



Guru Mapel Agama Hindu,

**Dra. Ni Nengah Nilahastini**  
NIP. 19680422 199903 2 004

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN  
KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL  
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA  
HINDU MATERI ASTA BRATA  
(SISWA)**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**A. Petunjuk**

1. Baca dan cermatilah setiap butir pernyataan.
2. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda ( √ ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:

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

**B. Daftar Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>						
1	Saya tertarik dan senang belajar materi Asta Brata					
2	Saya kurang memahami setiap materi Asta Brata yang disampaikan oleh guru di kelas					

3	Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaran yang disampaikan guru					
4	Saya ingin konten pembelajaran yang digunakan guru bervariasi.					
5	Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran					
6	Saya senang dan tertarik jika konten pembelajaran yang interaktif.					
7	Saya senang dan tertarik jika dalam konten pembelajaran dibawakan dengan simulasi cerita.					
8	Saya senang dan tertarik jika dalam konten pembelajaran terdapat permainan yang sesuai dengan materi Asta Brata berupa kuis .					
9	Saya membutuhkan konten pembelajaran yang interaktif (dapat berinteraksi dengan konten secara langsung) dalam pembelajaran materi Asta Brata.					
10	Saya merasa termotivasi jika pembelajaran materi Asta Brata menggunakan konten pembelajaran interaktif.					
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>						
11	Saya merasa susah memahami materi Asta Brata jika dijelaskan secara teori saja					
12	Materi Asta Brata susah dipahami tanpa adanya contoh penerapan yang riil.					
13	Guru hanya menggunakan buku paket sebagai konten modul pembelajaran					
14	Guru tidak menyajikan materi Asta Brata dengan konten yang menarik dan interaktif.					
15	Guru memberikan materi Asta Brata dengan bantuan <i>learning management system (LMS)</i>					
16	Guru memberikan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam LMS.					
17	Saya memiliki komputer/laptop/ <i>smartphone</i> yang mendukung pembelajaran daring					
18	Daerah tempat saya tinggal sudah terjangkau jaringan yang mendukung pembelajaran daring					



19	Saya sudah terbiasa menggunakan LMS dalam pembelajaran daring					
20	Menurut saya, pembelajaran materi Asta Brata dengan konten pembelajaran interaktif yang dibawakan dengan cerita lebih menarik.					

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

\* Required

IDENTITAS DIRI

Isilah identitas diri anda dengan sebenar-benarnya

**Nama \***

Your answer

**Nomor Absen \***

Your answer

**Kelas \***

VII A  
 VII B  
 VII C  
 VII D  
 VII E

[Back](#)   [Next](#)

Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaran yang disampaikan guru \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya ingin konten pembelajaran yang digunakan guru bervariasi. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang belajar jika terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Petunjuk

1. Baca dan perhatikan setiap butir pernyataan.  
2. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan sesuai dari pendapat anda sendiri.  
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda ( X ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Saya tertarik dan senang belajar materi Asta Brata \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya kurang memahami setiap materi Asta Brata yang disampaikan oleh guru di kelas \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang dan tertarik jika konten pembelajaran yang interaktif. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang dan tertarik jika dalam konten pembelajaran dibawakan dengan simulasi cerita. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang dan tertarik jika dalam konten pembelajaran terdapat permainan yang sesuai dengan materi Asta Brata berupa kuis. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju


Lampiran 6. Hasil Angket Analisis Guru Mata Pelajaran

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VISUAL NOVEL BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BHUTA (GABU)**

Perhatikan:

1. Bagaimana pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta yang sudah berlangsung sebelumnya?  
*pembelajaran masih kurang optimal - karena kurang bervariasi, hanya membaca buku dengan metode ceramah*
2. Saran dan program apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*- Les  
 - papan tulis*
3. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*Buku paket Agama kelas 7*
4. Apa saja kesulitan yang dialami saat menerima Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*Materi sulit dijelaskan karena abstrak.*
5. Bagaimana respon siswa selama pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*Respon siswa masih kurang dan bosan. Jangan membaca buku siswa jangan kurang termotivasi.*
6. Menurut Anda, apa yang menjadi faktor utama penyebab materi Asta Bhuta sulit dipahami siswa?  
*- Materi bersifat abstrak karena menjelaskan sifat-sifat Dewa  
 - Bosan dan kurang motivasi belajar  
 - pembelajaran yg tidak menarik*
7. Bagaimana buku teks yang digunakan memiliki pengaruh terhadap lancarnya pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*Sangat mudah, karena belajar siswa sangat mudah karena siswa enggan membaca buku.*
8. Apa saja kesulitan anda dalam membuat konten pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*- Penguasaan IT kurang  
 - Belum mengetahui cara pembuatan konten pembelajaran Agama Hindu.*

9. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana seperti perangkat pendukung dan jaringan internet saat menggunakan e-learning dalam pembelajaran pembelajaran Agama Hindu materi Asta Bhuta?  
*- Sudah memiliki HP dan laptop  
 - Internet di rumah dan sekolah sudah bagus*
10. Bagaimana pendapat anda tentang pengembangan konten pembelajaran interaktif berupa visual novel yang dapat dikembangkan di learning management system (LMS) untuk mendukung pembelajaran Agama Hindu pada materi Asta Bhuta?  
*Sangat diperlukan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak jenuh*

Pondang, 8 Januari 2021  
 Guru Mapel Agama Hindu  
  
 Dicky N. Niswah Niswah  
 NIP. 196222 1 0000 1 004



Lampiran 7. Hasil dan Analisis Angket Peserta Didik

Pertanyaan	PERTANYAAN																																Σss	Σs	ΣKS	ΣTS	ΣSTS	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32						
P1	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	80	64	0	0	0	
P2	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	90	56	0	0	0	
P3	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	80	64	0	0	0	
P4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	85	60	0	0	0	
P5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	120	32	0	0	0	
P6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	85	60	0	0	0	
P7	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	90	56	0	0	0	
P8	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	65	76	0	0	0	
P9	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	55	84	0	0	0	
P10	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	65	76	0	0	0	
P11	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	65	76	0	0	0	
P12	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	55	84	0	0	0	
P13	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	80	64	0	0	0
P14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	10	104	0	8	0		
P15	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	15	76	30	0	0	
P16	3	2	1	2	3	3	4	4	2	3	3	1	2	3	1	4	3	3	3	4	3	1	2	3	2	3	2	3	4	2	3	3	0	20	45	16	4	
P17	5	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	45	84	6	0	0		
P18	4	4	3	3	4	5	4	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	15	76	30	0	0	
P19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	10	120	0	0	0		
P20	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	85	60	0	0	0	

ΣSS = 5 × total responden yang memilih Sangat Setuju (SS)

ΣS = 4 × total responden yang memilih Setuju (S)

ΣKS = 3 × total responden yang memilih Kurang Setuju (KS)

ΣKS = 2 × total responden yang memilih Tidak Setuju (TS)

ΣSTS = 1 × total responden yang memilih Sangat Tidak Setuju (STS)

Keterangan :

Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks (%)	Keputusan
	SS	S	KS	TS	STS			
1	80	64	0	0	0	144	90%	Sangat Setuju
2	90	56	0	0	0	146	91%	Sangat Setuju
3	80	64	0	0	0	144	90%	Sangat Setuju
4	85	60	0	0	0	145	91%	Sangat Setuju
5	120	32	0	0	0	152	95%	Sangat Setuju
6	85	60	0	0	0	145	91%	Sangat Setuju
7	90	56	0	0	0	146	91%	Sangat Setuju
8	65	76	0	0	0	141	88%	Sangat Setuju
9	55	84	0	0	0	139	87%	Sangat Setuju
10	65	76	0	0	0	141	88%	Sangat Setuju
11	65	76	0	0	0	141	88%	Sangat Setuju
12	55	84	0	0	0	139	87%	Sangat Setuju
13	80	64	0	0	0	144	90%	Sangat Setuju

14	10	104	0	8	0	122	76%	Setuju
15	15	76	30	0	0	121	76%	Setuju
16	0	20	45	16	4	85	53%	Kurang Setuju
17	45	84	6	0	0	135	84%	Sangat Setuju
18	15	76	30	0	0	121	76%	Setuju
19	10	120	0	0	0	130	81%	Sangat Setuju
20	85	60	0	0	0	145	91%	Sangat Setuju

**Keterangan:**

$$\sum \text{Skor} = \sum \text{SS} + \sum \text{S} + \sum \text{KS} + \sum \text{TS} + \sum \text{STS}$$

Skor Maksimal = (Jumlah Responden × Skor Tertinggi Likert)

Nilai Indeks =  $(\sum \text{Skor} / \text{Skor Maksimum}) \times 100$

**Interval Penilaian**

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju

Indeks 60% - 79,99% : Setuju

Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju

Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

**KISI-KISI ANGKET UJI AHLI ISI**

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan isi; 2) kebahasaan; dan 3) penyajian dalam konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji ahli isi tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KI, KD, dan tujuan pembelajaran	1, 2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Keterbaruan materi	4, 5
		Kemudahan memahami isi materi	6
2	Kebahasaan	Keterbacaan	7
		Kejelasan informasi	8, 9
		Bahasa	10, 11
3	Penyajian	Kejelasan materi	12
		Interaktivitas	13, 14
		Kesesuaian gambar, video, kuis, dan permasalahan	15, 16, 17, 18
		Kemampuan penyajian	19, 20

**ANGKET UJI AHLI ISI KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE  
VISUAL NOVEL BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA  
PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI *ASTA BRATA***

**Hari/Tanggal :** .....

**Penilai :** .....

**Petunjuk Pengisian:**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Kelayakan isi</b>				
1	Kesesuaian isi materi pada konten pembelajaran terhadap KI dan KD			
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran			
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik			
4	Keterbaruan materi pada konten pembelajaran			
5	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran			
6	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran			
<b>B. Kebahasaan</b>				
7	Tulisan dalam konten pembelajaran dapat terbaca dengan baik			
8	Kejelasan informasi yang			

	disampaikan pada video dalam konten pembelajaran			
9	Kejelasan informasi dialog yang disampaikan karakter dalam konten pembelajaran			
10	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran			
11	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.			
<b>C. Penyajian</b>				
12	Kejelasan penyajian materi pada konten pembelajaran			
13	Interaktivitas (adanya respon dari stimulus yang diberikan) berjalan dengan baik			
14	Kesesuaian respon yang ditampilkan berdasarkan stimulus yang diberikan			
15	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran			
16	Kesesuaian video yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran			
17	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran			
18	Kesesuaian permasalahan yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran			
19	Kemampuan penyajian materi untuk menarik perhatian peserta didik pada konten pembelajaran			
20	Kemampuan penyajian materi untuk mempermudah peserta didik memahami materi			





Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

**KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tampilan antarmuka (*interface*); 2) interaktivitas; 3) model pembelajaran; dan 4) evaluasi dalam konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji ahli media pembelajaran tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Tampilan Antarmuka ( <i>interface</i> )	Kesesuaian penggunaan teks	1,2
		Kesesuaian penggunaan warna	3,4
		Kesesuaian grafis	5,6,7,8, 9,10,11,12
2	Interaktivitas	Kemudahan pengguna	13
		Kelengkapan fitur	14, 15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktivitas belajar dalam konten pembelajaran	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

Lampiran 11. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL**  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI *ASTA BRATA***

Hari/Tanggal : .....

Penilai : .....

**Petunjuk Pengisian:**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Antarmuka (<i>Interface</i>)</b>				
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran			
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran			
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran			
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran			
5	Ketepatan pengetikan teks materi dan dialog pada konten pembelajaran			
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi dan dialog pada konten pembelajaran			
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran			

8	Keselarasan antarkomponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran			
9	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran			
10	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran			
11	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran			
12	Kesesuaian kualitas suara dalam konten pembelajaran			
<b>B. Interaktivitas</b>				
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran			
14	Konten pembelajaran dapat digunakan secara mandiri			
15	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik			
16	Kesesuaian antara konten pembelajaran terhadap jenjang peserta didik			
<b>C. Model Pembelajaran</b>				
17	Ketepatan penggunaan model <i>blended learning</i> pada konten pembelajaran			
18	Ketepatan urutan aktivitas belajar menggunakan konten pembelajaran			
<b>D. Evaluasi</b>				
19	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan pembelajaran			
20	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap pembelajaran			



Lampiran 12. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK**

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tampilan antarmuka (*interface*); 2) manfaat; 3) interaktivitas; dan 4) sistematika; dalam konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji respon peserta didik tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Tampilan Antarmuka ( <i>interface</i> )	Tampilan yang menarik	1
		Pemahaman materi	2
2	Manfaat	Kemudahan penggunaan konten pembelajaran	3,7,8, 10,11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18
3	Interaktivitas	Keberhasilan interaktivitas	4, 5, 6, 9
4	Sistematika	Isi konten	19, 20

**ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL**  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI ASTA BRATA**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**A. Petunjuk**

1. Baca dan cermatilah setiap butir pernyataan.
2. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda (  $\surd$  ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

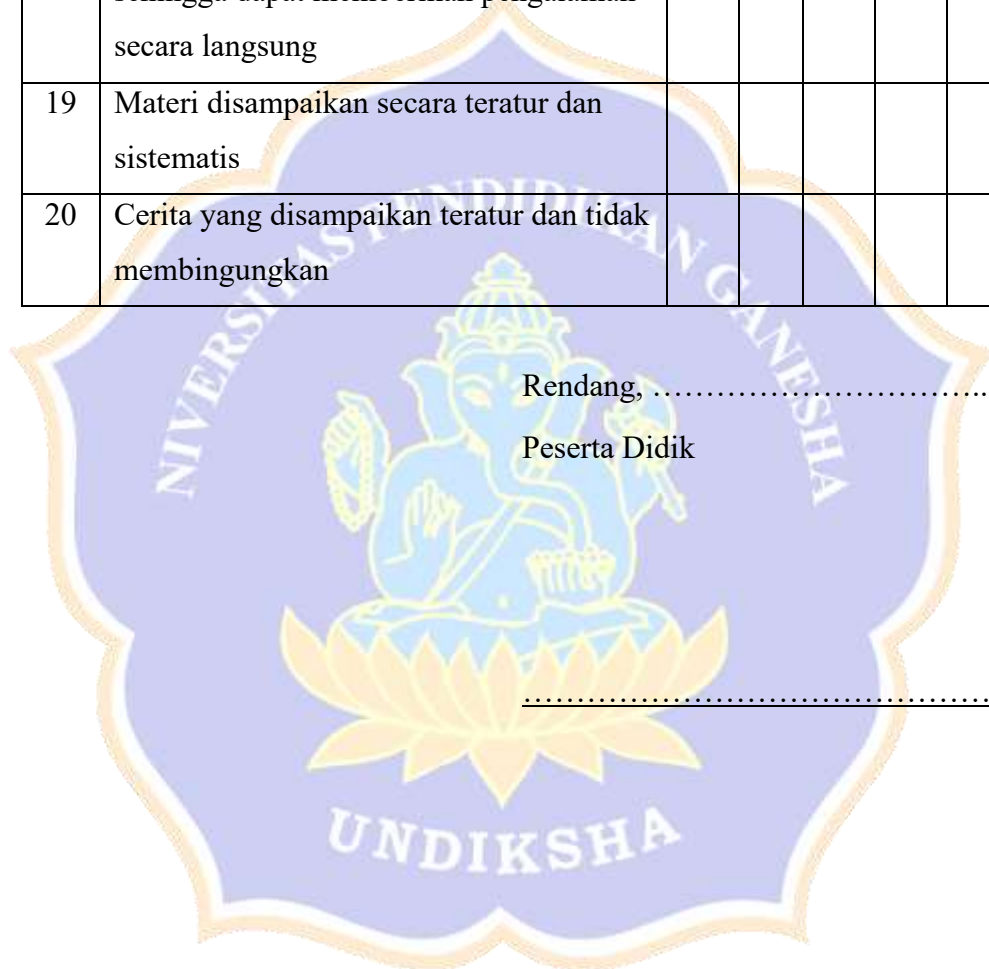
**B. Daftar Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran sangat menarik					
2	Materi yang terdapat konten pembelajaran dapat dipahami dengan mudah					
3	Konten pembelajaran dapat digunakan dengan mudah selama kegiatan belajar					

4	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berfungsi dengan baik					
5	Video dapat ditampilkan dan berfungsi dengan baik dan jelas					
6	Penggunaan fitur penyimpanan kemajuan belajar dapat membantu dalam belajar secara fleksibel					
7	Pembelajaran secara mandiri menggunakan konten pembelajaran dapat berlangsung dengan baik					
8	Dengan konten pembelajaran, saya menjadi lebih semangat dalam belajar					
9	Permasalahan dalam konten pembelajaran dapat menampilkan respon dari tombol yang dipilih					
10	Kuis dalam konten pembelajaran membuat saya ikut terlibat dalam pembelajaran					
11	Dengan konten pembelajaran saya merasa antusias dalam belajar					
12	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar saat menggunakan konten pembelajaran					
13	Permasalahan yang terdapat dalam materi pada konten pembelajaran terkait dengan materi yang dijelaskan					
14	Soal kuis sesuai dengan materi yang sedang dijelaskan					
15	Saya sangat suka dengan ilustrasi karakter dalam konten pembelajaran					



16	Saya sangat senang terhadap jalan cerita setiap karakter dalam konten pembelajaran					
17	Dengan konten pembelajaran saya dapat mengingat materi dengan mudah					
18	Saya sangat senang dengan permasalahan yang dihadapkan pada setiap materi sehingga dapat memberikan pengalaman secara langsung					
19	Materi disampaikan secara teratur dan sistematis					
20	Cerita yang disampaikan teratur dan tidak membingungkan					



Rendang, .....

