



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 0 1. Surat Pengantar Observasi dan Penelitian



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja-Bali
 Telp: (0361) 31372.

Nomor : 476/UN48.10.1/DT/2021 Singaraja, 12 Maret 2021
 Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMP LAB UNDIKSHA, Buleleng

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, perlu mendapatkan data dengan melakukan penelitian pada sebuah Lembaga pendidikan/sekolah.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan izin untuk dapat mengadakan Observasi tersebut. Adapun nama mahasiswa tersebut:

No	Nama	NIM	Program Studi
1	I Gede Ardi Suryadharna	1711021018	Teknologi Pendidikan

Demikian atas kesediaan dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan I

 Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
 FIP NIP 197108152001121001

Tembusan:
 1. Arsip

Lampiran 0 2. Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA (UNDIKSHA)
Akta Notaris Nomor: 18 Tanggal 9 Oktober 2015
SMP (TERAKREDITASI A) LABORATORIUM UNDIKSHA

Alamat: Jalan Jayayu No. 10 Singaraja Bali
 Blog: smplabundikshasingaraja.blogspot.co.id

Telp: (0362) 22572-08283720494
 e-mail: smp_lab_undiksha@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 5393/SMP/Lab. UNDIKSHA/E.7/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Laboratorium Undiksha, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Gede Ardi Suryadharna
 NIM : 1711021018
 Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Hybrid Learning Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Bali.

memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi/Tugas Akhir di kelas VII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja pada tanggal 12 Maret s/d 24 September 2021

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 Juli 2021
 Kepala Sekolah

I Made Suantara, S.Pd.
 NIP : 19680910 199003 1 010

Lampiran 0 3. Hasil Kuesioner Analisis Karakteristik Siswa

INSTRUMEN ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA MATA PELAJARAN BAHASA BALI

A. Identitas siswa

Nama : Kadek Puan Anggreni
 No. Absen : 9
 Kelas : VII-3
 Sekolah : SMP LAB Undiksha

B. Petunjuk

1. Tuliskan identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom pendapat yang dikehendaki.
3. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai.

No	Pertanyaan	ST	S	TS	STS
1	Guru jarang menggunakan media pembelajaran.		v		
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran seperti power point, video, gambar, dll.	v			
3	Proses pembelajaran sangat membosankan jika tidak menggunakan media pembelajaran.	v			
4	Saya merasa lebih terbantu memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran.	v			
5	Saya lebih senang menggunakan media audio visual daripada media cetak (LKS, Modul, dll)	v			

Keterangan:

ST = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju



Lampiran 0 4. Rekapitulasi Hasil Analisis Karakteristik Kebutuhan Siswa

No	Responden	Butir Angket				
		B1	B2	B3	B4	B5
1	R1	TS	ST	TS	ST	TS
2	R2	TS	ST	S	ST	S
3	R3	TS	S	ST	S	TS
4	R4	TS	S	S	ST	S
5	R5	S	S	ST	S	S
6	R6	S	ST	STS	ST	ST
7	R7	TS	TS	S	S	S
8	R8	TS	S	S	S	S
9	R9	S	ST	ST	ST	ST
10	R10	ST	S	ST	S	S
11	R11	TS	S	TS	ST	TS
12	R12	TS	ST	S	S	ST
13	R13	ST	ST	ST	S	S
14	R14	TS	S	TS	ST	STS
15	R15	TS	S	ST	S	TS
16	R16	TS	ST	S	S	S
17	R17	S	ST	S	ST	ST
18	R18	S	ST	ST	ST	ST
19	R19	ST	S	S	ST	ST
ST		3	9	7	10	6
S		5	9	8	9	8
TS		11	1	3	0	4
STS		0	0	1	0	1
%ST		15,80	47,40	36,80	52,60	31,60
%S		26,30	47,40	42,10	47,40	42,10
%TS		57,90	5,30	15,80	0	21,00
%STS		0	0	5,30	0	5,30



Lampiran 0 5. Rekapitulasi Nilai HPAS Siswa Kelas VII-3 SMP LAB Undiksha

DAFTAR PENILAIAN PENGETAHUAN (KI3) SISWA
SMP LABORATORIUM UNDIKSHA
SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Kelas - VII-3

Mata Pelajaran : Bahasa Bali

No	NISN	Nama Siswa	L/P	Penilaian Harian (PH)															Rata-rata PH	RPTS	HPAS		
				KD			KD			KD			KD			KD							
				T. Bahas	T. Litera	Jajapa	T. Bahas	T. Litera	Jajapa	T. Bahas	T. Litera	Jajapa	T. Bahas	T. Litera	Jajapa	T. Bahas	T. Litera	Jajapa					
1	0052650194	Agung Anra Pondya Dharma	P		89		86	-		82		82				82		84			73	22	85
2	0051793987	Bintang Putra Ramaadhi	L		80		82	-		80		82				80		81			47	14	50
3	0041348290	Chayasa Elias Dharlene Samudra	L		80		80		80		80		80			80		80			33	10	25
4	0056373948	Gede Yuda Purpana	L		82		70		80		70		70			78		75			63	14	45
5	0041816350	I Gusti Ayu Ananghlo Eryenia Grenita	P		80		86	-		80		-				-					17	5	28
6	0042781437	Kadek Dewa Ravaka	L		83		80		80		80		80			-		82			73	22	33
7	0045087401	Kadek Ika Elina	P		80		80		80		80		80			80		80			63	15	58
8	0059865785	Kadek Nydra Oktoviani	L		80		80		80		80		80			80		80			60	15	40
9	0057143956	Kadek Pam Anjani	L		82		84		84		80		-			-		78			47	14	63
10	0043345250	Kadek Anjani Kadek Anjani	L		80		80		82		80		80			-		81			77	23	85
11	0043252328	Kadek Anjani Kadek Anjani	L		80		80		80		82		80			80		86			63	14	53
12	0054409746	Kawana Fedor Ivanika	L		80		80		80		80		-			-		75			47	14	58
13	0052336003	Kawana Irena Sulindra Anang	P		-		-		80		90		-			-		78			73	22	35
14	0057818641	Mada Daga Mabandira	L		82		84		80		84		80			82		83			70	21	88
15	0051913494	Pana Eka Dharma	P		80		80		80		80		-			-		80			60	18	75
16	0056499617	Pana Erika Cempalanti	P		82		90		-		84		80			-		80			67	20	75
17	0056896051	Pana Ryan Aqsalanira	P		80		80		80		80		80			80		80			70	21	95
18	0054744162	Pana Shella Fahriani	P		80		82		80		82		80			-		81			80	24	95
19	0053226077	Pana Wina Sarya Sumarta	P		86		80		80		80		80			-		80			30	100	33