Peserta Didik

.....

Lampiran 14. Kisi-Kisi Angket Uji Respon Pendidik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PENDIDIK**

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui manfaat yang diperoleh dalam implementasi konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji respon pendidik tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Manfaat	Kemudahan penggunaan	1, 2, 4, 5
		Antusias peserta didik	3, 7, 8
		Pengajaran dengan konten pembelajaran	9, 10

Lampiran 15. Angket Uji Respon Pendidik

**ANGKET UJI RESPON PENDIDIK**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL**  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI *ASTA BRATA***

Nama : .....

NIP : .....

**A. Petunjuk**

1. Baca dan cermatilah setiap butir pernyataan.
2. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda (  $\checkmark$  ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

**B. Daftar Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Konten pembelajaran interaktif mampu mempermudah dalam menyampaikan materi pada pembelajaran daring					
2	Saya lebih tertarik mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					

3	Konten pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih aktif					
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang digunakan					
5	Konten pembelajaran interaktif mempermudah dalam evaluasi belajar peserta didik					
6	Konten pembelajaran interaktif dapat membuat saya dapat menjadi lebih fokus					
7	Konten pembelajaran interaktif dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri					
8	Konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol perkembangan belajar peserta didik					
9	Konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					
10	Konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah memaparkan materi					

Rendang, .....

Pendidik

.....

Lampiran 16. Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan

**KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN**

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan maupun permasalahan dan daya guna konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji perorangan tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1, 2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan suara karakterk ( <i>dubbing</i> )	4
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	5
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	6
2	Kebahasaan	Kemudahan bahasa untuk dipahami	7, 8
		Penggunaan tanda baca	9
		Pengetikan teks	10
3	Kepuasan	Kepuasan penerimaan materi	11
4	Keefektifan	Kesenangan dalam pembelajaran	12
		Kemenarikan konten pembelajaran interaktif	13
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan pelajar	14
		Komponen yang mendukung kebutuhan peserta didik	15



6.	Soal dalam konten pembelajaran mudah dikerjakan					
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten pembelajaran mudah dipahami					
8.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah, baik, dan benar					
9.	Penggunaan tanda baca sudah tepat					
10.	Tidak ada kesalahan pengetikan kata					
11.	Seluruh materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi					
12.	Saya merasa senang dalam menggunakan konten pembelajaran pada kegiatan belajar					
13.	Saya sangat tertarik dalam menggunakan konten pembelajaran selama kegiatan belajar					
14.	Sarana dan prasarana yang dimiliki mendukung untuk mengakses konten pembelajaran					
15.	Seluruh komponen konten pembelajaran mendukung keberhasilan pembelajaran					

**Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Rendang, .....

Peserta Didik

.....

Lampiran 18. Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil

**KISI-KISI ANGKET UJI KELOMPOK KECIL**

Angket ini diisi oleh kelompok kecil sebagai representasi peserta didik yang dalam implementasi konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji kelompok kecil tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1, 2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan suara karakterk ( <i>dubbing</i> )	4
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	5
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	6
2	Kebahasaan	Kemudahan bahasa untuk dipahami	7, 8
		Penggunaan tanda baca	9
		Pengetikan teks	10
3	Kepuasan	Kepuasan penerimaan materi	11
4	Keefektifan	Kesenangan dalam pembelajaran	12
		Kemenarikan konten pembelajaran interaktif	13
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan pelajar	14
		Komponen yang mendukung kebutuhan peserta didik	15



Lampiran 19. Angket Uji Kelompok Kecil

**ANGKET UJI KELOMPOK KECIL**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL**  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI *ASTA BRATA***

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**C. Petunjuk**

4. Baca dan cermatilah setiap butir pernyataan.
5. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
6. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda (  $\surd$  ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:  
 SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 KS = Kurang Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

**D. Daftar Pertanyaan**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran mudah dipahami					
2.	Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran sudah lengkap					
3.	Tidak terdapat bagian materi Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran yang sulit dipahami					

4.	Suara karakter ( <i>dubbing</i> ) dalam konten pembelajaran jelas dan jernih					
5.	Petunjuk penggunaan konten pembelajaran mudah dipahami					
6.	Soal dalam konten pembelajaran mudah dikerjakan					
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten pembelajaran mudah dipahami					
8.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah, baik, dan benar					
9.	Penggunaan tanda baca sudah tepat					
10.	Tidak ada kesalahan pengetikan kata					
11.	Seluruh materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi					
12.	Saya merasa senang dalam menggunakan konten pembelajaran pada kegiatan belajar					
13.	Saya sangat tertarik dalam menggunakan konten pembelajaran selama kegiatan belajar					
14.	Sarana dan prasarana yang dimiliki mendukung untuk mengakses konten pembelajaran					
15.	Seluruh komponen konten pembelajaran mendukung keberhasilan pembelajaran					

Rendang, .....

Peserta Didik

.....

Lampiran 20. Kisi-Kisi Angket Uji Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI LAPANGAN**

Angket ini disiiikan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten pembelajaran bergenre *visual novel* berstrategi *blended learning* mata pelajaran Agama Hindu materi *Asta Brata*. Kisi-kisi angket uji lapangan tersusun atas indikator yang ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	Soal
1	Kejelasan materi dan evaluasi	Penjelasan materi	1, 2
		Bagian materi yang dianggap sulit	3
		Kejelasan suara karakterk ( <i>dubbing</i> )	4
		Kejelasan petunjuk dan contoh soal	5
		Kemudahan mengerjakan latihan soal	6
2	Kebahasaan	Kemudahan bahasa untuk dipahami	7, 8
		Penggunaan tanda baca	9
		Pengetikan teks	10
3	Kepuasan	Kepuasan penerimaan materi	11
4	Keefektifan	Kesenangan dalam pembelajaran	12
		Kemenarikan konten pembelajaran interaktif	13
5	Lokasi	Lokasi pembelajaran mendukung kebutuhan pelajar	14
		Komponen yang mendukung kebutuhan peserta didik	15

**ANGKET UJI LAPANGAN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL**  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI *ASTA BRATA***

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

**E. Petunjuk**

7. Baca dan cermatilah setiap butir pernyataan.
8. Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
9. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberikan tanda (  $\surd$  ) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang disediakan yaitu sebagai berikut:
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju

**F. Daftar Pertanyaan**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran mudah dipahami					
2.	Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran sudah lengkap					
3.	Tidak terdapat bagian materi Materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran yang sulit dipahami					

4.	Suara karakter ( <i>dubbing</i> ) dalam konten pembelajaran jelas dan jernih					
5.	Petunjuk penggunaan konten pembelajaran mudah dipahami					
6.	Soal dalam konten pembelajaran mudah dikerjakan					
7.	Bahasa yang digunakan dalam konten pembelajaran mudah dipahami					
8.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai kaidah, baik, dan benar					
9.	Penggunaan tanda baca sudah tepat					
10.	Tidak ada kesalahan penyetikan kata					
11.	Seluruh materi <i>Asta Brata</i> dalam konten pembelajaran dapat membantu dalam memahami materi					
12.	Saya merasa senang dalam menggunakan konten pembelajaran pada kegiatan belajar					
13.	Saya sangat tertarik dalam menggunakan konten pembelajaran selama kegiatan belajar					
14.	Sarana dan prasarana yang dimiliki mendukung untuk mengakses konten pembelajaran					
15.	Seluruh komponen konten pembelajaran mendukung keberhasilan pembelajaran					

Rendang, .....

Peserta Didik

.....

**LEMBAR EXPERT JUDGEMENT**

**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nyoman Sugihartini, S.Pd.,M.Pd

NIP :198705082015042003

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji respon pendidik, dan uji respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Bergenre *Visual Novel* Berstrategi *Blended Learning* Mata Pelajaran Agama Hindu Materi *Asta Brata*” yang dibuat oleh:

Nama : Made Yuda Sadewa

NIM :1715051071

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

.....  
.....

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,.....

Penilai

**Nyoman Sugihartini, S.Pd.,M.Pd**

NIP. 198705082015042003

**LEMBAR EXPERT JUDGEMENT**  
**SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP :198705082015042003

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, uji respon pendidik, dan uji respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Bergenre *Visual Novel* Berstrategi *Blended Learning* Mata Pelajaran Agama Hindu Materi *Asta Brata*” yang dibuat oleh:

Nama : Made Yuda Sadewa

NIM :1715051071

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
- Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
- Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

.....

.....

.....

.....

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

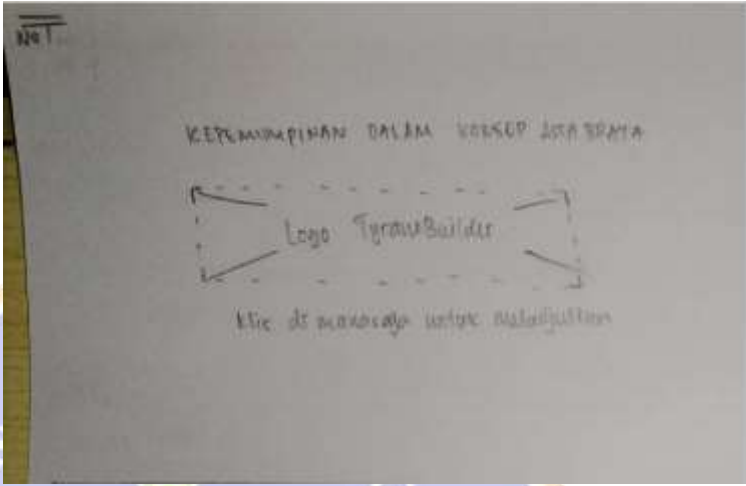
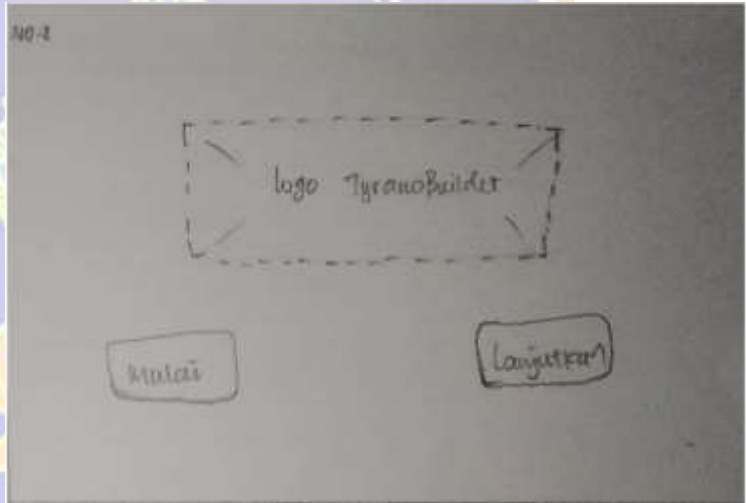
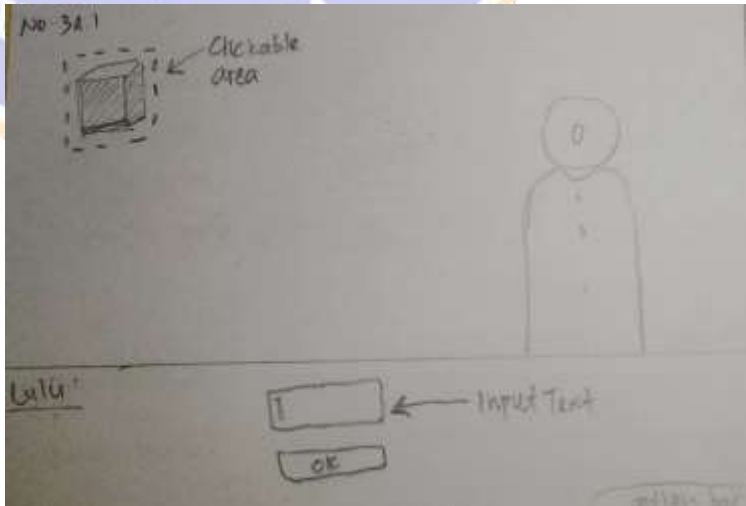
Singaraja,.....

Penilai

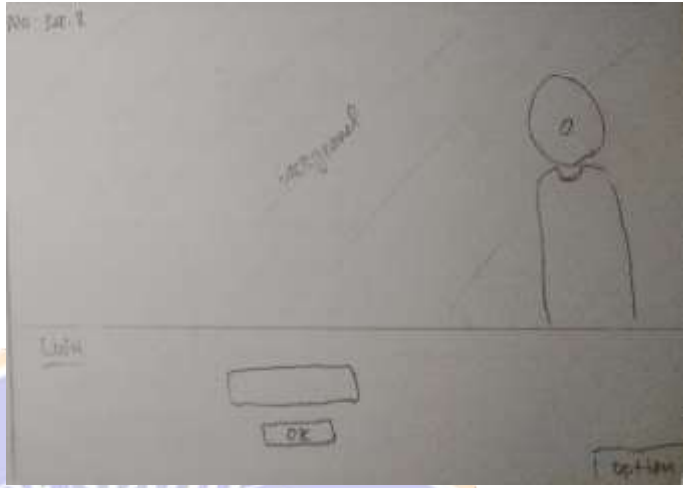
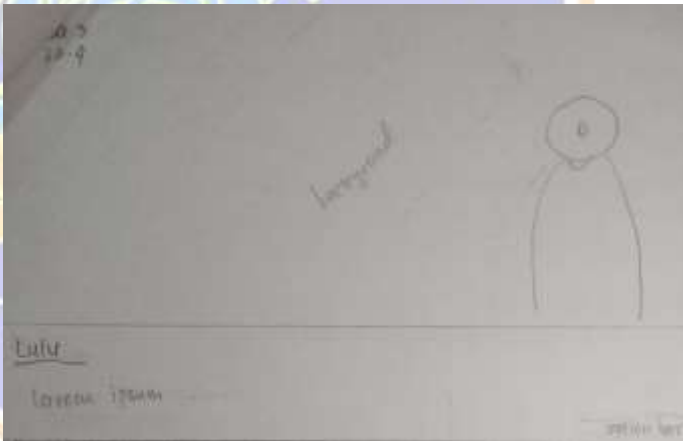
**I Gede Bendesa Subawa,S.Pd.,M.Kom**

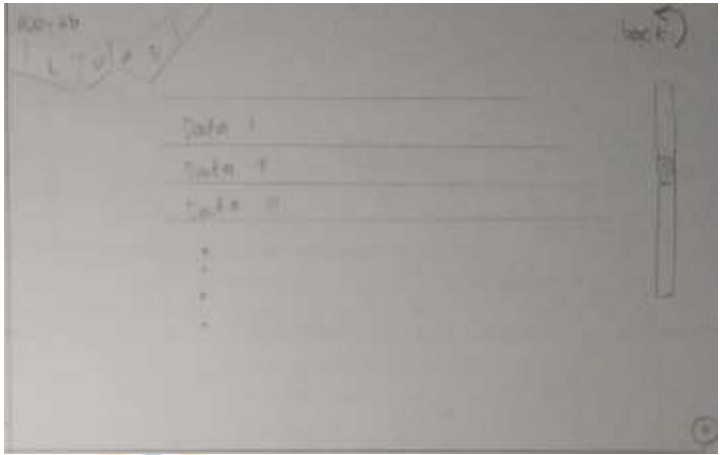
NIP. 199311172019031014

Lampiran 23. *Storyboard* Konten Pembelajaran

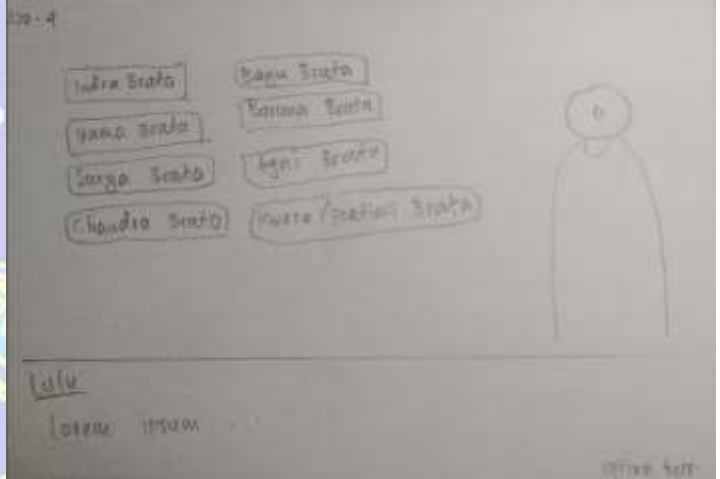
No	Deskripsi	Mockup
<b>Pendahuluan</b>		
1	Splash screen menampilkan logo TyranoBuilder dan judul materi “Kepemimpinan Dalam Konsep Asta Brata”	
2	Menampilkan menu utama berisikan tombol mulai (a), dan lanjut (b)	
3a-1	Menampilkan karakter utama yang memberikan tutorial singkat cara penggunaan media pembelajaran. Tutorial diawali dengan cara melanjutkan cerita yaitu mengklik di sembarang tempat atau menggunakan keyboard, mengisi <i>input box</i> , menggunakan <i>clickable area</i> ,	



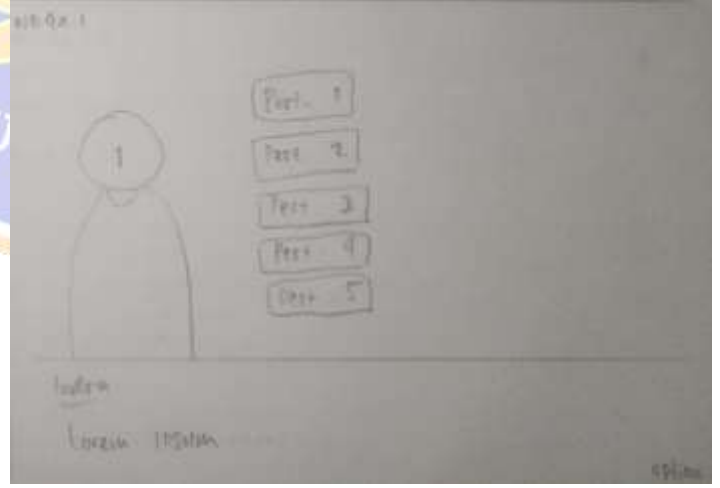
	dan memilih tombol atau <i>image button</i> .	
3a-2	Menampilkan pengantar cerita oleh karakter utama dengan berkenalan dan pengguna mengetikkan nama pada <i>input box</i> yang tersedia.	 <p>A hand-drawn storyboard for a presentation slide. It shows a character introduction screen. At the top left, there is a date '06-10-17'. In the center, the name 'Lulu' is written. On the right, there is a simple line drawing of a person's head and shoulders. Below the name, there is a rectangular input field and a smaller 'OK' button. At the bottom right, there is a small box containing the text '06-10-17'.</p>
3a-3	Karakter utama memberikan pengantar cerita dengan menyampaikan masalah utama yaitu karakter pemimpin yang telah lama hilang dari negaranya sehingga banyak terjadi masalah. Sehingga karakter utama meminta pengguna untuk mencari dan mempelajari konsep kepemimpinan dari pemimpin yang memiliki jiwa kepemimpinan sesuai dengan konsep Asta Brata.	 <p>A hand-drawn storyboard for a presentation slide, similar to the previous one. It shows a character introduction screen. At the top left, there is a date '06-10-17'. In the center, the name 'Lulu' is written. On the right, there is a simple line drawing of a person's head and shoulders. Below the name, there is a rectangular input field and a smaller 'OK' button. At the bottom right, there is a small box containing the text '06-10-17'.</p>
3a-4	Karakter utama menyampaikan tujuan pembelajaran terkait permasalahan, hal-hal yang harus dicapai oleh pengguna, dan menjelaskan ujian di setiap konsep yang akan dipelajari.	

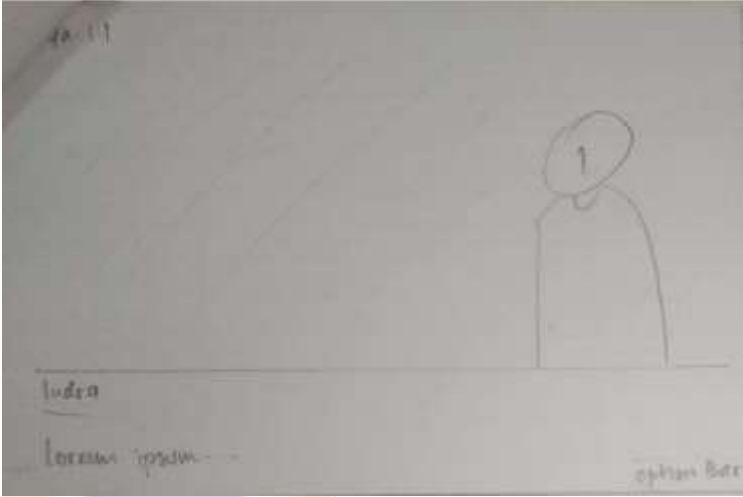
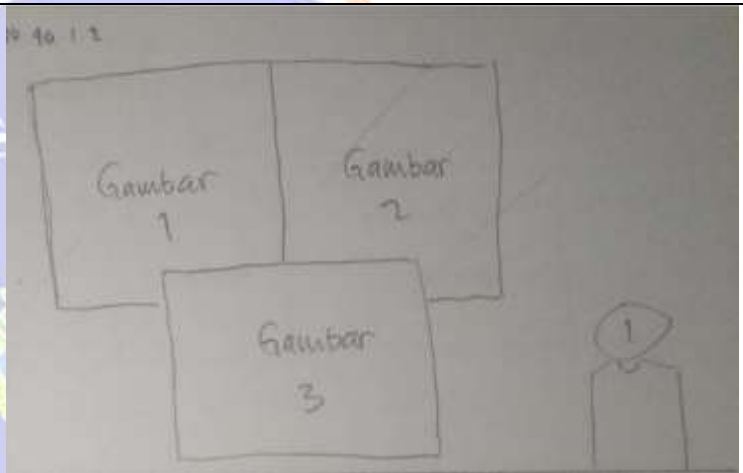
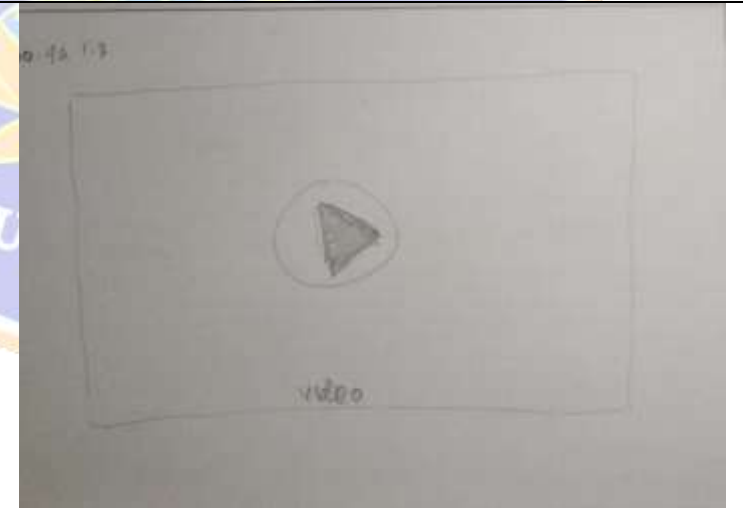
3b	Menampilkan data yang sudah pernah disimpan dan jika salah satu data dipilih, maka menampilkan cerita dari data yang sudah tersimpan.	
----	---	--

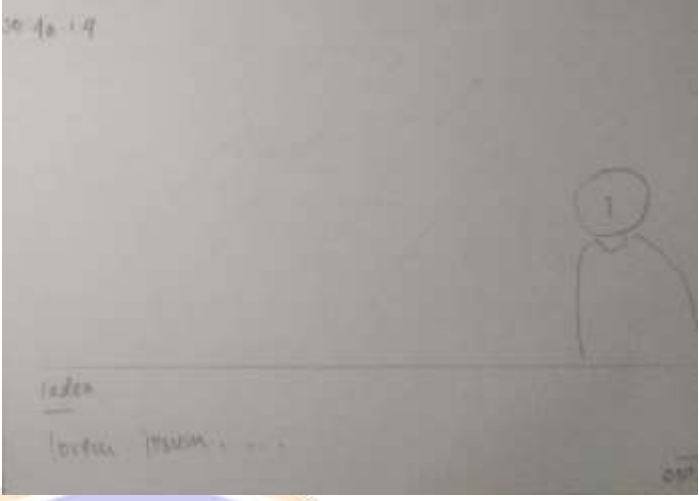
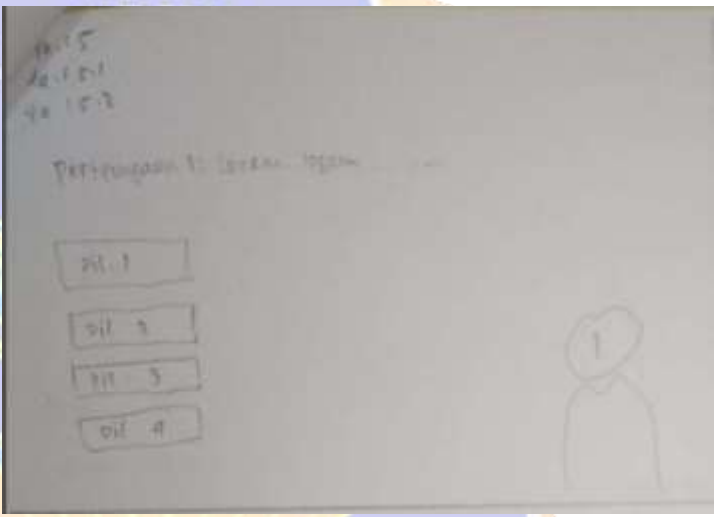
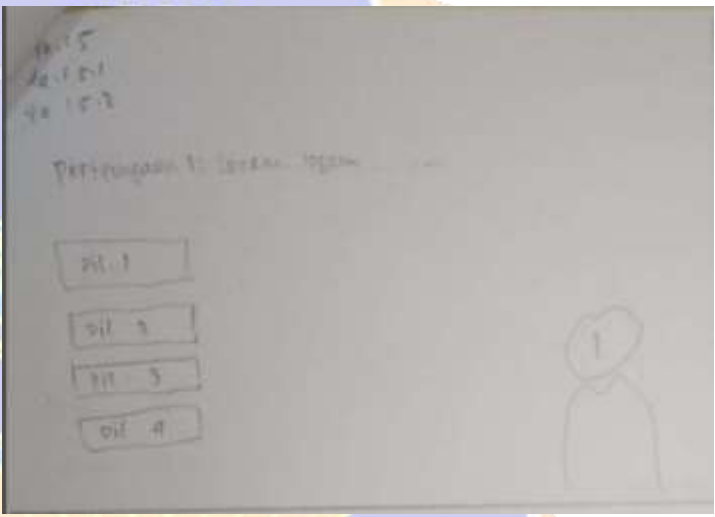
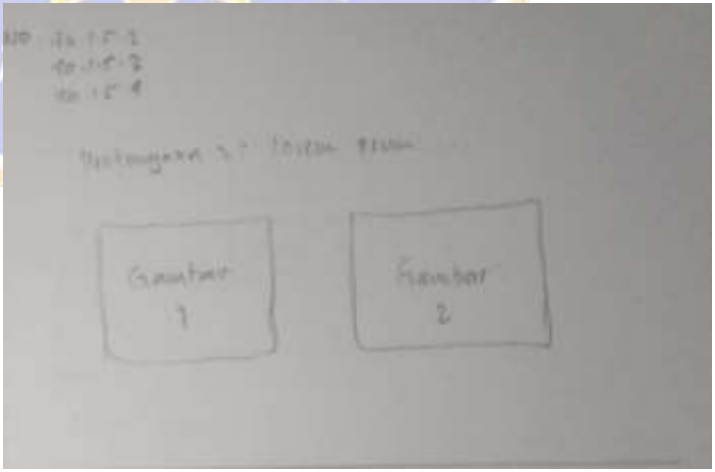
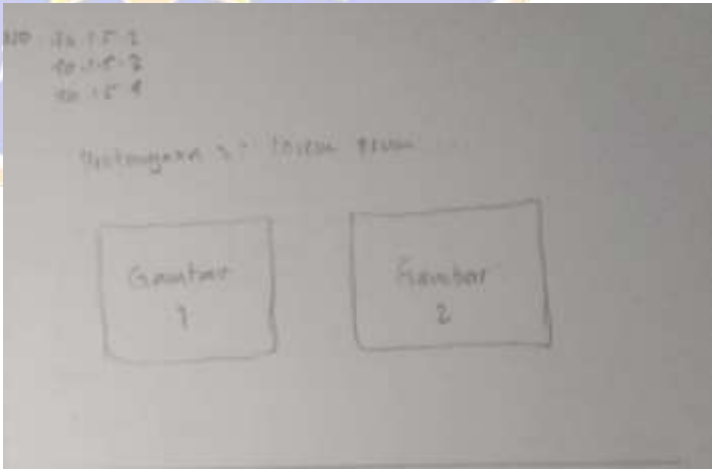
**Menu Materi**

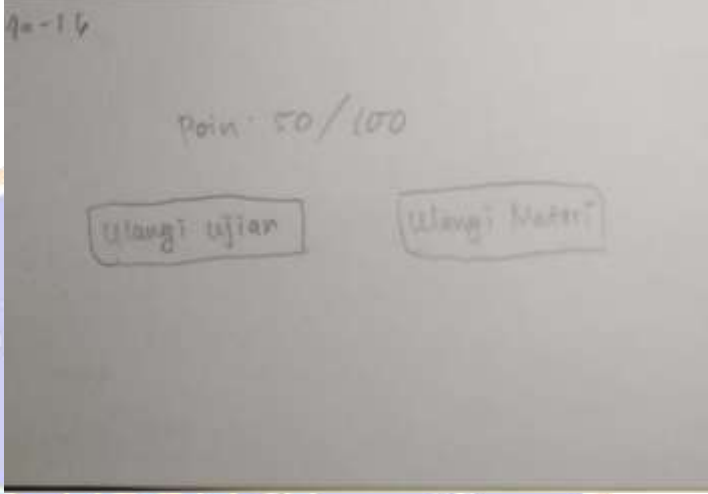

4	Karakter utama mengajak pengguna untuk memilih alur yang ingin dipilih. Alur yang dipilih merupakan kedelapan konsep Asta Brata yang dibagi dalam bentuk tombol. Pengguna bebas memilih bagian mana yang ingin dipelajari terlebih dahulu.	
---	--	---

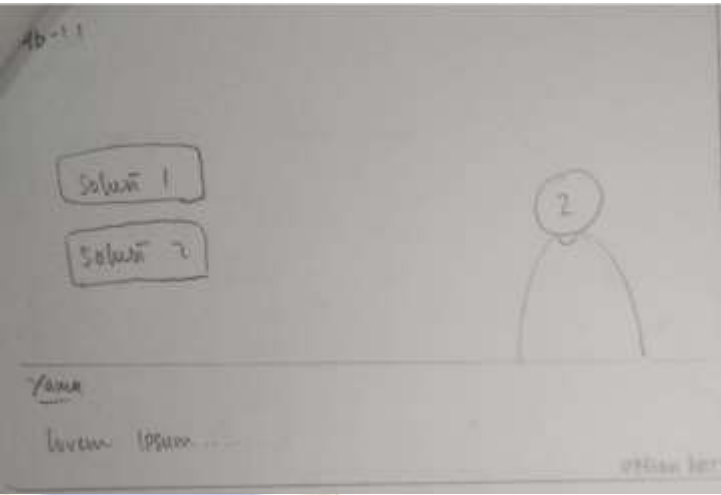
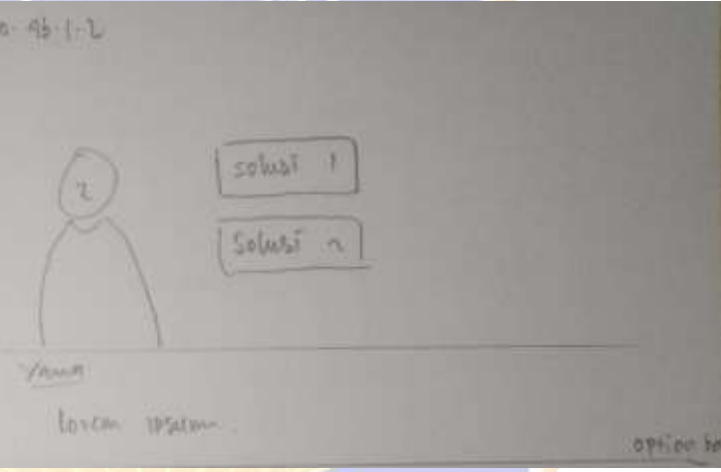
**Menu a: Indra Brata**