Lampiran 0 6. Lembar Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No.	Tahap Pengembangan	Kegiatan
1	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan observasi di lingkungan sekolah dan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII di SMP LAB Undiksha yaitu Ibu Ni Ketut Srinadi, S.Pd. 2. Menganalisis permasalahan dan karakteristik siswa. 3. Menganalisis kompetensi dan materi yang dikembangkan pada media. 4. Menganalisis fasilitas dan lingkungan sekolah. 5. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Bali terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih dan menetapkan perangkat lunak/software yang digunakan. 2. Merancang <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> multimedia pembelajaran interaktif. 3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penilaian serta melakukan validasi pada produk yang dikembangkan.
3	Pengembangan	Mengembangkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> yang telah dirancang dengan menggunakan <i>software</i> yang telah ditentukan.
4	Implementasi	Melakukan uji validitas produk dengan melibatkan penilaian dari para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran) dan siswa pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.
5	Evaluasi	Dilakukan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

Lampiran 0 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Bali

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Laboratorium Undiksha
 Mata Pelajaran : Bahasa Bali
 Kelas/Semester : VII/2 (Genap)
 Materi Pokok : Ngwacen Wacana Aksara Bali
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat :

1. Membaca aksara Bali dengan sopan, jujur, bertanggung jawab.
2. Memahami isi bacaan aksara Bali dengan jujur, bertanggung jawab.

B. Kompetensi Dasar

1. Memahami isi bacaan aksara Bali
2. Mempertunjukkan kemampuan membaca aksara Bali di kelas online

C. Materi Pelajaran

1. Pasang Aksara Bali

D. Media / Sumber

1. Buku Mata Pelajaran Bahasa Bali
2. Aplikasi Video Conference
3. Power Point
4. Internet

E. Kegiatan Pembelajaran

a. Pendahuluan

- Religius mengucapkan Om Swastyastu.
- Salam dan doa, aperepsi tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan

- Guru menjelaskan materi aksara Bali melalui *video conference*
- Peserta didik sopan menyimak dan mengamati kegiatan pembelajaran yang diberikan.
- Guru memberikan salah satu contoh teks yang berisikan aksara Bali
- Guru memberikan penjelasan tentang pasang aksara Bali
- Peserta didik bersikap sopan mendengarkan penjelasan dari guru
- Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menjawab soal yang ada di buku dengan bergotong royong.
- Peserta didik dalam mengerjakan latihan dengan bimbingan orang tua di rumah secara bergotong royong.
- Peserta didik mengirimkan tugas yang sudah dibuat melalui aplikasi WhatsApp
- Guru dan Peserta didik melakukan refleksi tanya jawab mengenai hasil pekerjaan peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada peserta didik yang telah menyelesaikan pekerjaannya.

c. Penutup

Guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran.
 Guru menutup pelajaran dengan doa, salam, parama santih.

F. Penilaian

- Pengetahuan, Test Online
- Menjawab soal dengan jujur, bertanggung jawab.

Mengetahui
 Kepala SMP Laboratorium Undiksha,

Singaraja |
 Guru Mata Pelajaran

I Made Suantara, S.Pd.
 NIP. 19680910 199003 1 010

Ni Ketut Srinadi, S.Pd.
 NPY.707178

Lampiran 0 8. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor : 1449/UN48.10.5/KP/2021
 Perihal : Permohonan review serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S., M.Pd.
 Ahli isi Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Hybrid Learning* Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII di SMP LAB Undiksha Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 15 Juli 2021
 Ketua Jurusan IPPB

Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
 NIP. 19820816 200812 1 002



Lampiran 0 9. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: tp@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S., M.Pd.
 NIP : 198306172008121004

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Ardi Suryadharma
 NIM : 1711021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Juli 2021
 Ahli Isi Pembelajaran,

Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S., M.Pd.
 NIP 198306172008121004

Lampiran 10. Hasil Validitas Uji Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK RIVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Petunjuk :

- Berikan penilaian dengan mengisi ceklist () pada kolom yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
- Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Tidak Baik
 - 1: Sangat Tidak Baik

A. Aspek Ahli Isi Pembelajaran

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
STRUKTUR MATERI						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√				
3	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	√				
ISI MATERI						
4	Kesesuaian gambar, animasi dan video untuk memperjelas materi	√				
5	Keluasan dan kedalaman materi		√			
6	Kelengkapan penyajian materi		√			
7	Kejelasan penyajian materi	√				
8	Ketepatan ilustrasi/ccontoh yang diberikan			√		
TATA BAHASA						
9	Kejelasan penggunaan bahasa		√			
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	√				
EVALUASI						
11	Kesesuaian soal dengan materi	√				
12	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	√				

B. Komentar dan Saran**Saran:**

1. Menulis sunglit kurang cecek
2. Sirep menggunakan rerepe
3. Dugas bukan dugas
4. Wacana tidak menggunakan lelenge
5. Pengucapan bahasa nengen
6. Mabinayan bukan mabinayang

Komentar:

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah sangat bagus dan saya ucapkan banyak terimakasih karena adik mau mengangkat materi bahasa Bali. Jika banyak saran yang saya berikan itu wajar karena materi bukan ranah adik, silahkan medianya disempurnakan lagi.

Singaraja, 17 Juli 2021
Penilai,



Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S., M.Pd.

Lampiran 1 1. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon: (0362) 31372, Email: tp@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor : 1449/UN48.10.5/KP/2021
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 Ahli Desain Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Hybrid Learning* Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII di SMP LAB Undiksha Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 15 juli 2021
 Ketua Jurusan IPPB,

Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
 NIP. 19820816 200812 1 002

Lampiran 1 2. Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP : 198202142008121004

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Ardi Suryadharma
 NIM : 1711021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli desain pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 21 Juli 2021
 Ahli Desain Pembelajaran,

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP 198202142008121004

Lampiran 1 3. Hasil Validitas Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK RIVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist () pada kolom yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Tidak Baik
 - 1: Sangat Tidak Baik

A. Aspek Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1	Kejelasan judul	v				
2	Kejelasan sasaran pengguna		v			
3	Kesesuaian storyboard dengan media	v				
TUJUAN						
4	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar		v			
5	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar		v			
6	Rumusan tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD		v			
STRATEGI						
7	Penyajian materi secara inovatif dapat meningkatkan minat dan motivasi sasaran	v				
8	Sistematika penyajian materi mudah dipahami	v				
9	Kejelasan uraian materi	v				
10	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	v				
11	Ketepatan pemberian umpan balik		v			
12	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	v				
13	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran		v			

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
EVALUASI						
14	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.		v			
15	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal.	v				

B. Komentor dan Saran

Saran dan perbaikana sudah dilakukan saat diskusi melalui video conference

1. Tulisan aksara Bali terlalu kecil.
2. Sebaiknya buatn animasi cara menulis aksara bali.
3. Gunakan 1 KD saja.
4. Papan pada materi terlalu kecil.
5. Sound effect pada setiap tombol dihilangkan saja.

Singaraja, 17 Juli 2021

Penilai,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Lampiran 1 4. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Nomor : 1449/UN48.10.5/KP/2021
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 Ahli Media Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Undiksha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Hybrid Learning*/ Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII di SMP LAB Undiksha Tahun Pelajaran 2020/2021, yang dihasilkan melalui skripsi mahasiswa. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Singaraja, 15 juli 2021
 Ketua Jurusan IPPB,

Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
 NIP. 19820816 200812 1 002

Lampiran 1 5. Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jalan Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telepon (0362) 31372, Email: tpundiksha@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIR : 198104142006041001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Gede Ardi Suryadharna
 NIM : 1711021018
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli media pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Juli 2021
 Ahli Media Pembelajaran,

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP 198104142006041001

Lampiran 1 6. Hasil Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK RIVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :

1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik,
 - 3 : Cukup
 - 2 : Tidak Baik
 - 1 : Sangat Tidak Baik

A. Aspek Ahli Media Pembelajaran


No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
TEKS						
1	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	√				
2	Keterbacaan teks	√				
3	Ketepatan sajian teks		√			
GAMBAR						
4	Kualitas atau resolusi gambar standar	√				
5	Kesesuaian tampilan gambar	√				
6	Kesesuaian tata letak/penempatan gambar	√				
7	Kesesuaian background/latar belakang	√				
8	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi		√			
AUDIO						
9	Kejelasan narasi mendukung materi	√				
10	Kesesuaian music latar	√				
11	Kesesuaian sound effect		√			
12	Kualitas suara	√				
VIDEO						
13	Kualitas tampilan video		√			
14	Kesesuaian video dengan materi yang disampaikan	√				
ANIMASI						
15	Kualitas animasi	√				
16	Kesesuaian animasi dengan materi	√				

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
17	Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami	√				
KEMASAN						
18	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar.		√			
19	Kemenarikan desain cover CD		√			
20	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	√				
AKSEBILITAS						
21	Konsistensi penyajian	√				
22	Kemudahan penggunaan multimedia		√			

B. Komentor dan Saran

1. Opening program/intro sebaiknya dibuat otomatis, dan mengandung informasi yang bisa mengarahkan perhatian siswa pada program yang akan digunakan (misalnya ucapan selamat datang, dll)
2. Perlu dibuatkan tombol kontrol music background yang sifatnya *on student demand* (on/off/volume) atau berikan penjelasan di petunjuk kalau misalnya menggunakan tombol kontrol di pc/laptop
3. Tambahkan mata pelajaran pada halaman judul
4. Selain tombol exit, perlu dipertimbangkan penggunaan tombol maximize (fullscreen), dan minimize
5. Teks pada tombol2 menu menggunakan bahasa gado2 (campuran bahasa bali dan bahasa indonesia), sebaiknya jangan dicampur
6. Materi disajikan secara visual dan audio/presenter. Sebaiknya teks/visual yang sudah dituliskan tidak dibaca sama persis lg di audio. Atau teks/visual disajikan yang pokok2 saja dengan tampilan grafis yang menarik
7. Pada petunjuk evaluasi tambahkan mengenai jumlah soal yang akan dikerjakan

Singaraja, 15 Juli 2021
Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 1 7. Hasil Reiview Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA PERORANGAN

Nama : Bintang Putri Ramadhani
 No. Absen : 2
 Kelas : VII-3
 Sekolah : SMP LAB Undiksha

Petunjuk :

- Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
- Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Tidak Baik
 - 1: Sangat Tidak Baik

A. Aspek Uji Coba Perorangan

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	√				
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	√				
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	√				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		√			
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	√				
MATERI						
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	√				
7	Materi pada media mudah dimengerti		√			
8	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		√			

STRATEGI						
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	√				
MANFAAT						
10	Penggunaan media mempermudah proses pembelajaran	√				
EVALUASI						
11	Petunjuk pengerjaan soal jelas	√				
12	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	√				

B. Komentor dan Saran

- Mediana sangat menarik

Singaraja, 20 Juli 2021
Penilai

Bintang Putri Ramadhani

Lampiran 1 8. Hasil Reiview Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : Agung Astra Pradnya D.
No. Absen : 1
Kelas : VII-3
Sekolah : SMP LAB Undiksha

Petunjuk :

1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist () pada kolom yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 - 5- Sangat Baik
 - 4- Baik
 - 3- Cukup
 - 2- Tidak Baik
 - 1- Sangat Tidak Baik

A. Aspek Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
MEDIA						
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	√				
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	√				
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	√				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		√			
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	√				
MATERI						
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi		√			
7	Materi pada media mudah dimengerti		√			
8	Materi disajikan sesuai dengan pelajaran disekolah		√			
STRATEGI						

9	Penggunaan media dapat menarik perhatian dalam belajar	√				
MANFAAT						
10	Penggunaan media mempermudah proses pembelajaran	√				
EVALUASI						
11	Petunjuk pengerjaan soal jelas		√			
12	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		√			

B. Komentar dan Saran

- Mediana sudah bagus tentunya bisa mempermudah siswa untuk belajar tentang bahasa Bali.