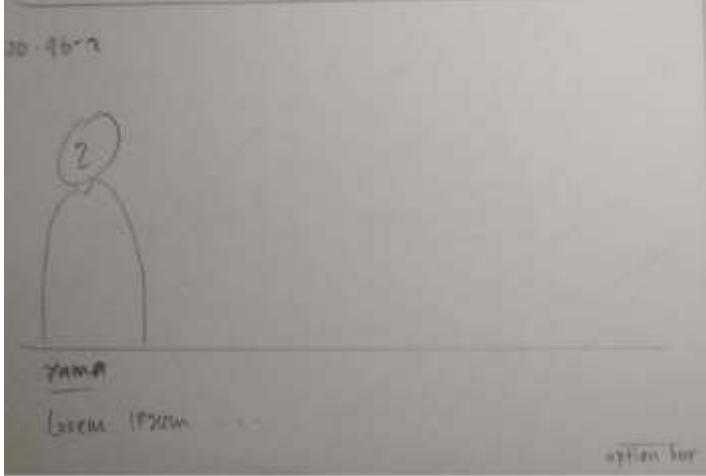

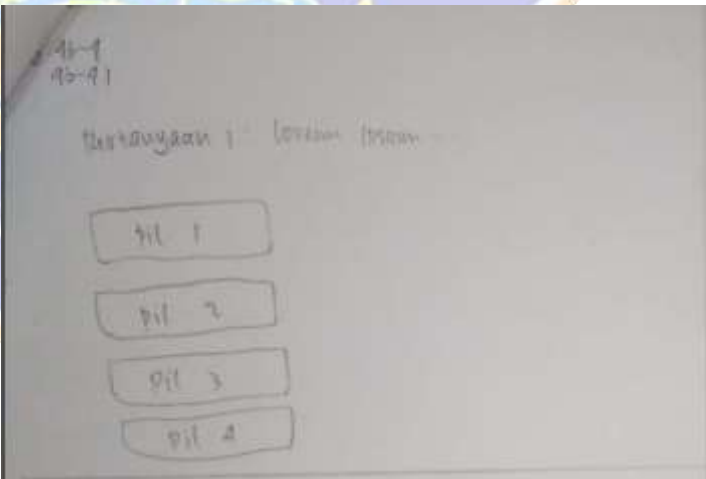
4a-1	Karakter utama mengenalkan tokoh yang bernama Indra. Setelah berkenalan, terdapat lima pilihan yang berisikan teks percakapan pengguna untuk mencari tahu sifat yang dimiliki karakter Indra sebagai seorang pemimpin.	
------	--	--

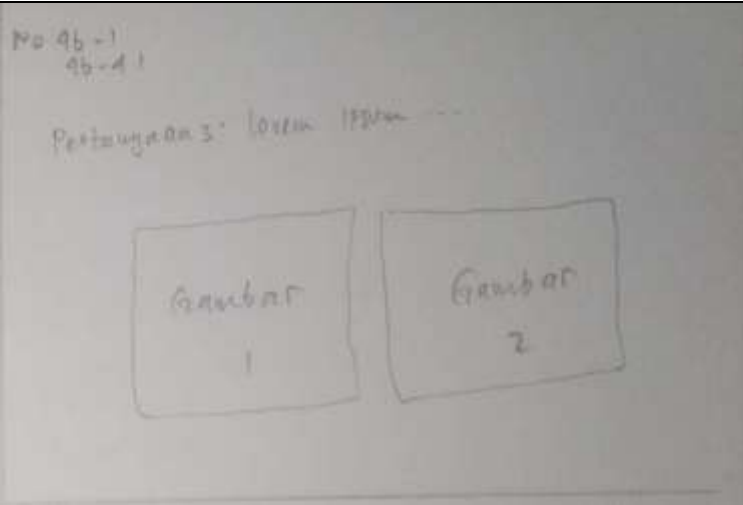
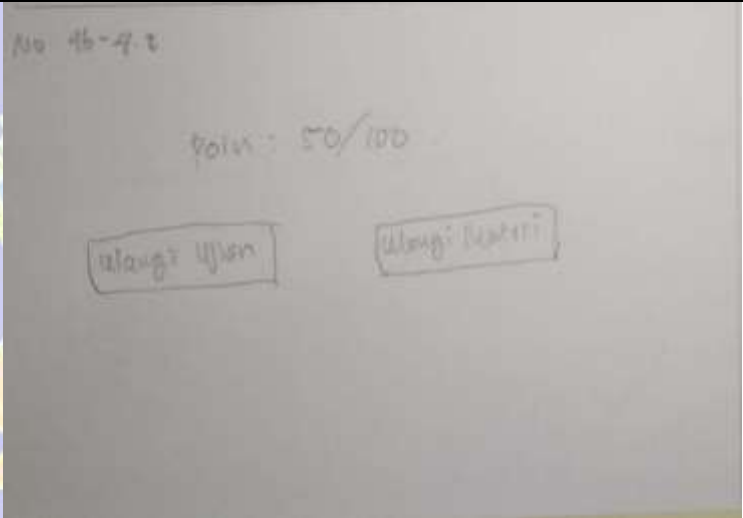
4a-1.1	Karakter Indra bercerita bahwa dirinya merupakan pemimpin yang berasal dari rakyat biasa dengan kemampuan dan tekadnya mengabdikan kepada masyarakat.	
4a-1.2	Karakter Indra menggambarkan kegiatannya mengabdikan kepada masyarakat dengan tiga gambar dirinya selalu membantu masyarakat dengan sepenuh hati tanpa pamrih.	
4a-1.3	Karakter Indra mengajak pengguna untuk menonton video contoh pemimpin lainnya yang bisa mengabdikan kepada masyarakat dengan durasi maksimal 3 menit.	

4a-1.4	<p>Karakter Indra menjelaskan bahwa menjadi seorang pemimpin harus seperti Dewa Indra yang memberikan hujan yang berasal dari air laut yang menguap dan kembali lagi ke laut.</p>	
4a-1.5	<p>Karakter Indra memberikan lima pertanyaan sebagai ujian kepada pengguna dengan beberapa pertanyaan. (<i>mini kuis</i>)</p>	
4a-1.5.1	<p>Pertanyaan 1: Apa ciri utama dari pemimpin dengan konsep Indra Brata? <i>*menampilkan tombol</i></p>	
4a-1.5.2	<p>Pertanyaan 2: Jika dianalogikan, gambar manakah yang tepat menggambarkan konsep kepemimpinan Indra Brata? <i>*menampilkan image button</i></p>	
4a-1.5.3	<p>Pertanyaan 3: Kegiatan mana yang mencerminkan kepemimpinan dengan konsep Indra Brata? <i>*menampilkan tombol</i></p>	

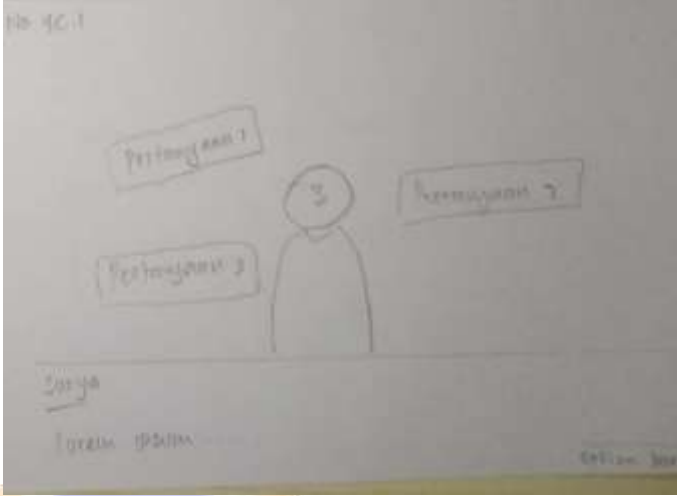
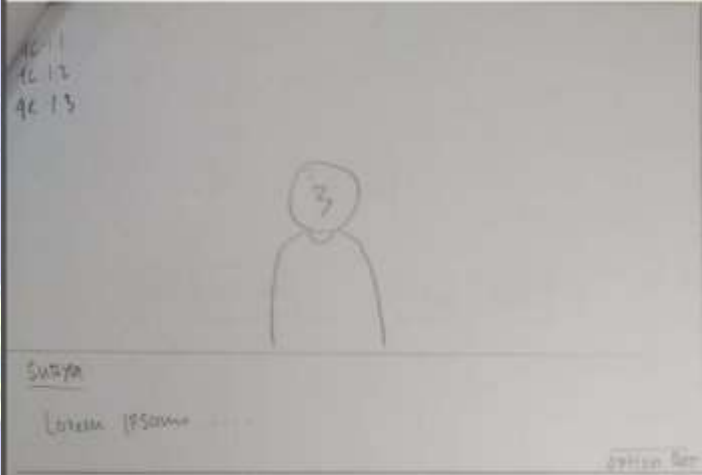
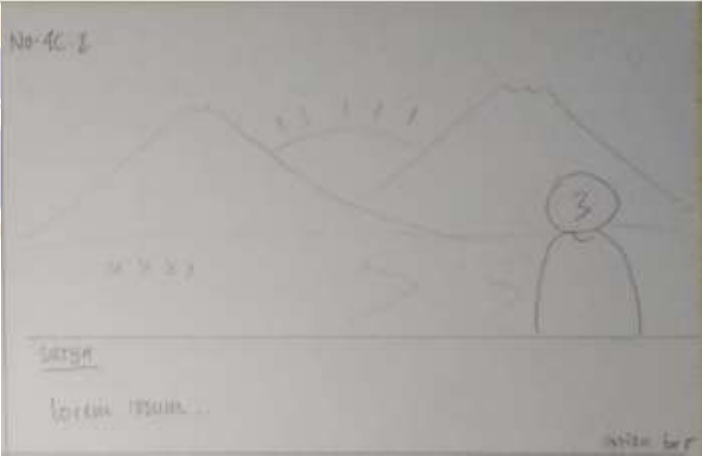
4a-1.5.4	<p>Pertanyaan 4:</p> <p>Dari kedua gambar di bawah ini, yang mana merupakan penerapan konsep Indra Brata?</p> <p><i>*menampilkan image button</i></p>	
4a-1.6	<p>Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan <b>menu materi (no 4)</b>. Jika belum semua soal dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi (<b>4a-1</b>) atau mengulang untuk menjawab soal (<b>4a-1.5</b>).</p>	 <p>The image shows a hand-drawn sketch of a user interface. At the top left, it says '4a-1.6'. In the center, it says 'Poin: 50/100'. Below this, there are two rectangular buttons: 'Ulangi ujian' on the left and 'Ulangi Materi' on the right.</p>
<b>Menu b: Yama Brata</b>		
4b-1	<p>Menampilkan karakter bernama Yama yang merupakan pemimpin yang tegas dan adil satuan penegak hukum. Yama sedang menghadapi beberapa masalah dimana masalah tersebut terkait keadilan dan ketegasan terhadap anggotanya. Setelah perkenalan, Yama memberikan kesempatan pengguna untuk melihat dan memilih keputusan untuk setiap masalah.</p>	 <p>The image shows a hand-drawn sketch of a user interface. On the left, there is a simple drawing of a character with a circle for a head containing the number '7' and a rectangular body. Below the character, it says 'Yama'. To the right of the character, there are two rectangular buttons: 'Masalah 1' on top and 'Masalah 2' on the bottom.</p>

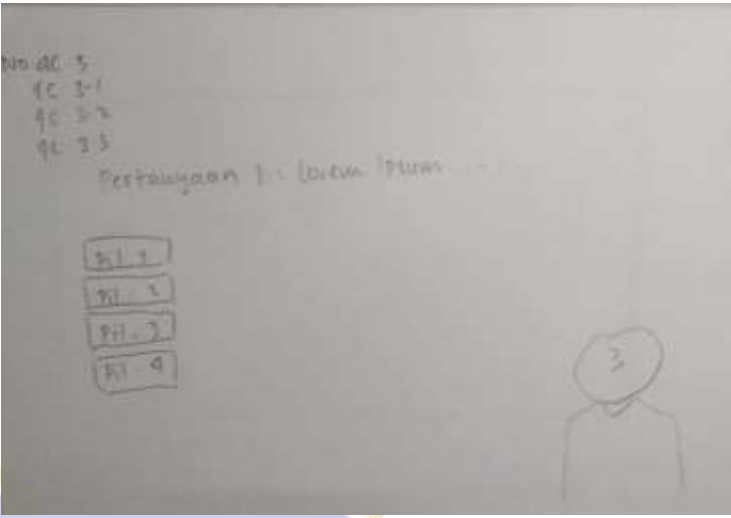
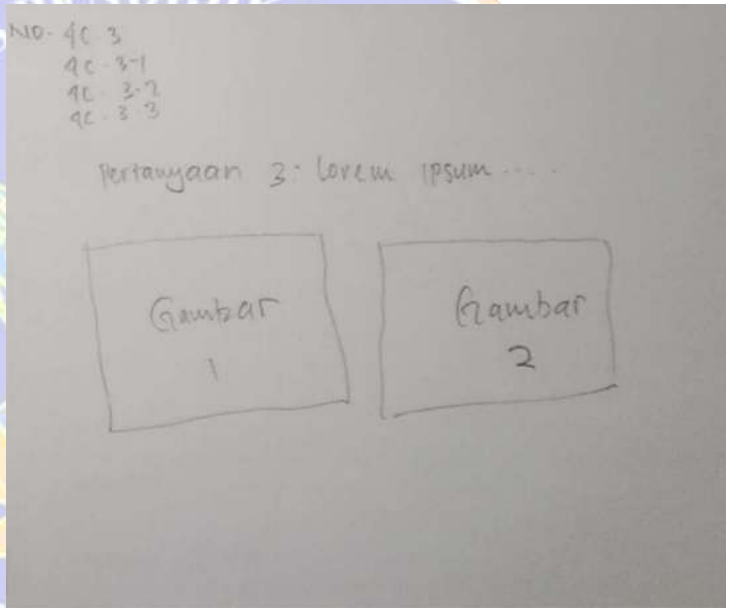
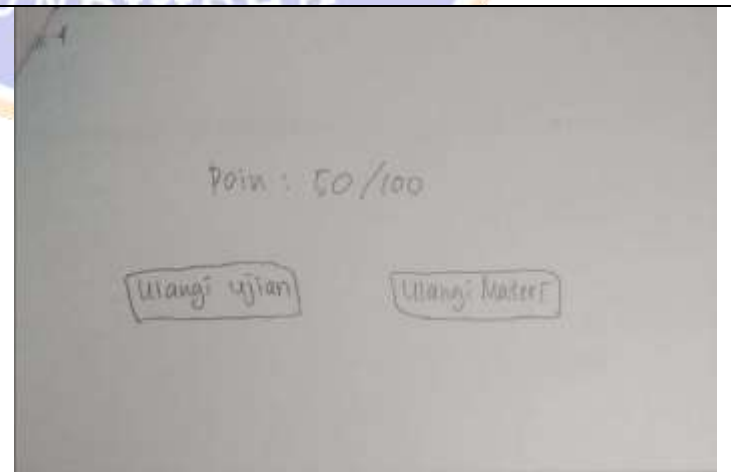
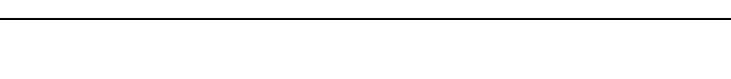
<p>4b-1.1</p>	<p>Masalah 1: keadilan</p> <p>Menampilkan cerita dimana anggotanya terbaiknya melakukan kesalahan, pengguna diberikan pilihan untuk memberikan hukuman atau membiarkannya karena anggota itu merupakan anggota terbaik. Jika dipilih memberikan hukuman, maka akan dilanjutkan dengan penjelasan, jika tidak, maka diberikan penjelasan dan diulang kembali ke pilihan tersebut.</p>	
<p>4b-1.2</p>	<p>Masalah 2: tegas</p> <p>Menampilkan cerita dimana anggotanya ada yang terlambat mengikuti apel upacara bendera, Yama sebagai pemimpin memberikan pilihan apakah dihukum atau diberikan ikut upacara karena alasan telatnya. Jika jawabannya dihukum maka menampilkan penjelasan, jika tidak maka kembali ke pilihan tersebut.</p>	

4b-2	Menampilkan penjelasan dari Yama tentang pentingnya menegakkan hukum yang adil dan tegas kepada setiap orang yang bersalah.	
4b-3	Yama mengajak pengguna untuk melihat contoh-contoh pemimpin lainnya yang adil dan tegas seperti perwujudan sifat Yama Brata berupa gambar.	
4b-4	Yama ingin menguji pengetahuan pengguna dengan memberikan pertanyaan.	
4b-4.1	Pertanyaan 1: Ciri utama dari Yama Brata yaitu? <i>*menampilkan tombol</i>	
	Pertanyaan 2: Manakah tindakan yang tepat dilakukan pemimpin jika ada anggotanya melakukan kesalahan?	