Singaraja, 21 Juli 2021
Penilai

Agung Astra Pradnya D.

Lampiran 1 9. RPP Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Laboratorium Undiksha
 Mata Pelajaran : Bahasa Bali
 Kelas/Semester : VII (Genap)
 Materi Pokok : Ngwacen Wacana Aksara Bali
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

A. KOMPETENSI DASAR

4.10 Memahami dan mengimplementasikan pasang aksara Bali

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

4.10.1. Mengidentifikasi pasang aksara Bali

4.10.2. Menyalin pasang pasang aksara Bali ke dalam bahasa latin.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN.

1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat mengidentifikasi pasang aksara Bali.
2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyalin pasang aksara Bali ke dalam bahasa latin.

D. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran
Multimedia pembelajaran interaktif, *google classroom*, *whatsapp*.
2. Alat dan Bahan
Laptop atau *smartphone* dan jaringan internet
3. Sumber Belajar
Buku pedoman guru, buku siswa, internet, dan sumber lainnya.

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model : *Hybrid Learning Tipe Flipped Classroom* (Bergmann & Sams, 2012)
2. Metode : Diskusi dan penugasan.

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sintaks <i>Hybrid Learning</i>	Langkah – Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran Jarak Jauh Dalam Jaringan (Daring) Asinkron		
Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paling lambat sehari sebelum pembelajaran, guru mengunggah media pembelajaran dan materi yang akan dipelajari di group kelas <i>whatsapp</i>. 2. Guru meminta siswa untuk membaca dan mempelajari materi yang akan dipelajari. 3. Guru mengunggah link untuk bergabung di <i>google classroom</i>. 	
Pembelajaran Tatap Muka Dalam Jaringan (Daring) Sinkron		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan kelas dalam suasana kondusif untuk berlangsungnya pembelajaran. 2. Guru menyampaikan salam untuk membuka pembelajaran. 3. Guru mengaiaik semua siswa berdoa sesuai 	10 menit

Sintaks Hybrid Learning	Langkah – Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran Tatap Muka Dalam Jaringan (Daring) Sinkron		
	<p>agama dan keyakinan masing-masing untuk memulai kegiatan pembelajaran.</p> <p>4. Sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran, guru mengingatkan siswa akan pentingnya protokol kesehatan untuk menghindari penularan wabah covid19.</p> <p>5. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali yang akan dicapai.</p>	
Kegiatan Inti	<p>1. Guru membimbing dan menjelaskan tata cara menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.</p> <p>2. Guru membimbing peserta didik untuk mengakses materi pada multimedia pembelajaran interaktif tersebut.</p> <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pada multimedia pembelajaran interaktif dan berbagai sumber belajar lainnya.</p> <p>4. Guru meminta siswa untuk mengerjakan latihan bagian menyalin puisi beraksara Bali ke dalam bahasa latin yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif dan berdiskusi dengan teman-temannya.</p> <p>5. Guru sebagai fasilitator mengamati aktivitas siswa dan membimbing siswa dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah mengenai penyalinan puisi beraksara Bali ke dalam bahasa latin.</p> <p>6. Setelah pengerjaan latihan, guru memilih 2 siswa untuk mempresentasikan dengan cara membacakan hasil pengerjaan latihan.</p> <p>7. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang presentasi dan kepada setiap siswa yang bertanya atau memberi tanggapan serta memberikan penguatan kepada siswa yang belum aktif untuk lebih aktif pada pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Guru memvalidasi hasil presentasi dan diskusi serta mengajak siswa untuk mengevaluasi dan refleksi kegiatan pembelajaran.</p> <p>9. Guru meminta setiap siswa untuk mengunggah hasil pengerjaan latihan di group kelas <i>whatsapp</i> dengan format JPEG.</p>	10 menit
	40 menit	

Sintaks Hybrid Learning	Langkah – Langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pembelajaran Tatap Muka Dalam Jaringan (Daring) Sinkron		
	10. Guru meminta siswa mengerjakan soal evaluasi pada multimedia pembelajaran interaktif untuk mengukur pemahaman peserta didik.	10 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari serta menginformasikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. 2. Guru meminta siswa membentuk kelompok berjumlah 3 orang pada setiap kelompok untuk mengerjakan tugas membuat video membaca puisi bahasa Bali dan mengirimkan hasil pembuatan video ke group kelas <i>whatsapp</i>. 3. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran serta menutup dengan salam. 	10 menit

G. Penilaian

Jenis / Teknik Penilaian

Penilaian Sikap : Percaya diri, disiplin, bekerja sama

Penilaian Pengetahuan : Tes tulis, bertanya, dan menjawab pertanyaan

Penilaian Keterampilan : Produk

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Singaraja,
Guru Mata Pelajaran Bahasa Bali

I Made Suantara, S.Pd.
NIP 19680910 199003 1 010

Ni Ketut Srinadi, S.Pd.
NPY 707178

Lampiran 20. Laporan Hasil Pengembangan Produk

LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL
***HYBRID LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA**
BALI SISWA KELAS VII DI SMP LABORATORIUM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA TAHUN
PELAJARAN 2020/2021



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021

LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK

Proses pengembangan produk pada penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE sebagai pedoman penelitian, sesuai dengan model tersebut maka tahapan pada pengembangan produk ini terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Tahap I Analisis (*Analyze*)

Tujuan dilakukanya penelitian pengembangan ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SMP LAB Undiksha pada pembelajaran bahasa Bali siswa kelas VII. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup tiga hal yaitu: (a) analisis karakteristik siswa dan permasalahan belajar, (b) analisis kompetensi, (c) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

a) Analisis Karakteristik dan Masalah Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi di lapangan siswa kelas VII-3 di SMP LAB Undiksha khususnya pada mata pelajaran bahasa Bali membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Di masa pandemi covid-19 yang masih berlangsung guru dituntut harus kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi karena kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara online atau daring.