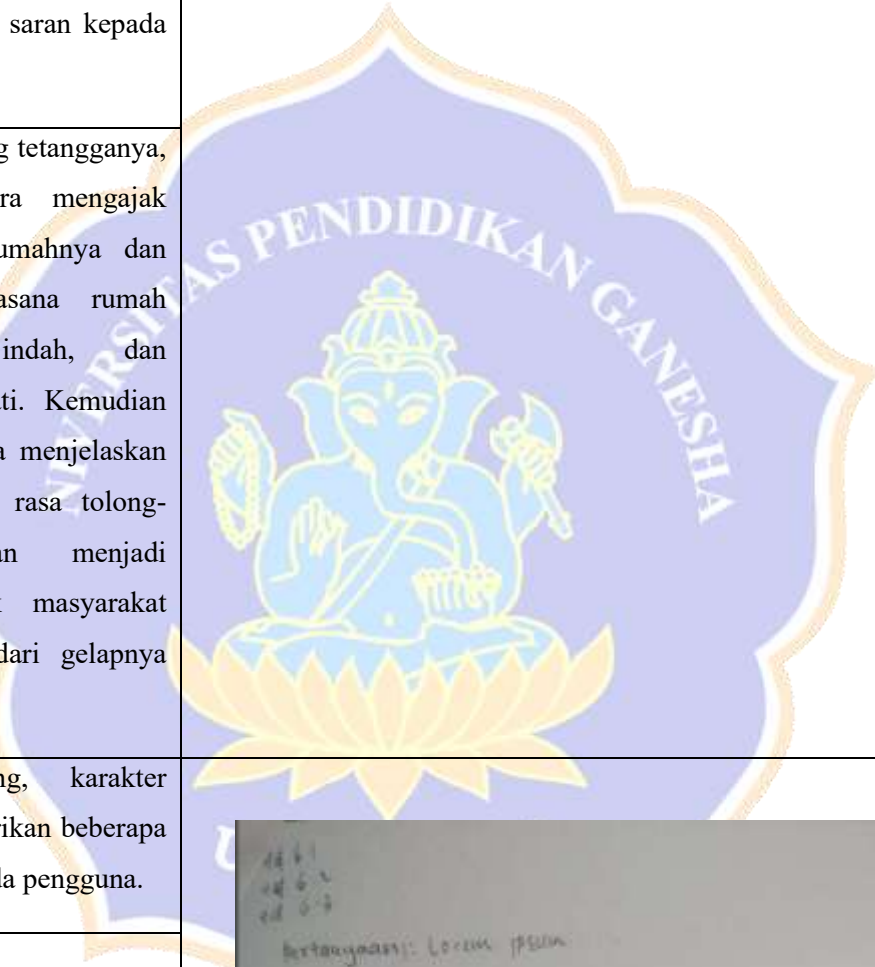
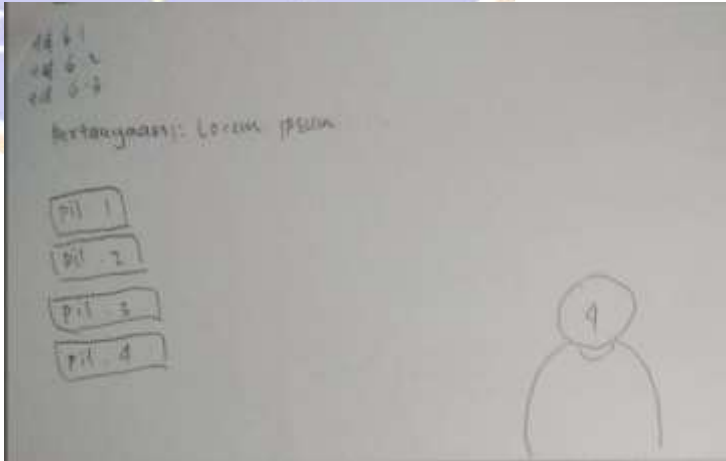
	*menampilkan tombol	
	<p>Pertanyaan 3:</p> <p>Seorang polisi menangkap seorang pengendara sepeda motor yang melanggar lampu lalu lintas, kemudian pengendara menyogok polisi tersebut. Apakah tindakan yang harus dilakukan polisi tersebut sesuai dengan konsep Yama Brata?</p> <p>*menampilkan image button</p>	
	<p>Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi (<b>no 4</b>). Jika belum semua soal dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi (<b>4b-1</b>) atau mengulang untuk menjawab soal (<b>4b-4</b>).</p>	
<p><b>Menu c: Surya Brata</b></p>		

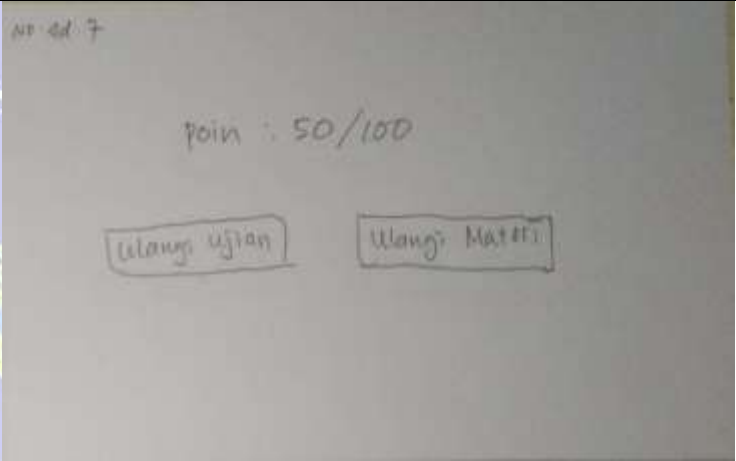


4c-1	Menampilkan karakter utama yang memperkenalkan karakter Surya. Setelah itu terdapat beberapa pilihan yang berisikan percakapan untuk mengetahui sifat kepemimpinan yang dimiliki karakter Surya.	
4c-1.1	Menampilkan cerita Surya yang selalu memberikan semangat kepada anggotanya.	
4c-1.2	Menampilkan cerita Surya yang selalu sabar, terarah, dan tajam dalam menghadapi setiap permasalahan	
4c-1.3	Menampilkan cerita Surya yang tidak pernah pamrih dalam bekerja	
4c-2	Surya menganalogikan kepemimpinannya seperti matahari melalui gambar dan penjelasan. Karakter Surya juga memberikan contoh pemimpin yang juga menjadi inspirasinya, selalu memberikan semangat, sabar, dan tidak pamrih.	
4c-3	Setelah dijelaskan, Surya ingin menguji pemahaman pengguna	

	dengan memberikan beberapa pertanyaan.	
4c-3.1	<p>Pertanyaan 1:</p> <p>Apa saja yang harus dimiliki pemimpin dengan konsep Surya Brata?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4c-3.2	<p>Pertanyaan 2:</p> <p>Manakah tindakan yang mencerminkan konsep Surya Brata?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4c-3.3	<p>Pertanyaan 3:</p> <p>Pemimpin yang selalu menjadi inspirasi dan motivasi dapat dianalogikan seperti?</p> <p><i>*menampilkan image button</i></p>	
4c-4	Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi ( <b>no 4</b> ). Jika belum semua soal dijawab dengan benar, maka akan diberikan	

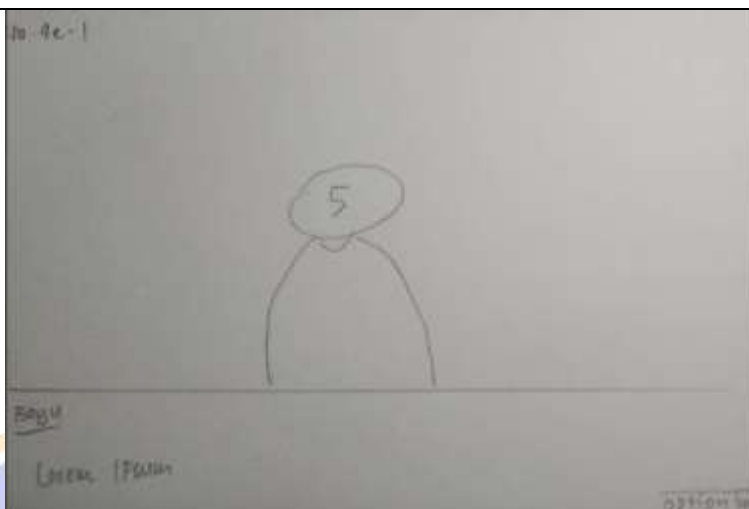
	pilihan mengulang materi (4c-1) atau mengulang untuk menjawab soal (4c-3).	
<b>Menu d: Chandra Brata</b>		
4d-1	Menampilkan suasana malam yang gelap, dan karakter utama mengenalkan karakter Chandra yang memberikan sinar penerangan pada saat itu.	
4d-2	Menampilkan video animasi yang berisikan Chandra yang menerangkan pentingnya protokol kesehatan kepada masyarakatnya yang tidak pernah menerapkan hal itu.	
4d-3	Setelah itu, karakter Chandra mengajak mampir ke rumahnya, tetapi di dalam perjalanan, ada tetangganya yang terkena musibah, dengan penuh simpati karakter Chandra menolong tetangganya.	
4d-4	Menampilkan pilihan saran yang untuk orang yang terkena musibah tersebut. Pilihannya	

	<p>berupa gambar dengan saran yang halus, baik, dan sopan, serta pilihan saran dengan cara memarahinya. Jika pilihannya baik maka akan mendapat apresiasi dari karakter Chandra, jika tidak maka akan karakter Chandra akan menenangkan dan memberikan saran kepada pengguna.</p>		
4d-5	<p>Setelah menolong tetangganya, karakter Chandra mengajak pengguna ke rumahnya dan ditampilkan suasana rumah yang asri, indah, dan menyejukkan hati. Kemudian karakter Chandra menjelaskan tentang simpati, rasa tolong-menolong, dan menjadi penerang untuk masyarakat agar terhindar dari gelapnya kebodohan.</p>		
4d-6	<p>Sebelum pulang, karakter Chandra memberikan beberapa pertanyaan kepada pengguna.</p>		
4d-6.1	<p>Pertanyaan 1: Melihat kondisi pandemi saat ini, apakah yang kamu lakukan untuk membantu masyarakat? <i>*menampilkan tombol</i></p>		
4d-6.2	<p>Pertanyaan 2:</p>		

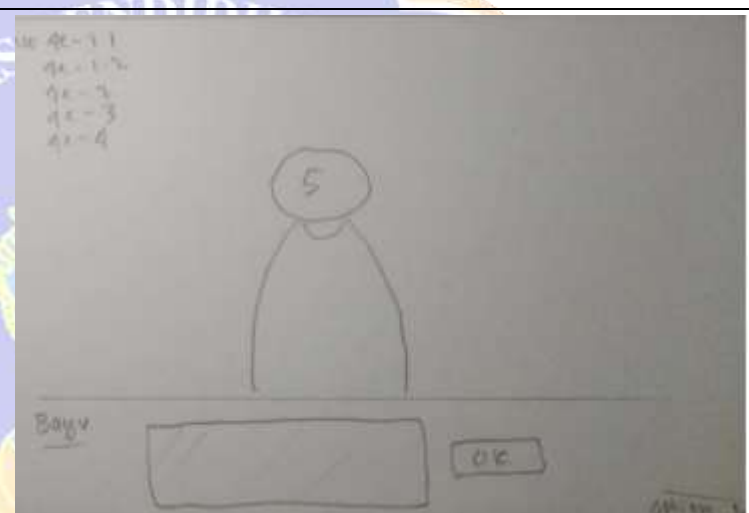
	<p>Rasa apa yang harus dimiliki pemimpin dalam konsep Chandra Brata?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
<p>4d-6.3</p>	<p>Pertanyaan 3:</p> <p>Manakah penerapan konsep Chandra Brata yang paling tepat?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
<p>4d-7</p>	<p>Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi (<b>no 4</b>). Jika belum semua soal dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi (<b>4d-1</b>) atau mengulang untuk menjawab soal (<b>4d-6</b>).</p>	 <p>The screenshot shows a dark grey background with white text. At the top left, it says 'No 4d.7'. In the center, it displays 'poin : 50/100'. Below this, there are two rectangular buttons with rounded corners. The left button is labeled 'Ulangi ujian' and the right button is labeled 'Ulangi Materi'. The background of the screenshot is partially obscured by a large, semi-transparent watermark of the UNDIKSHA logo, which features a yellow lotus flower and the text 'UNDIKSHA' in white capital letters on a blue background.</p>

**Menu e: Bayu Brata**

4e-1 Karakter utama mengenalkan karakter Bayu. Karena sifatnya yang teliti, maka karakter Bayu bertanya-tanya tentang sosok pengguna



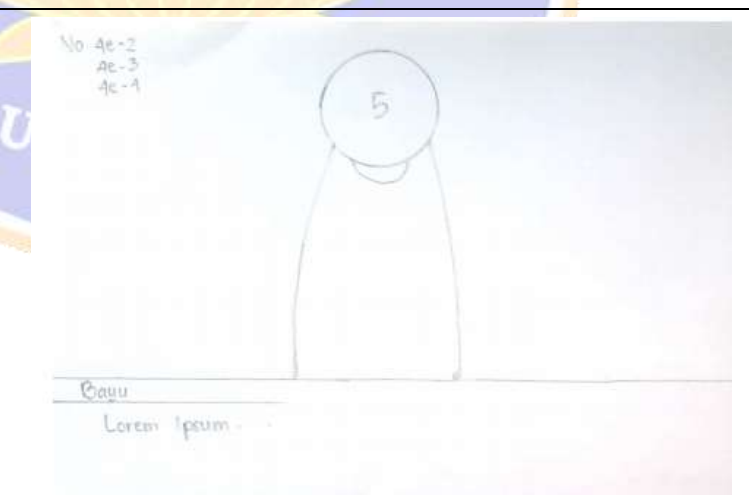
4e-1.1 Menampilkan *inputbox* yang berisikan pertanyaan alamat pengguna



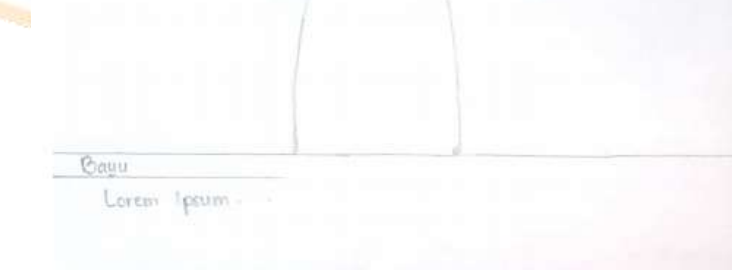
4e-1.2 Menampilkan *inputbox* yang berisikan pertanyaan hobi

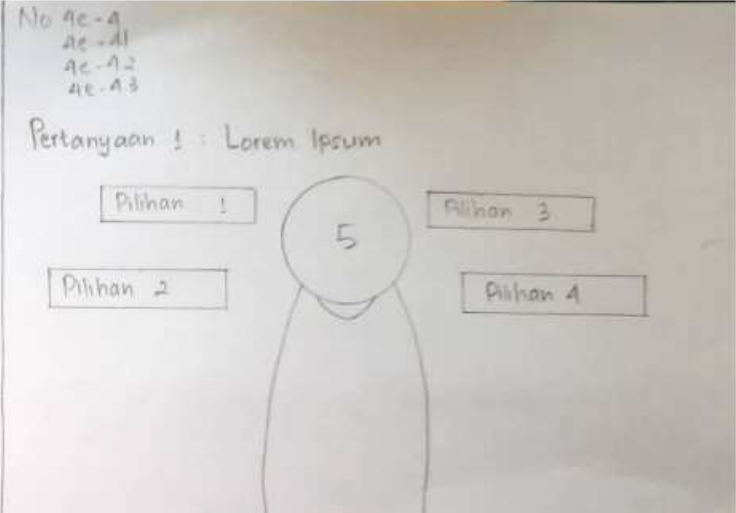

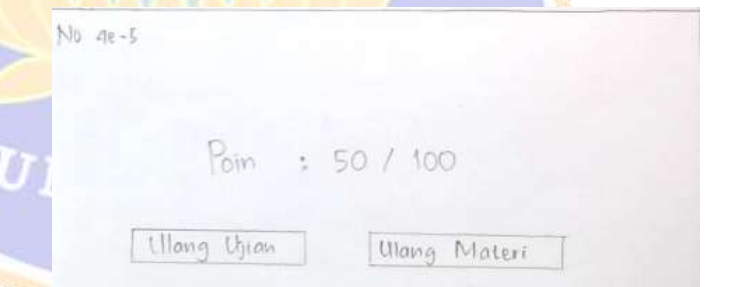
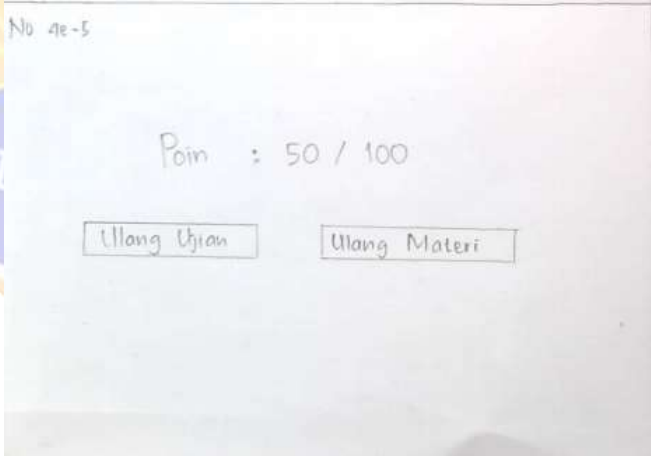


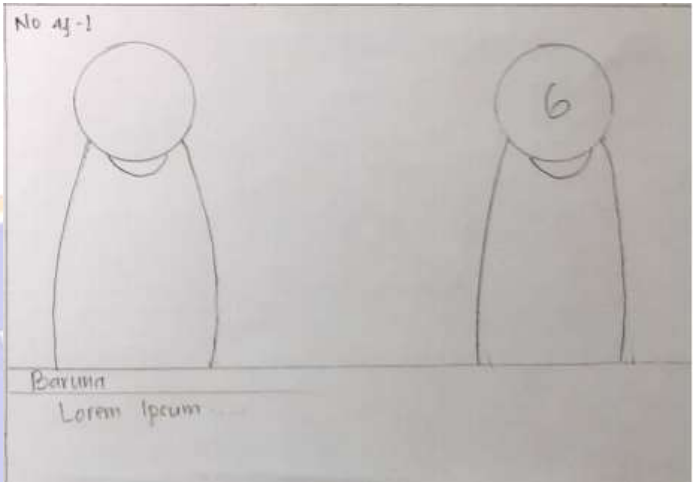


4e-2 Menampilkan percakapan berdasarkan *input* pengguna yang dikaitkan dengan sifatnya yang teliti.