Berdasarkan hasil pengisian angket analisis karakteristik siswa oleh siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha yang berjumlah 19 orang sebagaimana dijelaskan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Analisis Karakteristik Siswa dan Masalah Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Bahasa Bali

No	Hasil Analisis
(1)	(2)
1	Pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Bali masih bersifat konvensional hanya saja yang dulunya di kelas sekarang melalui zoom.
2	Kurangnya media pembelajaran inovatif, hanya tersedia buku paket dan LKS.
3	Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran
4	47,40% siswa menyatakan sangat setuju dan 47,40% siswa menyatakan setuju lebih mudah memahami pelajaran ketika guru menggunakan media pembelajaran seperti power point, video, gambar, dll.
5	36,80% siswa menyatakan sangat setuju dan 42,10% siswa menyatakan setuju merasa bosan jika proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran
6	52,60% siswa menyatakan sangat setuju dan 47,10% siswa menyatakan setuju merasa lebih terbantu memahami materi ketika guru menggunakan media pembelajaran
7	31,60% menyatakan sangat setuju dan 42,10% menyatakan setuju merasa lebih senang menggunakan media audio visual daripada media cetak (LKS, Modul, dll).
8	Tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa berbeda-beda
9	Rata-rata hasil belajar siswa masih banyak di bawah KKM

Hasil ini didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII-3 di SMP LAB Undiksha yang menyatakan bahwa siswa kelas VII-3 memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda begitu juga dengan tingkat pemahaman materi ada yang cepat, sedang, serta lambat. Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha yang berjumlah 19 orang masih belum optimal atau masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70.

Tabel 4.1
Rekapan Nilai Rata-Rata Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII-3 SMP LAB Undiksha.

Jumlah Siswa	19 orang
Jumlah Nilai di Atas KKM	8 orang
Jumlah Nilai di Bawah KKM	11 orang
Nilai Terbesar	98
Nilai Terkecil	25

b) Analisis Kompetensi

Materi yang dipilih dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah materi Pasang Aksara Bali pada mata pelajaran bahasa Bali. Materi tersebut dipilih berdasarkan hasil konsultasi dengan guru mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VII SMP LAB Undiksha selaku ahli isi pembelajaran yang menyatakan materi tersebut sulit dijelaskan secara verbal. Maka perlu dibuatkan media pembelajaran yang menarik dan memberikan contoh-contoh serta melibatkan siswa untuk praktek sesuai dengan pembahasan. Adapun hasil analisis instruksional yang telah dilakukan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Analisis Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
4.10. Memahami dan mengimplementasikan Pasang Aksara Bali	4.10.1 Mengidentifikasi Pasang Aksara Bali.
	4.10.2 Menyalin Pasang Aksara Bali ke dalam bahasa latin.
Tujuan Pembelajaran	
1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat mengidentifikasi Pasang Aksara Bali.	
2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyalin Pasang Aksara Bali ke dalam bahasa latin.	

c) **Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah**

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP LAB Undiksha, diperoleh informasi bahwa fasilitas penunjang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan tersedia dengan kondisi baik. Setiap kelas terdapat LCD proyektor, *speaker*, wifi, *facecam*, tripod, dan sumber kelistrikan yang memadai, serta kepemilikan laptop oleh guru pengajar. Penambahan *facecam* dan tripod pada fasilitas sekolah disediakan sebagai upaya dari pihak sekolah memfasilitasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran daring.

2. **Tahap II Desain (*Design*)**

Dalam tahapan mendesain atau merancang multimedia pembelajaran interaktif, dapat dilakukan melalui empat tahapan yaitu:

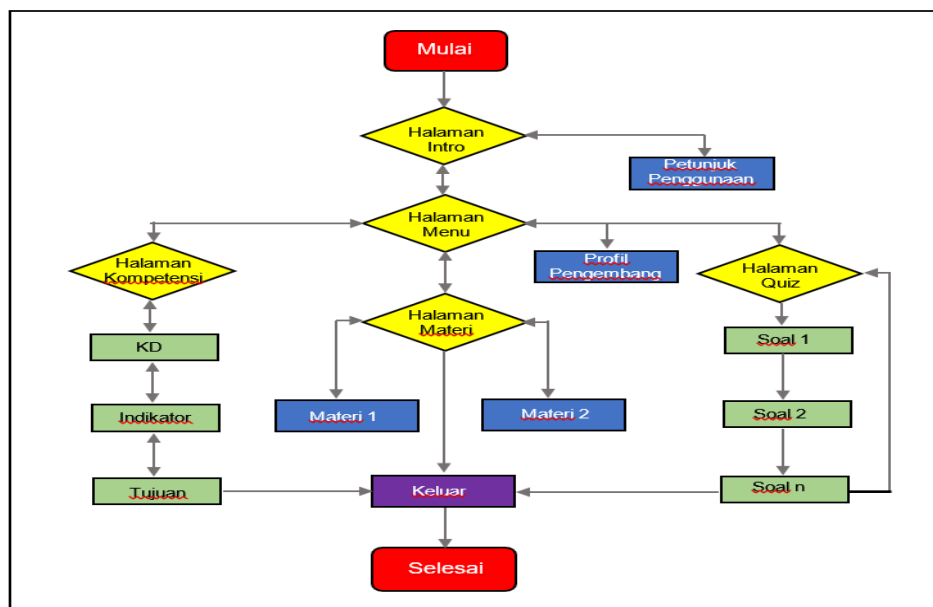
a) **Memilih dan Menetapkan Perangkat Lunak**

Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini, *software/aplikasi* utama yang digunakan adalah *Articulate Storyline 3*. Selain itu, terdapat beberapa *software/aplikasi* lainnya sebagai pendukung pengerjaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan seperti *Adobe Illustrator* untuk mendesain gambar, *Adobe Premiere* dan *Filmora* untuk mengedit video dan membuat animasi, *Audacity* untuk mengedit audio.

b) **Merancang *Flowchart* dan *Storyboard***

Flowchart adalah representasi simbolis dari algoritma atau prosedur untuk memecahkan masalah. Surjono (2017) menyatakan bahwa *flowchart* adalah serangkaian simbol-simbol tertentu yang disusun pada suatu bagan yang

menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. *Flowchart* dapat menunjukkan aliran kontrol suatu algoritma dengan jelas, yaitu bagaimana melakukan serangkaian operasi secara logis dan sistematis. Dalam hal ini *flowchart* dimaksudkan untuk menggambarkan alur pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan harus didasarkan pada visualisasi *flowchart* yang dirancang. Rancangan *flowchart* pada multimedia interaktif ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.