4e-3 Karakter Bayu menceritakan bahwa dirinya senang dengan ketelitian, selalu melihat masyarakatnya sehingga tahu baik buruknya.

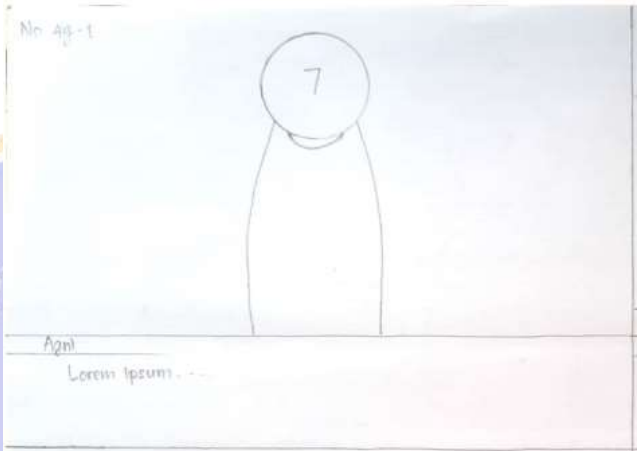
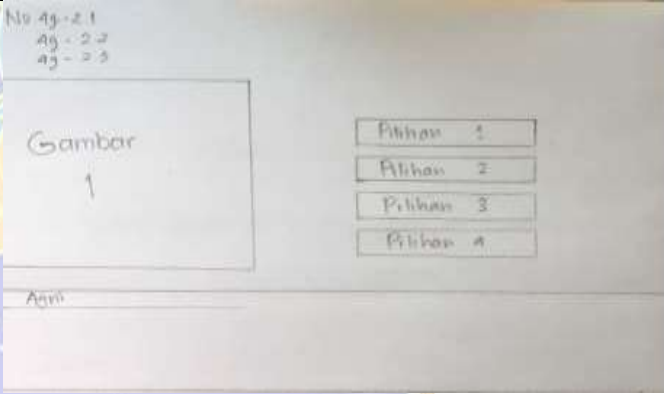


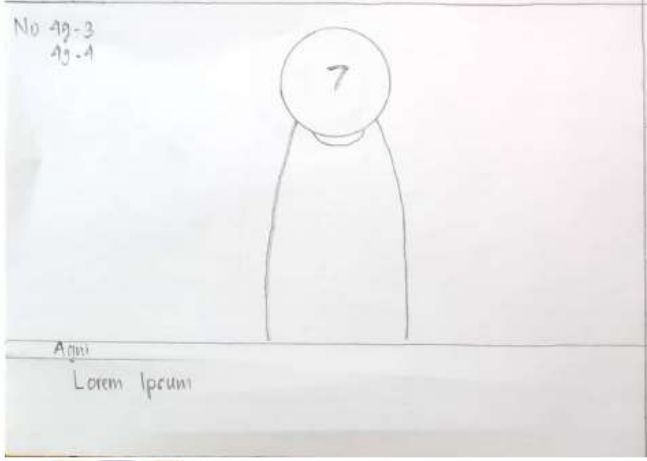
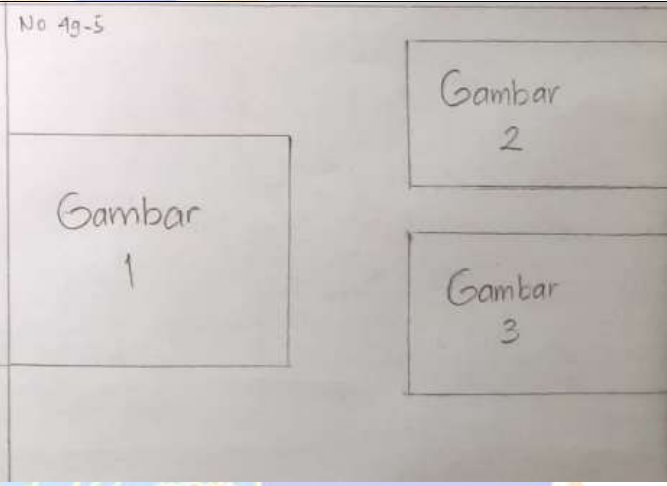
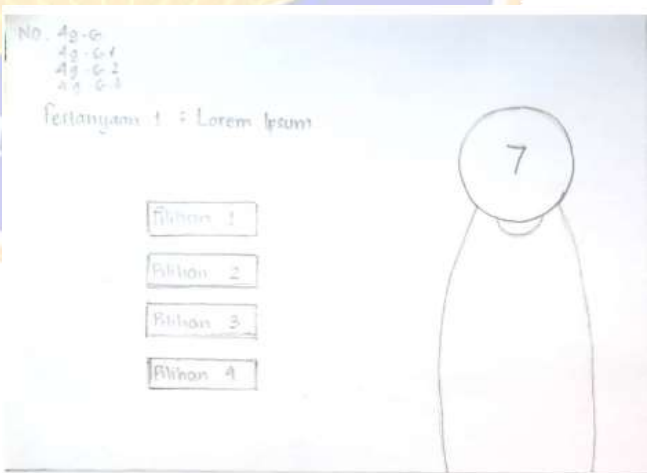
4e-4	Karakter Bayu memberikan ujian berupa beberapa pertanyaan	
4e-4.1	Pertanyaan 1: Tindakan di bawah ini yang merupakan penerapan konsep Bayu Brata adalah? <i>*menampilkan tombol</i>	
4e-4.2	Pertanyaan 2: Sebagai pemimpin harus seperti ... sesuai dengan konsep Bayu Brata. <i>*menampilkan tombol</i>	
4e-4.3	Pertanyaan 3: Apakah acuh terhadap bawahan merupakan konsep Bayu Brata? <i>*menampilkan tombol</i>	
4e-5	Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi ( <b>no 4</b> ). Jika semua soal belum dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi ( <b>4e-1</b> ) atau mengulang untuk menjawab soal ( <b>4e-4</b> ).	

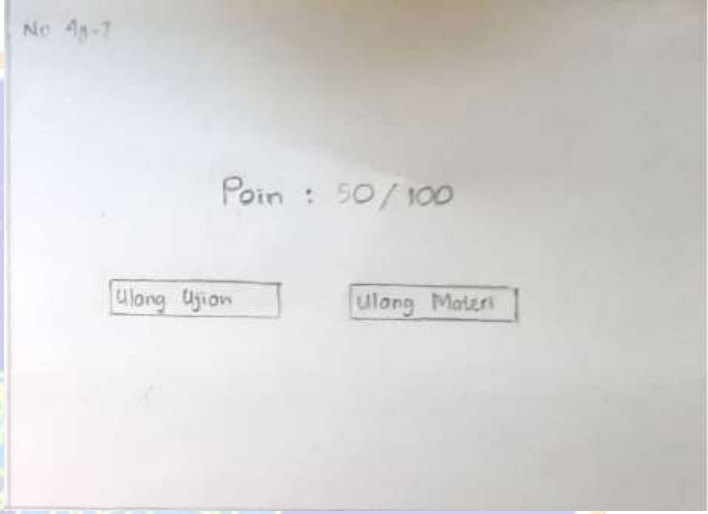
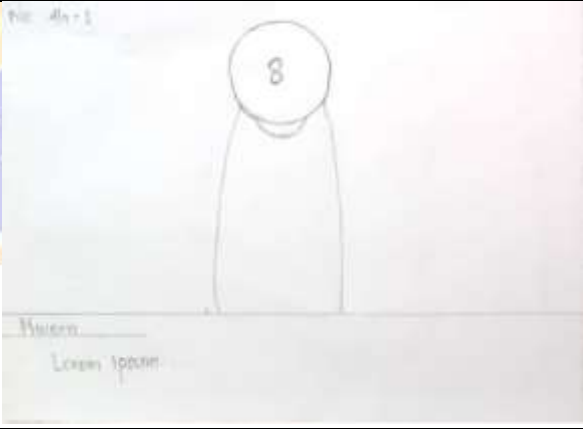
<b>Menu f: Baruna Brata</b>		
4f-1	Karakter utama mengajak pengguna ke pantai untuk bersantai sejenak. Pada saat itu juga, karakter Baruna juga ada di pantai itu dan karakter utama mengenalkannya. Terdapat beberapa pilihan yang dapat ditanyakan untuk mengetahui sifat kepemimpinan yang dimiliki oleh karakter Baruna.	
4f-1.1	Menampilkan analogi Baruna seperti lautan yang luas berupa video dan narasi.	
4f-1.2	Menampilkan cerita Karakter Baruna yang pemaaf dan mendukung pluralism dalam bermasyarakat dengan menerapkan sikap toleransi.	
4f-2	Menampilkan sahabat-sahabat karakter Baruna dari berbagai suku, dimana pengguna diberikan gambar yang dapat	

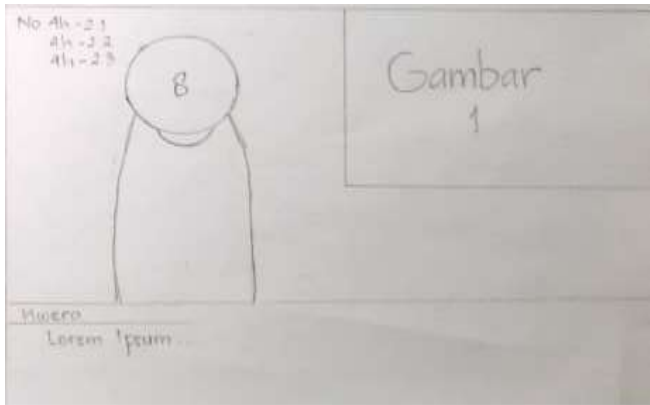
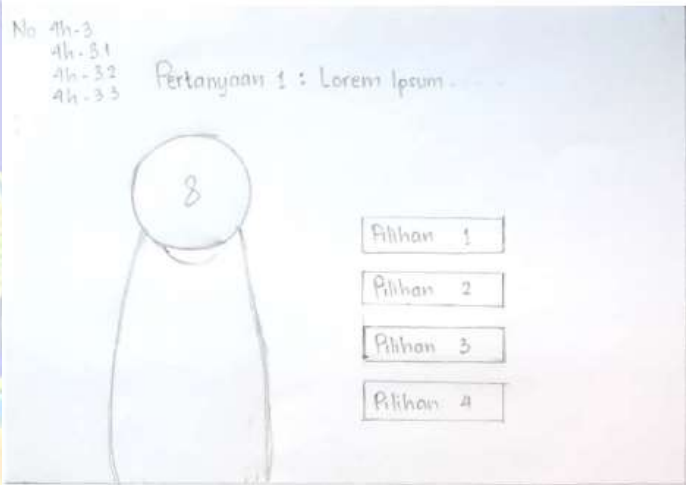


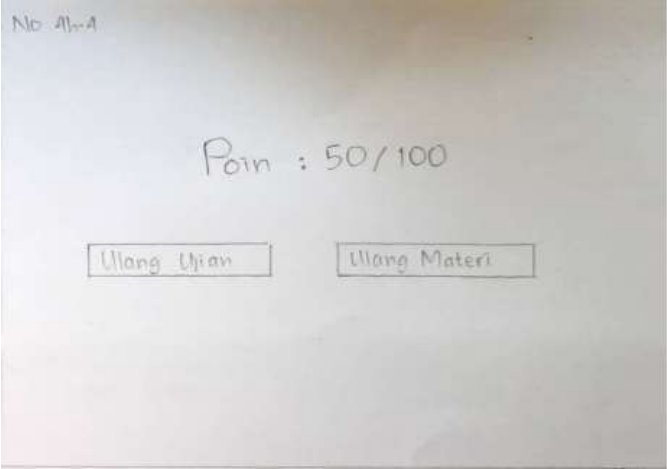
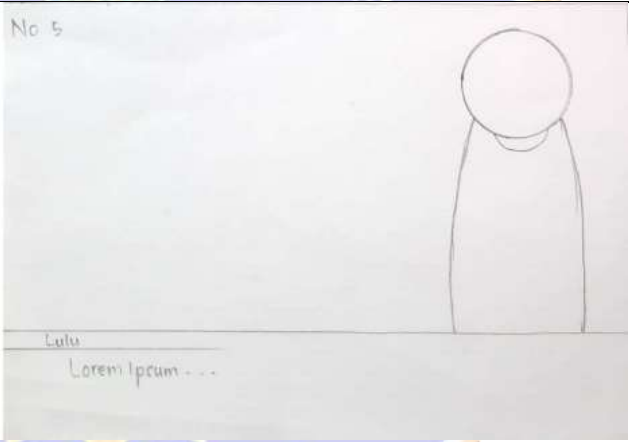
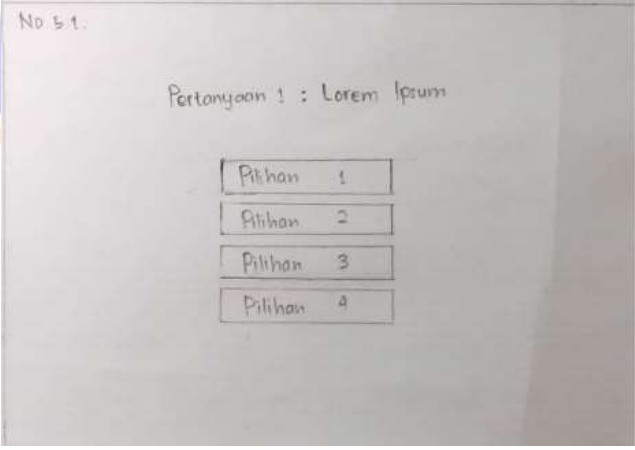
	diklik kemudian menampilkan penjelasannya.	
4f-3	Karakter Baruna memberikan ujian berupa pertanyaan	
4f-3.1	<p>Pertanyaan 1:</p> <p>Baruna Brata dapat diumpamakan seperti?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4f-3.2	<p>Pertanyaan 2:</p> <p>Apakah membeda-bedakan orang berdasarkan SARA harus dilakukan pemimpin?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4f-3.3	<p>Pertanyaan 3:</p> <p>Jika ada yang berbuat salah dan sudah mau mengakuinya, sebagai pemimpin apa yang harus kamu lakukan?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4f-4	Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi ( <b>no 4</b> ). Jika semua soal belum dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi ( <b>4f-1</b> ) atau	

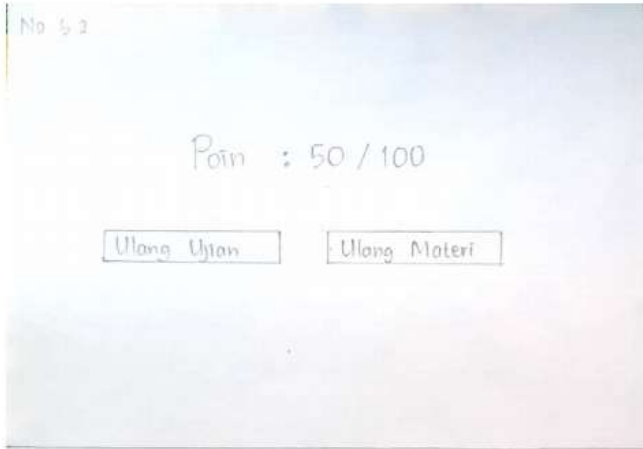
	mengulang untuk menjawab soal (4f-3).	
<b>Menu g: Agni Brata</b>		
4g-1	Karakter utama lanjut mengenalkan dengan karakter Agni, namun dia sebagai pemimpin sedang menghadapi masalah dimana rakyatnya dizolimi sehingga karakter utama menawarkan bantuan sembari memberikan pengetahuan kepada pengguna secara langsung bagaimana karakter Agni.	
4g-2.1	Menampilkan kasus 1 dan tombol pilihan	
4g-2.2	Menampilkan kasus 2 dan <i>image button</i>	
4g-2.3	Menampilkan kasus 3 dan tombol pilihan	
4g-3	Agni berhasil mengalahkan musuh yang sudah menzolomi rakyatnya kemudian memberikan apresiasi kepada pengguna karena telah membantunya.	

4g-4	Agni menjelaskan sebagai pemimpin harus berani melawan musuh yang mengancam diri maupun rakyat dan harus memiliki rasa nasionalisme yang tinggi serta menganalogikannya dengan api.	
4g-5	Agni memberikan contoh pemimpin yang dijadikannya idola dengan rasa nasionalis yang tinggi.	
4g-6	Agni memberikan ujian dengan beberapa pertanyaan	
4g-6.1	<p>Pertanyaan 1:</p> <p>Sikap yang harus kamu tiru dari karakter Agni untuk menjadi pemimpin adalah?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4g-6.2	<p>Pertanyaan 2:</p> <p>Apakah yang kamu lakukan jika ada temanmu yang digosipkan tidak benar?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	

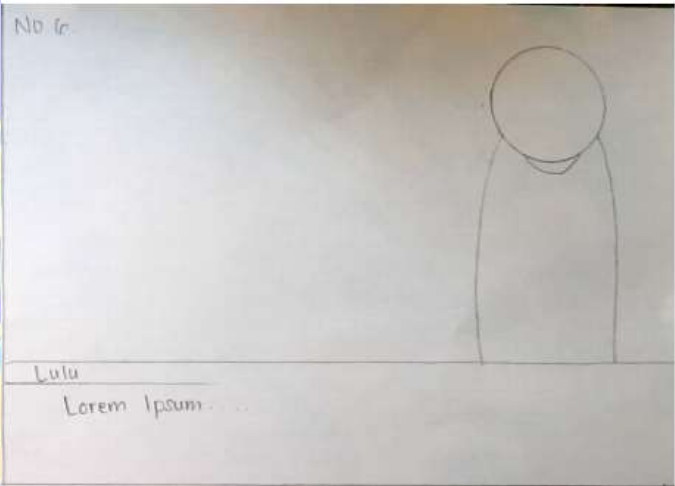
4g-6.3	<p>Pertanyaan 3:</p> <p>Bagaimana tindakanmu sebagai seorang pemimpin jika ada musuh mengancam pribadi dan bawahanmu?</p> <p><i>*menampilkan tombol</i></p>	
4g-7	<p>Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi (<b>no 4</b>). Jika semua soal belum dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi (<b>4g-1</b>) atau mengulang untuk menjawab soal (<b>4g-6</b>).</p>	 <p>The screenshot shows a white background with a faint watermark of a university logo. At the top left, it says 'No 4g-7'. In the center, it displays 'Poin : 50/100'. Below this, there are two rectangular buttons: 'Ulang Ujian' on the left and 'Ulang Materi' on the right.</p>
<p><b>Menu h: Kwera/Prthiwi Brata</b></p>		
4h-1	<p>Menampilkan karakter Kwera yang dijelaskan bahwa dia bisa dipanggil Kwera atau Prthiwi. Dia sudah tahu kedatangan pengguna sehingga dia langsung menjelaskan konsep yang terakhir.</p>	 <p>The screenshot shows a white background with a faint watermark of a university logo. At the top left, it says 'No 4h-1'. In the center, there is a simple line drawing of a character with a circular head containing the number '8'. Below the character, there are two lines of text: 'Nama:' and 'Lokasi:'. The background is light blue.</p>
4h-2.1	<p>Menampilkan gambar bumi yang memberikan kesejahteraan bagi manusia</p>	

	sebagai analogi sifat kepemimpinannya.	
4h-2.2	Menampilkan gambar-gambar kegiatan yang dilakukannya yang selalu mementingkan kepentingan rakyat dibanding kepentingan pribadi.	
4h-2.3	Kwera juga menjelaskan tentang pentingnya menghemat uang dan menjaga kepercayaan rakyat	
4h-3	Kwera memberikan ujian dengan beberapa pertanyaan	
4h-3.1	Pertanyaan 1: Hal yang paling penting dilakukan dalam konsep Kwera Brata adalah? <i>*menampilkan tombol</i>	
4h-3.2	Pertanyaan 2: Manakah tindakan yang paling tepat menurut konsep Kwera Barata? <i>*menampilkan tombol</i>	
4h-3.3	Pertanyaan 3: Hal yang penting dijaga oleh pemimpin dalam konsep Kwera Brata adalah? <i>*menampilkan tombol</i>	

4h-4	Menampilkan hasil perolehan skor pengguna, jika pengguna berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar, maka menampilkan karakter utama yang memberikan apresiasi dan menampilkan menu materi ( <b>no 4</b> ). Jika semua soal belum dijawab dengan benar, maka akan diberikan pilihan mengulang materi ( <b>4f-1</b> ) atau mengulang untuk menjawab soal ( <b>4f-3</b> ).	
<b>Evaluasi</b>		
5	Karakter utama memberikan apresiasi dan rangkuman kedelapan konsep kepemimpinan dan memberikan ujian terakhir sebelum pengguna bisa dijadikan seorang pemimpin yang baik.	
5.1	Menampilkan pertanyaan dengan kombinasi jawaban berupa tombol maupun <i>image button</i> .	

5.2	Menampilkan hasil ujian pengguna, jika nilainya masih rendah maka diberikan kesempatan untuk mengulang mengerjakan pertanyaan atau mengulang mempelajari materi	 <p>A handwritten note on a piece of paper. At the top left, it says 'No 5.2'. In the center, it says 'Poin : 50 / 100'. At the bottom, there are two rectangular boxes, one containing 'Ulang Ujian' and the other containing 'Ulang Materi'.</p>
-----	---	--

**Penutup**

6	Jika nilai ujian sudah tinggi, maka karakter utama akan memberikan apresiasi dan memberikan julukan kepada pengguna yaitu “Pemimpin Terbaik” dan kembali ke menu utama.	 <p>A handwritten drawing on a piece of paper. At the top left, it says 'No 6.'. On the right side, there is a simple line drawing of a person's head and shoulders. At the bottom left, it says 'Lulu' and 'Lorem Ipsum...'.</p>
---	---	--

Lampiran 24. Hasil Wawancara Evaluasi Tahap Analisis

**RUBRIK WAWANCARA VALIDASI TAHAP ANALISIS  
KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL  
BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA HINDU  
MATERI *ASTA BRATA***

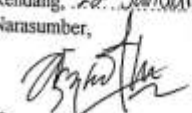
1. Apakah hasil analisis kebutuhan peserta didik berdasarkan angket yang disebarakan sudah sesuai dengan keadaan sebenarnya?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....

2. Apakah hasil analisis mata pelajaran Agama Hindu pada materi *Asta Brata* sudah menggunakan silabus yang digunakan oleh satuan pendidikan?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....

3. Apakah hasil analisis sumber belajar mata pelajaran Agama Hindu pada materi *Asta Brata* sudah sesuai dengan keadaan sebenarnya?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....

4. Apakah hasil analisis karakter pesert didik berdasarkan angket yang disebarakan sudah sesuai dengan keadaan peserta didik selama mengikuti pelajaran Agama Hindu pada kelas VII?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....

**Kesimpulan**  
 Valid dan Layak Digunakan     Valid dengan Revisi     Tidak Valid

Rendang, 22 Januari 2021  
Narasumber,  
  
Bu. M Nengah Nilahasti



Lampiran 25. Hasil Wawancara Evaluasi Tahap Desain

**RUBRIK WAWANCARA VALIDASI TAHAP DESAIN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE *VISUAL NOVEL***  
**BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING* MATA PELAJARAN AGAMA**  
**HINDU MATERI *ASTA BRATA***

1. Apakah desain *storyboard* sudah sesuai dengan genre *visual novel*?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....
2. Apakah desain *storyboard* sudah berisikan materi *Asta Brata*?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....
3. Apakah desain *storyboard* menyampaikan materi secara lengkap?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....
4. Apakah desain *storyboard* memiliki komponen interaktif?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....
5. Apakah desain *storyboard* dapat menggambarkan setiap komponen dengan baik?  
 Sesuai  
 Tidak Sesuai, (*masukan*)  
.....

**Kesimpulan**

- Valid dan Layak Digunakan       Valid dengan Revisi       Tidak Valid

Singaraja, 10 Maret 2021

Validator,

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

NIP. 199311172019031014

Lampiran 26. Hasil Uji Ahli Isi

**ANGKET UJI AHLI ISI KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRATA**

Hari/Tanggal: Mesik / 17 Juni 2021  
 Penulis: Dr. I Wayan Lali Yogananda, S.Pd., M.Pd.


Petunjuk Pengisian:  
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Kelengkapan isi</b>				
1	Kesesuaian isi materi pada konten pembelajaran terhadap KI dan KD	✓		
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran	✓		
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓		
4	Keterbacaan materi pada konten pembelajaran	✓		
5	Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam konten pembelajaran	✓		
6	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran	✓		
<b>B. Kebaruan</b>				
7	Tulisan dalam konten pembelajaran dapat terbaca dengan baik	✓		
8	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam konten pembelajaran	✓		
9	Kejelasan informasi dialog yang	✓		

	disampaikan karakter dalam konten pembelajaran			
10	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran	✓		
11	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓		
<b>C. Penyajian</b>				
12	Kejelasan penyajian materi pada konten pembelajaran	✓		
13	Interaktivitas (adanya respon dari stimulus yang diberikan) berjalan dengan baik	✓		
14	Kesesuaian respon yang ditampilkan berdasarkan stimulus yang diberikan	✓		
15	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
16	Kesesuaian video yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
17	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
18	Kesesuaian permasalahan yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
19	Kemampuan penyajian materi untuk menarik perhatian peserta didik pada konten pembelajaran	✓		
20	Kemampuan penyajian materi untuk mempermudah peserta didik memahami materi	✓		

Kesimpulan:  
 Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan:  
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
 3. Tidak layak digunakan  
 \*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Mesik, 17 Juni 2021  
 Penulis:  
  
 Dr. I Wayan Lali Yogananda, S.Pd., M.Pd.

Hasil Uji Ahli Isi Dengan Dosen Agama Hindu di Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa

**ANGKET UJI AHLI ISI KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRATA**

Hari/Tanggal: Senin, 11 Juni 2023  
 Penulis: Dr. Ni Ningsih Nidharwati

Petunjuk Pengisian:  
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sangat Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Kejelasan Isi</b>				
1	Kesesuaian isi materi pada konten pembelajaran terhadap KI dan KD	✓		
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran	✓		
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓		
4	Keterbacaan materi pada konten pembelajaran	✓		
5	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran	✓		
6	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran	✓		
<b>B. Keterbacaan</b>				
7	Urutan dalam konten pembelajaran dapat terbaca dengan baik	✓		
8	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam konten pembelajaran	✓		
9	Kejelasan informasi dialog yang			

	disampaikan karakter dalam konten pembelajaran	✓		
10	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran	✓		
11	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	✓		
<b>C. Penyajian</b>				
12	Kejelasan penyajian materi pada konten pembelajaran	✓		
13	Interaktivitas (adanya respon dari stimulus yang diberikan) berjalan dengan baik	✓		
14	Kesesuaian respon yang ditampilkan berdasarkan stimulus yang diberikan	✓		
15	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
16	Kesesuaian video yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
17	Kesesuaian link yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
18	Kesesuaian permasalahan yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓		
19	Kemampuan penyajian materi untuk menarik perhatian peserta didik pada konten pembelajaran	✓		
20	Kemampuan penyajian materi untuk mempermudah peserta didik memahami materi	✓		

Kesimpulan:  
 Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*  
 ① Layak untuk digunakan tanpa revisi

2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai luas  
 3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan

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

Kendang, 11 Juni 2023  
 Penulis  
Dr. Ni Ningsih Nidharwati

Hasil Uji Ahli Isi Dengan Pendidik Pengampu Mata Pelajaran

Lampiran 27. Hasil Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran

**ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI**  
**BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRATA**

Hari/Tanggal : 2021.06.21  
 Penilai : N. Nisaman Sri Witaraj, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian:**  
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Antarmuka (Interface)</b>				
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
4	Keselarasan warna font dengan background dalam konten pembelajaran	✓		
5	Ketepatan pengisian teks materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
7	Ketepatan tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran	✓		


8	Kesesuaian antar-komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran	✓		
9	Ketepatan tata letak icon pada konten pembelajaran	✓		
10	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran	✓		
11	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran	✓		
12	Kesesuaian kualitas suara dalam konten pembelajaran	✓		
<b>B. Interaktivitas</b>				
13	Kemudahan pengoperasian dan penggunaan fitur pada konten pembelajaran	✓		
14	Konten pembelajaran dapat digunakan secara mandiri	✓		
15	Tombol, icon, dan image button dapat berinteraksi dengan baik	✓		
16	Kesesuaian antara konten pembelajaran terhadap jenjang peserta didik	✓		
17	Kemudahan penyempurnaan kemajuan penggunaan konten pembelajaran	✓		
18	Kemudahan melakukan kemajuan penggunaan konten pembelajaran yang telah disimpan	✓		
<b>C. Evaluasi</b>				
19	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten interaktif	✓		
20	Kesesuaian antara jenis soal	✓		

pada setiap kuis terhadap konten interaktif

**Kesimpulan:**  
 Konten pembelajaran interaktif ini layak digunakan\*  
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi minor saja  
 3. Tidak layak digunakan

\*Kliklah lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Anda!

**Kritik dan masukan:**  
 Sbbi bisa diartikan  
 sebagai unsur visual dan game, untuk  
 menambah ketertarikan visualnya agar lebih  
 komunikatif.

Surabaya, 21 Juni 2021  
 Penilai  
  
 N. Nisaman Sri Witaraj, S.Pd., M.Pd.  
 197405062001012001

Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran Dosen Prodi DKV

**ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRATA**

Hari/Tanggal: Sabtu, 21 Juli 2023  
 Penilai: R. I. Mube Tanjung, S.Pd, LPT

Petunjuk Pengisian:  
 Berilah tanda (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Antarmuka (Interface)</b>				
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
4	Keselarasan warna font dengan background dalam konten pembelajaran	✓		
5	Ketepatan pengisian teks materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
6	Ketepatan pengisian spasi teks materi dan dialog pada konten pembelajaran	✓		
7	Korapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran	✓		

	Keselarasan antarkomponen pada antarmuka (interface) konten pembelajaran	✓		
9	Ketepatan tata letak icon pada konten pembelajaran	✓		
10	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran	✓		
11	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran	✓		
12	Kesesuaian kualitas suara dalam konten pembelajaran	✓		
<b>B. Interaktivitas</b>				
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran	✓		
14	Konten pembelajaran dapat digunakan secara mandiri	✓		
15	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓		
16	Kesesuaian antara konten pembelajaran terhadap jenjang peserta didik	✓		
17	Kemudahan penyimpanan kemajuan penggunaan konten pembelajaran	✓		
18	Kemudahan melanjutkan kemajuan penggunaan konten pembelajaran yang telah disimpan	✓		
<b>C. Evaluasi</b>				
19	Kesesuaian antara soal pada kasus terhadap tujuan konten interaktif	✓		
20	Kesesuaian antara jenis soal			


Apakah setiap kasus terhadap kasus interaktif?

Kesimpulan:  
 Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:  
 1. Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran  
 3. Tidak layak digunakan

\*Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu!