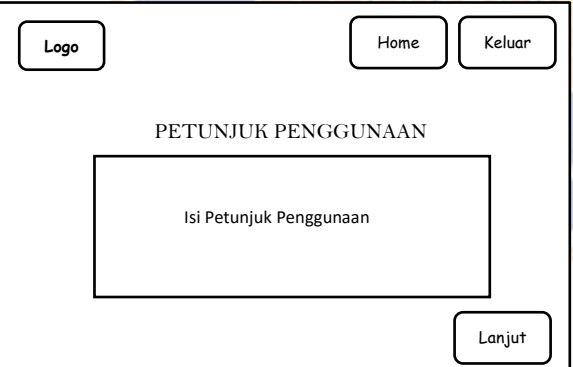
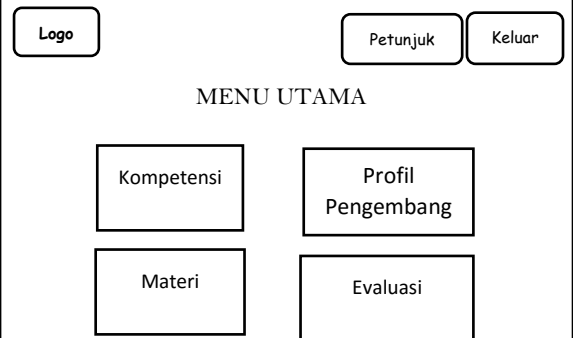


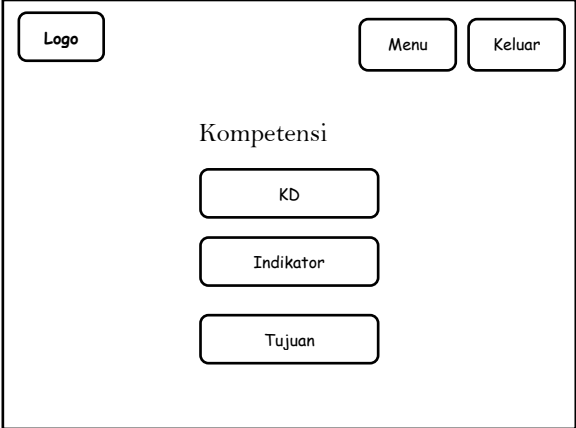
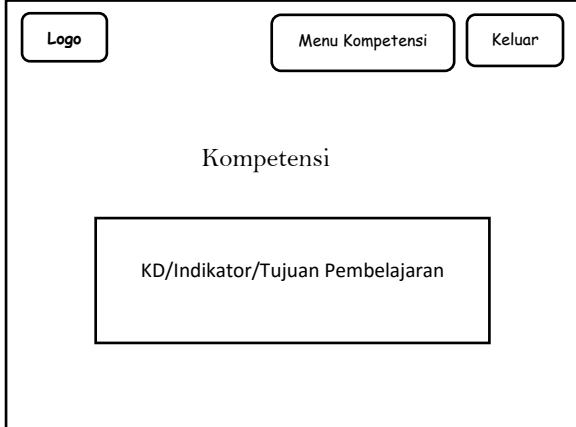
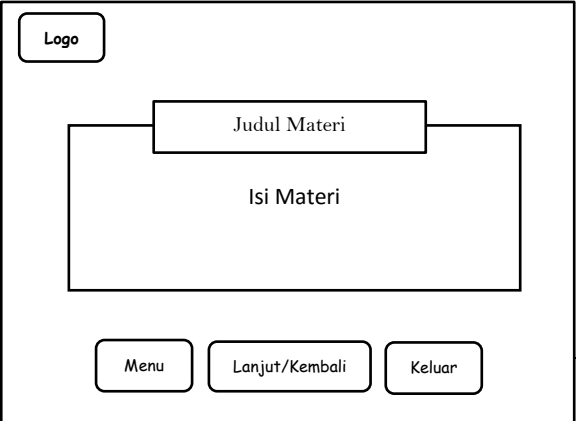
Gambar 4.1
Flowchart Multimedia Pembelajaran Interaktif

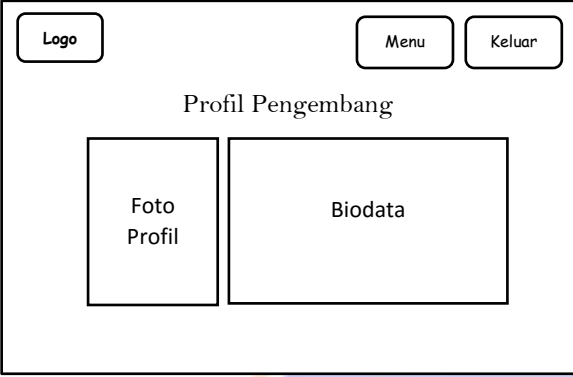
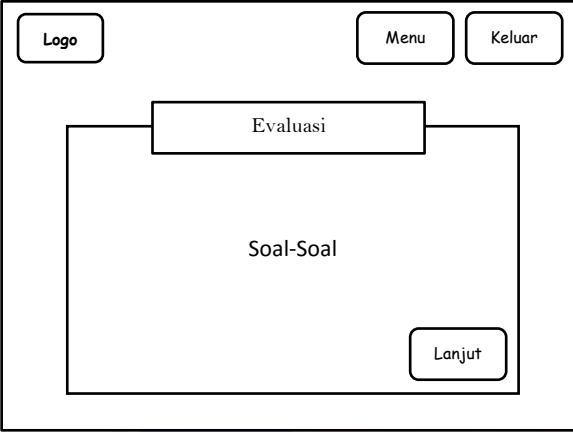
Storyboard mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. Surjono (2017) menyatakan bahwa *storyboard* adalah serangkaian sketsa yang dibuat untuk menggambarkan urutan atau alur elemen-elemen yang diusulkan pada aplikasi multimedia pembelajaran interaktif. *Storyboard* dapat digunakan sebagai referensi utama bagi pengembang produk dan sangat berguna

untuk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. *Storyboard* pada multimedia ini mengacu pada *flowchart* yang telah dirancang sebelumnya. Adapun rancangan *storyboard* pada multimedia interaktif ini disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4
Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif

No.	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		<p>1. Halaman Awal</p> <p>Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi judul media dan deskripsi sasaran media, serta diberikan tombol masuk untuk memulai menggunakan media, petunjuk, dan tombol keluar.</p>
2		<p>2. Halaman Petunjuk</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi petunjuk penggunaan media. Terdapat beberapa tombol navigasi seperti tombol <i>home</i>, keluar, dan lanjut/kembali.</p>
3		<p>3. Halaman Menu Utama</p> <p>Pada halaman ini terdapat empat menu utama media yang terdiri dari menu kompetensi, materi,</p>

No.	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
		quiz, dan profil pengembang disertai dengan tombol petunjuk dan keluar.
4		<p>4. Halaman Kompetensi</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi mengenai pemetaan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.</p>
5		<p>5. Halaman KD/Indikator/Tujuan Pembelajaran</p> <p>Pada halaman ini pengguna diberikan informasi tentang KD/Indikator/Tujuan Pembelajaran.</p>
6		<p>6. Halaman Materi</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat mengakses materi yang tersedia dan dapat memulai proses pembelajaran</p>

No.	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
7		<p>7. Halaman Profil</p> <p>Pada halaman ini pengguna diberikan informasi tentang profil pengembang media pembelajaran.</p>
8		<p>8. Halaman Evaluasi</p> <p>Pada halaman ini pengguna diberikan soal-soal yang dapat melatih kemampuan pengguna pada materi yang tersedia pada media pembelajaran.</p>

c) Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Instrumen penilaian produk dibuat untuk menilai validitas produk yang dikembangkan. Instrumen yang dibuat yaitu instrumen untuk ahli desain pembelajaran, ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, instrumen untuk uji perorangan dan uji kelompok kecil. Pada setiap instrumen diuji validitas butir instrumennya oleh dosen yang berkompeten pada bidangnya.

d) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebagai pedoman berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik itu di dalam kelas atau daring agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik yang diintegrasikan dengan pengaplikasian multimedia pembelajaran interaktif. Adapun RPP yang telah disusun disajikan pada **Lampiran 19**.

3. Tahap III Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi produk yang dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran interaktif dari wujud desain sampai menjadi produk sesungguhnya sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Tahapan awal pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dimulai dengan pengumpulan bahan atau materi ajar yang diperoleh dari buku ajar yang diberikan oleh guru dan sumber-sumber internet yang relevan. Seluruh sumber belajar yang digunakan dalam penyusunan multimedia pembelajaran interaktif ini seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi digabungkan dalam satu produk multimedia pembelajaran interaktif yang utuh dengan menggunakan *software/aplikasi Articulate Storyline 3* sebagai *software/aplikasi* utama dan dibantu beberapa *software/aplikasi* lainnya untuk mendesain gambar, mengedit video, membuat animasi, dan mengedit audio. *Software/aplikasi* lainnya yang dimaksud yaitu *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere*, *Filmora*, dan *Audacity*. Berikut adalah hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

a) Tampilan Halaman Awal Multimedia Pembelajaran Interaktif.

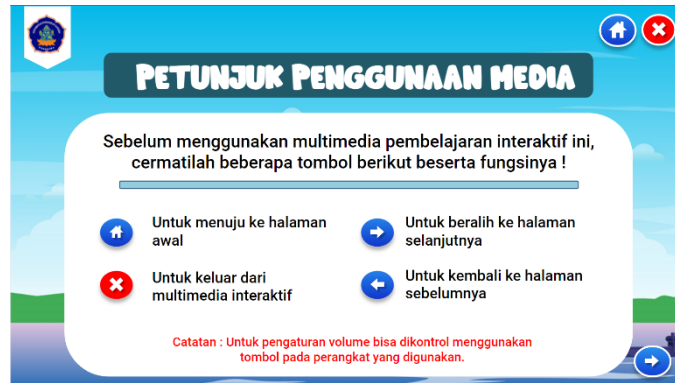
Pada halaman ini pengguna diberikan informasi awal tentang judul media dan sasaran media. Selain itu terdapat dua tombol yaitu tombol mulai untuk menuju atau masuk ke halaman menu utama dan tombol petunjuk untuk masuk ke halaman petunjuk. Tampilan awal multimedia pembelajaran interaktif disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2
Tampilan Awal

b) Tampilan Halaman Petunjuk

Pada halaman ini pengguna diberikan informasi tentang petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini mulai dari gambar menu-menu hingga fungsi dari setiap tombol navigasi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Tampilan halaman petunjuk pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan disajikan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3
Tampilan Halaman Petunjuk

c) **Tampilan Halaman Menu Utama**

Pada halaman menu utama, pengguna ditampilkan menu-menu yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Menu-menu tersebut diantaranya adalah menu untuk masuk ke halaman kompetensi, materi, evaluasi, dan profil pengembang. Tampilan halaman menu utama pada multimedia pembelajaran ini disajikan pada Gambar 4.4.

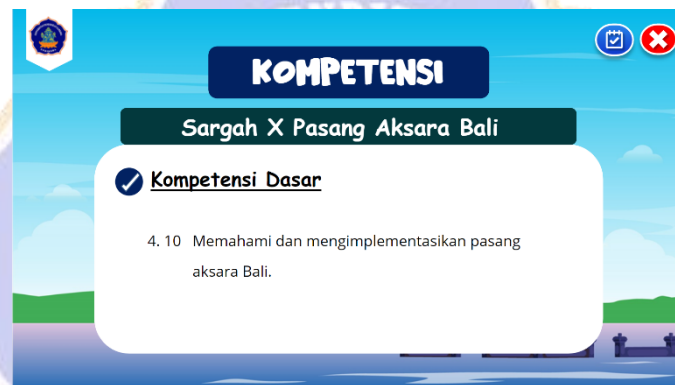


Gambar 4.4
Tampilan Halaman Menu Utama

d) **Tampilan Halaman Kompetensi**

Pada halaman ini pengguna diberikan informasi tentang pemetaan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat

tercapai setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran. Tampilan halaman kompetensi pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan disajikan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5
Tampilan Halaman Kompetensi

e) **Tampilan Halaman Materi**

Pada halaman ini disajikan materi pembelajaran yang dapat disimak dan dipelajari oleh pengguna. Penyusunan materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menyeimbangkan komposisi teks, gambar, animasi, video, dan audio dengan senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip desain multimedia pembelajaran. Tampilan halaman materi pada multimedia pembelajaran interaktif disajikan pada Gambar 4.6

MATERI PASANG AKSARA BALI

Tengenan Nga (ᬒᬓᬓ)

1. Tengenan *nga* (ᬒᬓᬓ) ring
kecap panguntat krana,
patut kasurat masuara
dados *cecek* (ᬘᬘ).

Pucung
ᬘᬘᬓᬓᬓ

CONTOH VIDEO

Conto Ngewacen Puisi Bahasa Bali

Segara Nyuhjuh Giri

Olih: Ni Luh Sukareni

Gambar 4.6
Tampilan Halaman Materi

f) **Tampilan Halaman Evaluasi**

Pada halaman evaluasi terdapat soal-soal yang diberikan kepada pengguna yang sesuai dengan pembahasan materi yang dipelajari untuk mengukur pemahaman siswa. Adapun tampilan halaman materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan pada Gambar 4.7.

EVALUASI

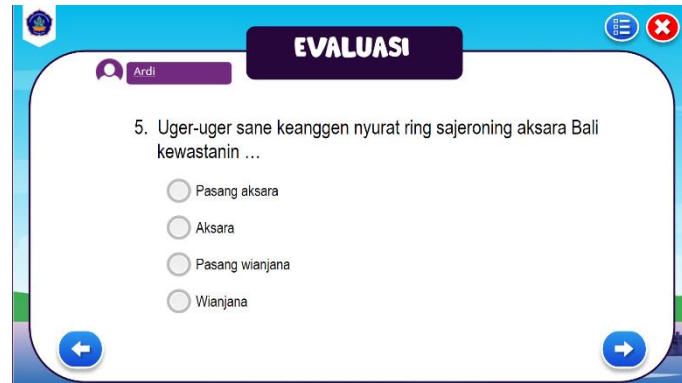
Petunjuk Umum :

1. Isilah nama Anda.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling benar.
3. Terdapat 10 soal pilihan ganda yang harus dikerjakan.
4. Pada akhir evaluasi akan tampil nilai Anda.

Selamat Mengerjakan.

Nama Anda

Kawitin



Gambar 4.7
Tampilan Halaman Materi

g) **Tampilan Halaman Profil Pengembang**

Pada halaman ini pengguna diberikan informasi terkait profil pengembang multimedia pembelajaran interaktif ini. Tampilan halaman profil pengembang multimedia pembelajaran interaktif disajikan pada Gambar 4.8



Gambar 4.8
Tampilan Halaman Profil Pengembang

Selanjutnya dilakukan uji validitas produk oleh para ahli dan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil setelah produk selesai dikembangkan. Dimana hasil yang diperoleh dari uji validitas dan uji coba produk akan menjadi acuan dalam penyempurnaan produk. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut.

- a) Validitas produk yang dilakukan oleh para ahli terdiri dari Ida Bagus Made Ludy Paryatna, S.S., M.Pd., merupakan dosen pengajar di Prodi Pendidikan Bahasa Bali, FBS, Undiksha dan Ni Ketut Srinadi, S.Pd., merupakan guru mata pelajaran Bahasa Bali di SMP LAB Undiksha sebagai ahli isi pembelajaran, Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., merupakan dosen pengajar di Prodi Teknologi Pendidikan Undiksha sebagai ahli desain pembelajaran, dan Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., merupakan dosen pengajar di Prodi Teknologi Pendidikan Undiksha sebagai ahli media pembelajaran.
- b) Uji coba produk meliputi: (1) uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 (tiga) orang siswa yang di ambil dari siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha. 3 orang tersebut terdiri dari 1 orang dengan hasil belajar rendah, 1 orang dengan hasil belajar sedang, dan 1 orang dengan hasil belajar tinggi. (2) uji coba kelompok dengan jumlah responden 9 (sembilan) orang siswa yang diambil dari siswa kelas VII-3 SMP LAB Undiksha terdiri dari 3 orang dengan hasil belajar rendah, 3 orang dengan hasil belajar sedang, dan 3 orang dengan hasil belajar tinggi. Perbedaan hasil belajar siswa dilihat dari daftar nilai dari guru pengajar. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan pada tahap ini adalah melakukan implementasi media. Hasil pengembangan diterapkan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui efisiensi dan efektivitas produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini tahap implementasi tidak dilakukan sepenuhnya karena proses pembelajaran

dilaksanakan secara dari sebagai bentuk pengaplikasian ditetapkannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk mencegah penyebaran Covid-19.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Dalam penelitian ini tahap evaluasi tidak dilakukan sepenuhnya, hanya melakukan revisi dan perbaikan disetiap tahap pengembangan demi meningkatkan kelayakan produk yang telah dikembangkan.



Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian

<p>Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Bali</p>	<p>Uji Coba Perorangan</p>

<p>Uji Coba Perorangan</p>	<p>Uji Coba Perorangan</p>

Uji Coba Kelompok Kecil

RIWAYAT HIDUP



I Gede Ardi Suryadharmha lahir di Anturan pada tanggal 24 Februari 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Ketut Sintana dan Ibu Ketut Redi Artini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Pasar, Desa Anturan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Anturan dan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Singaraja dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Singaraja jurusan IPA dan melanjutkan ke Jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2021 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Model *Hybrid Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas VII di SMP Laboratorium Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Pelajaran 2020/2021”. Selanjutnya, dari tahun 2017 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.