**Kritikan dan masukan**

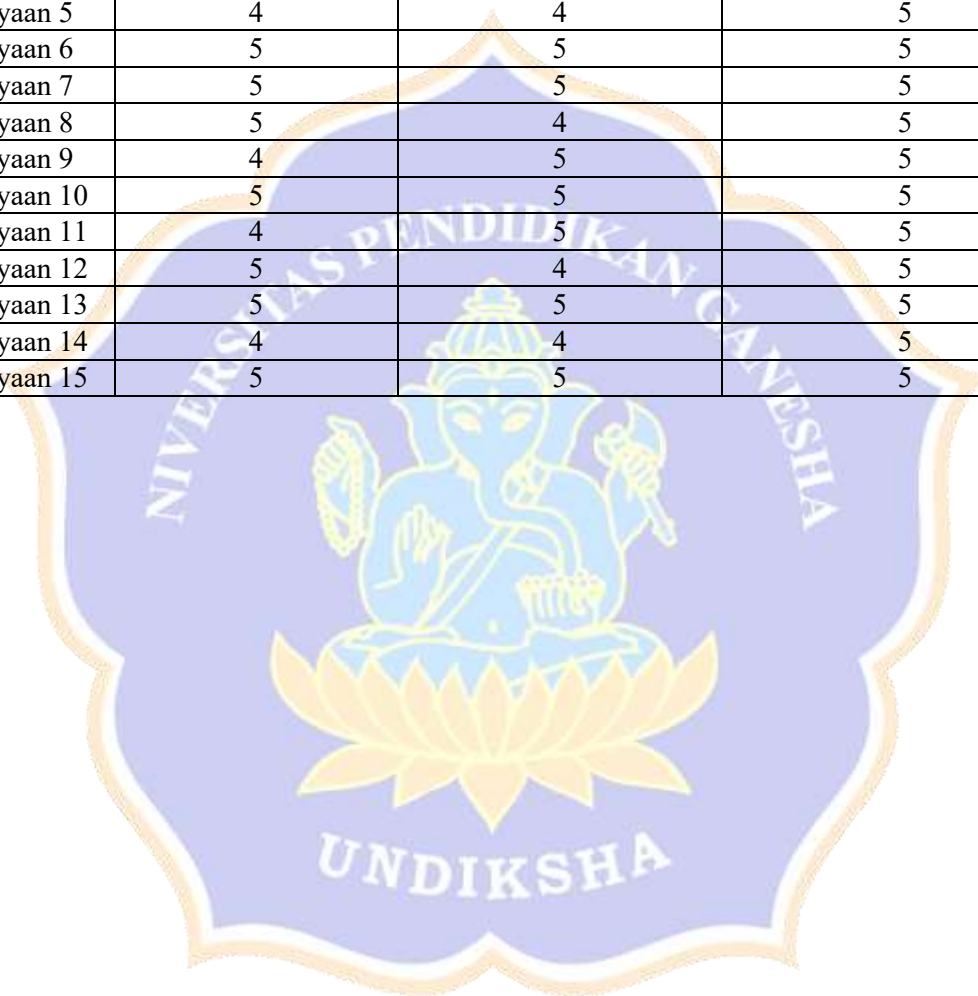
.....  
 .....  
 .....  
 .....

Singeraja, 21 Juli 2023  
 Penilai  
  
 R. I. Mube Tanjung, S.Pd, LPT

Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran  
 Dosen Prodi Teknologi Pendidikan

Lampiran 28. Hasil Uji Perorangan

Nama	Ni komang sri wahyuni	Ni Putu Riska Putri	Ni Putu Belva Anindya Maheswari
No. Absen	21	30	29
Kelas	8	8	8
Pertanyaan 1	5	5	5
Pertanyaan 2	4	5	5
Pertanyaan 3	5	4	5
Pertanyaan 4	5	5	5
Pertanyaan 5	4	4	5
Pertanyaan 6	5	5	5
Pertanyaan 7	5	5	5
Pertanyaan 8	5	4	5
Pertanyaan 9	4	5	5
Pertanyaan 10	5	5	5
Pertanyaan 11	4	5	5
Pertanyaan 12	5	4	5
Pertanyaan 13	5	5	5
Pertanyaan 14	4	4	5
Pertanyaan 15	5	5	5



Lampiran 29. Hasil Uji Kelompok Kecil

Nama	No. Absen	Kelas	Pertanyaan															16
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
I Gusti Ayu Pradnya Dewi	5	8	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	saya sangat suka dengan ceritanya
Ni Putu Bintang Angel Aura.	28	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni Putu Tyas Cika Winata	30	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	gambar karakternya menarik dan lucu
Kadek Amelia Sastrayani	20	8	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	
I Gusti Ayu Diah Pramesti Candra	3	8	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
Ni Kadek Riska Endiani	26	8	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	saya sangat setuju jika digunakan saat belajar
Putu Noverita Purnamiarti	1	8	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Ni Kadek Tantriyani Suyana	20	8	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	saya sangat setuju karena semuanya mendukung keberhasilan dalam belajar
Kadek Risma Dwitha Widyaswari	16	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	konten pembelajaran ini sangat membantu dalam upaya pemahaman materi
Wahyu Adi Putera	32	8	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	dapat mendukung saya belajar
I Wayan Karmawan	2	8	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	
Kadek Radhea Fabriandhika Dhiarta	17	8	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
I Nengah Januarta Yasa	12	8	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	
I Wayan Andika Pratama	16	8	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	sangat baik dan bagus
Gede Puja Ardana	19	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	

Lampiran 30. Hasil Uji Lapangan

Nama	No. Absen	Kelas	Pertanyaan																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
I Gusti Ayu Wulan Adinda	2	VIII	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	sudah baik 🙏
I ketut Riantara	8	VIII	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	gak ada
I PUTU INDRA GIRI ARTA	17	VIII	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	dapat mengenal hal baru
Ni Luh Rani Anna putri	25	VIII	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	sangat bagus 😊
I Made Panditayasa	12	VIII	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	Sangat bagus digunakan buat belajar
I Kadek Yogi Hendra Wiguna	3	VIII	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	Tidak ada
Ni kadek sri prabayani	19	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Baik baik saja dan menyenangkan
I Nyoman Budi Adnyana	32	VIII	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	
Ni Nengah lisa	27	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni Komang Arianti	23	VIII	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	
I Kadek bintang Danuarta	5	VIII	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	bisa membantu belajar materi saat belajar di rumah
Ni Wayan Diah Puspita Sari	29	VIII	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	bagus
NI KETUT AMI ARI	21	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
I PUTU ARYA PRAMANA SUARDITA	15	VIII	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni komang sri wahyuni	17	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Sudah bagus
Ni komang ayu cahyanti	3	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
I wayan riandana	7	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni luh krisnawati	18	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
I kadek raditya	11	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
I puti krisna yoga	13	VIII	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
NI PUTU MARTA TUNIA LESTARI	30	VIII	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	TIDAK ADA
I Putu Ega Suantika	9	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni Putu Eka Jani Astini	26	VIII	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	Tidak ada saran/komentar
I putu oka astrawan	1	VIII	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	



Ni kadek diantini puspitayanti	10	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
I WAYAN NIK YUDIANA	16	VIII	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Sangat bagus dan bagus
i ketut utama yasa	29	VIII	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
NI LUH DESI PURNAMI	21	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ni Putu Ayu Nandita Dewi	17	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
NI LUH GEDE DEWI LESTARININGSIH	11	VIII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	



Lampiran 31. Hasil Respon Peserta Didik

Nama	No. Absen	Kelas	Pertanyaan										
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ni putu tyas cika winata	30	VII	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
Made Ayu Dhyani Paramita	25	VII	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5
I Made Sutantra Dwi Putra	29	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Made Lina Mahadiani	27	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ni luh arsini	14	VII	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5
Komala Yogantari	16	VII	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4
I Nengah Agus Suarsana	13	7	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4
Ni Luh Juny Natalia Pratiwi	23	VII	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5
Kadek risma dwitha widyaswari	18	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lovyanti isswandari	7	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Putu Risly Pratama	12	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Wayan Wahyu Surya Sedana	17	VII	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5
Nyoman Rayguna Bayu Sudewa	5	7	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5
Ni Putu Rista	1	VII	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5
I Nengah Adiarta	15	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i kadek dwikseptiawan	4	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Kadek Restu Saputra	3	VII	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4
Ni Ketut Arnisa Rusmita Dewi	21	VII	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
Ni Luh Rosa Aprilianti	24	VII	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
NI Putu Anandita pebrianti	8	VII	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4
Putu Gunaditya	6	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ni Komang Indah Apriani	26	7	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Gede Ariadi	11	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ni Made Putu Suardani	19	VII	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
Ni Kadek Arista Pradnyayanti	22	VII	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5
Ni Nyoman Threenita Budicahyanti	10	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ni Putu Candra Aulia	28	7	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4
I komang andika suarjana	2	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Ni Komang Megi Megayani	9	VII	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Putu noverita purnamiarti	20	VII	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Lampiran 32. Hasil Uji Respon Pendidik

**ANGKET UJI RESPON PENDIK**  
**KONTEN PEMBELAJARAN BERGENRE VISUAL NOVEL BERSTRATEGI**  
**BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MATERI ASTA BRAHA**

Nama : Ibu Ni Mengah Nilawati  
 NIP : 1963091199021004


**A. Penunjuk**

- Baca dan cermatlah setiap butir pernyataan.
- Jawablah setiap butir soal secara jujur, terbuka, dan berasal dari pendapat anda sendiri.
- Pilihlah satu jawaban dengan cara menuliskan inisial (S) yang menurut anda paling sesuai dengan pendapat sendiri dan kondisi yang pernah dialami. Pilihan yang diulaskan yaitu sebagai berikut:  
 SS - Sangat Setuju  
 S - Setuju  
 KS - Kurang Setuju  
 TS - Tidak Setuju  
 STS - Sangat Tidak Setuju

**B. Daftar Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Konten pembelajaran interaktif mampu mempermudah dalam menyerap/memahami materi pada pembelajaran daring	✓				
2	Saya lebih tertarik mengajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	✓				
3	Konten pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih aktif	✓				

4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang digunakan	✓				
5	Konten pembelajaran interaktif mempermudah dalam evaluasi belajar peserta didik		✓			
6	Konten pembelajaran interaktif dapat membuat saya dapat menjadi lebih fokus	✓				
7	Konten pembelajaran interaktif dapat menjadikan peserta didik belajar secara mandiri		✓			
8	Konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol perkembangan belajar peserta didik		✓			
9	Konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik		✓			
10	Konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah mendapatkan materi	✓				

Rendang, 25 Juli 2021.  
 Pendidik  
  
Ibu Ni Mengah Nilawati

Lampiran 33. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Last Name, A-Z	OVERALL Calc.	ULANGAN H...	Pretest	Kuis Surya Br...	Kuis Indra Br...	Kuis Bayu Br...	Kuis Baruna ...
		100 pts	100 pts	100 pts	100 pts	100 pts	100 pts
Adiarta, Nengah	N/A	100	66.67		100	100	100
Andika Suarjana, I Komang	N/A	93.33	66.67	80	100	100	100
Aprilianti, Ni Luh Rosa	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Ariadi, Gede	N/A	93.33	53.33	100	100	100	100
Arsini, Ni Luh	N/A	93.33	46.67	100	100	100	100
aulia, candra	N/A	100	66.67	100	100	100	100
Budicahyanti, Threenita	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Dewi, Annisa Rulmita	N/A	100	73.33	100	80	100	100
Dhyani, Ayu	N/A	93.33	66.67	100	80	100	100
Dwitha Widjyaswari, Kadek Risma	N/A	100	86.67	100	100	100	100
Febrianti, Anandita	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Guna, Ray	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Guneditya, Putu	N/A	100	66.67	100	100	100	100
I MADE SUTANTRA DWI PUTRA, VII A	N/A	100	80	100	100	100	100
Indah Apriani, Ni Komang	N/A	93.33	40	100	80	100	100
Isswandari, Loviyanti	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Mahadiani, Made Lina	N/A	100	53.33	100	100	100	100
Megi, Ni Komang Megi Megayani	N/A	93.33	53.33	100	100	100	100
Natalia, Juny	N/A	100	66.67	100	100	100	100
Noverita Purnamiarti, Putu	N/A	100	93.33	100	100	100	100
Pradnyayanti, Arista	N/A	93.33	66.67	100	100	100	100
Pratama, I Putu Risky	N/A	100	53.33	100	100	100	100
Rista, Ni Putu	N/A	100	66.67	100	100	100	100
Saputra, I Kadek Restu	N/A	100	66.67	100	100	100	100
SEPTIAWAN, KADEK DWI	N/A	100	93.33	100	100	100	100
Suardani, Putu	N/A	100	60	100	100	100	100
suarsana, agus	N/A	100	73.33	100	100	100	100
Surya Sedana, I Wayan Wahyu	N/A	100	46.67	100	100	100	100
Wineta, Ni Putu Tyas Cika	N/A	100	33.33	100	100	100	100
Yogantari, Komala	N/A	93.33	66.67	100	100	100	100

Lampiran 34. Dokumentasi Tahap Analisis



Pengisian angket oleh Pendidik Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas VII



Peserta Didik Mengisi Angket Dalam *Google Form*

Lampiran 35. Dokumentasi Evaluasi Tahap *Development*



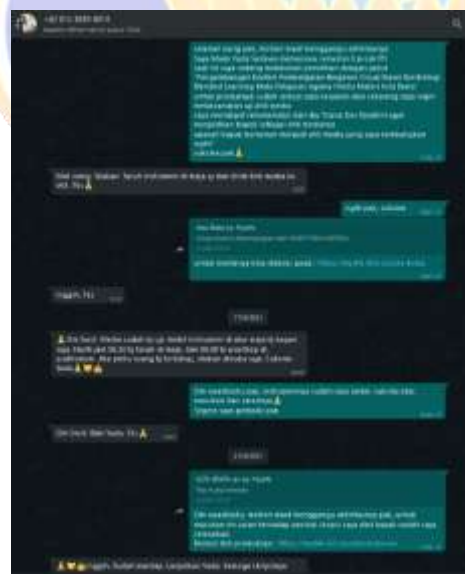
Uji Ahli Isi Dengan Dosen Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Secara Daring



Uji Ahli Isi Dengan Pendidik Pengampu Mata Pelajaran Agama Hindu Secara Daring



Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran Dengan Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Secara Langsung

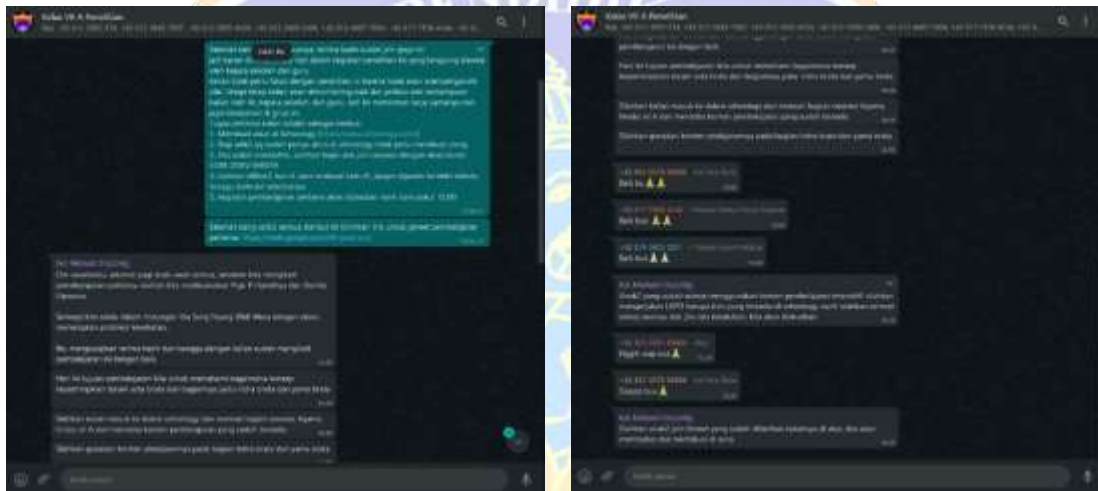


Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran Dengan Dosen Prodi Teknologi Pendidikan Secara Daring

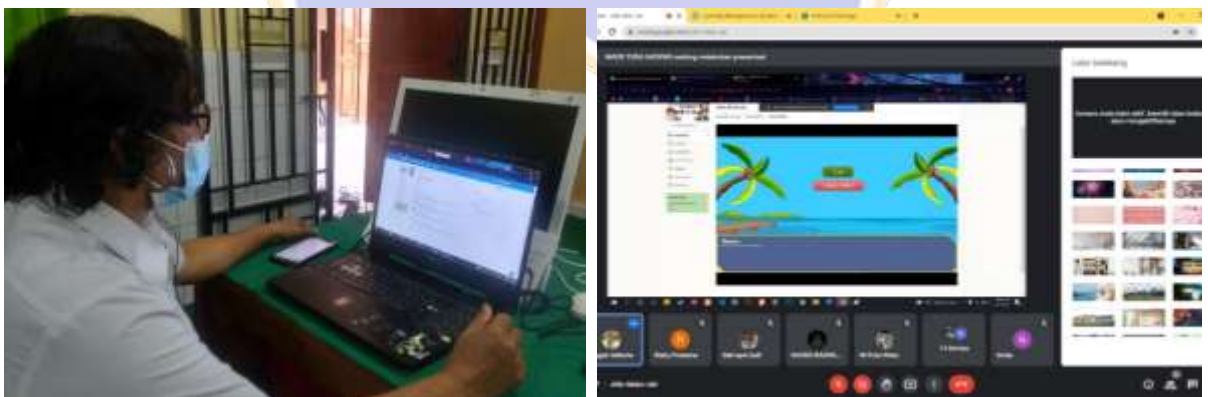
Lampiran 36. Dokumentasi Tahap Implementasi



Peserta Didik Yang Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Dan Uji Lapangan



Pendidik Memberikan Instruksi Pembelajaran Melalui *Whatsapp*



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Konten Pembelajaran dan Kegiatan Diskusi Pada *Google Meet*