


## LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat ijin melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN</b> Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman <a href="http://fk.undiksha.ac.id">http://fk.undiksha.ac.id</a>
---	---

---

Nomor	: 1395/UN48.11.1/DT/2020	Singaraja, 26 Oktober 2020
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Data	

**Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja**

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


Nama	: Ketut Budi Ardika
NIM	: 1715051060
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Semester	: VII (tujuh)

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

*Yth. Dr. Kayrog MM*  
*Mohon difasilitasi*

*Wahlefred. Kun*


*1 Calif And pusea*



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

Lampiran 2. Tabel Matriks Hasil Observasi Awal

Matriks Hasil Wawancara, Observasi dan Angket

No	Sumber	Hasil	Keterangan
1	Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd. Guru Mata Pelajaran	<p>Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 10 Januari 2021 sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Metode pembelajaran menggunakan metode tanya jawab, presentasi dan praktikum.</li> <li>Sumber belajar dari internet dan modul sederhana.</li> <li>Sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran yakni komputer dan internet.</li> <li>Faktor yang menjadi kendala yaitu karena pembelajaran daring dan media yang digunakan belum maksimal.</li> <li>Pengembangan konten pembelajaran interaktif diharapkan untuk membantu proses pembelajaran dan menambah variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang serba daring seperti saat ini.</li> <li>Konten pembelajaran interaktif agar berisikan materi pembelajaran, video tutorial dan kuis dna evaluasi.</li> </ol>	 <p>Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Aniamsi 2D dan 3D</p>
2	Peserta Didik Kelas XI MM1 SMK	Berdasarkan angket yang disebarikan pada tanggal 17 Januari 2021 kepada 32	Penyebaran Angket Kepada Peserta Didik Kelas XI TKJ2

	Negeri 3 Singaraja	<p>responden, dimana angket tersebut digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik tentang pemahaman, ketertarikan dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran serta untuk mengetahui karakteristik pembelajaran, media dan sarana pembelajaran. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik senang mempelajari Animasi 2D dan 3D, apalagi jika didukung dengan konten pembelajaran yang menarik dan bervariasi seperti gambar, video dan tersedia forum diskusi serta menggunakan komputer dalam proses pembelajaran.</li> <li>b. Peserta didik masih kurang mampu memahami materi yang dijelaskan oleh guru.</li> <li>c. Peserta didik sangat tertarik dengan adanya pengembangan konten pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dengan persentase sebanyak 86%.</li> <li>d. Peserta didik menyatakan bahwa Animasi 2D dan 3D merupakan mata pelajaran yang susah dipahami apalagi hanya dijelaskan berupa teori.</li> <li>e. Peserta didik menyatakan bahwa guru masih menggunakan media berupa modul, dan belum menampilkan media</li> </ol>	SMK Negeri 3 Singaraja melalui Google form
--	--------------------	---	--

		yang menarik dalam proses pembelajaran.	
3	Observasi Kelas	<p>Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 Januari 2021 di SMK Negeri 3 Singaraja pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D di kelas XI MM1 diketahui bahwa, pembelajaran melalui platform <i>Microsoft teams</i> sudah berjalan cukup baik. namun media pembelajaran yang digunakan masih berupa modul ajar sederhana. Dimana dengan modul tersebut peserta didik mendapatkan informasi mengenai materi pembelajaran. Pembelajaran masih terlihat terpaku pada modul yang membuat pembelajaran bersifat satu arah. Untuk itu pengembangan konten pembelajaran interaktif sangat diharapkan untuk menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.</p>	 <p>Observasi di Kelas XI TKJ2 SMK Negeri 3 Singaraja</p>

4	Modul Ajar Animasi 2D dan 3D	<p>Berdasarkan analisis yang dilakukan pada modul ajar yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D, hasil yang diperoleh bahwa tampilan dari modul ajar sangat sederhana. Modul ajar terdiri dari 9 materi yang didalamnya terdapat praktikum sesuai KD yang ada. Namun pada modul pertama tidak dijelaskan secara lengkap dalam pembuatan obyek 3D.</p>	<p style="text-align: center;"><b>KEGIATAN BELAJAR 1</b> <b>OBYEK 3 DIMENSI</b></p> <div style="border: 1px solid orange; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>KOMPETENSI DASAR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep obyek 3 dimensi</li> <li>• Menalar obyek 3 dimensi</li> </ul> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Melalui kegiatan belajar ini, siswa diharapkan kompeten dalam :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Menjelaskan pengertian obyek 3 dimensi</li> <li>✓ Menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi</li> <li>✓ Menjelaskan bagian-bagian obyek 3 dimensi</li> <li>✓ Menguraikan macam-macam obyek 3 dimensi</li> <li>✓ Menyajikan macam-macam obyek 3 dimensi</li> </ul> </div> <p><b>Berikut adalah penjelasan materi pada kegiatan pembelajaran ini. Bacalah selama 30 menit secara seksama dan pahami dengan benar materi yang dipaparkan.</b></p> <p><b>1. Obyek 3 Dimensi</b></p> <p>3D (<i>Three Dimensional</i>) atau tiga dimensi adalah objek yang mempunyai teknik penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat sumbu x (datar), sumbu y (tegak), dan sumbu z (miring) yang kemudian ditinjau secara matematis dalam melihat suatu objek, dimana gambar tersebut dapat terlihat secara menyeluruh dan nyata. Objek grafik 3 dimensi banyak sekali digunakan sebagai bentuk yang nyata dalam dunia design seperti : design Arsitektur, Design Engineering, Design Mechanical dan lain-lain bentuk 3 dimensi.</p>
---	------------------------------	--	---

Analisis Modul Ajar



## Lampiran 3. Hasil Wawancara dan Observasi Guru

Lampiran Angket Wawancara Guru

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengembangan Konten Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D**

(GURU)

Nama : Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd

NIP : 19840413 201101 2 017

Pernyataan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D?  
 Metode yang digunakan yaitu tanya jawab, presentasi dan juga praktikum.
2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran animasi 2D dan 3D?  
 Sumber belajar yang digunakan dari inter net, modul dan media pembelajaran
3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran animasi 2D dan 3D?  
 Jumlah tenaga pendidik yang mengajar Animasi 2D dan 3D sejumlah 2 orang
4. Sarana dan prasarana apa saja yang diperlukan siswa untuk mendukung proses pembelajaran animasi 2D dan 3D?  
 Sarana yang di perlukan komputer
5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?  
 Alat yang digunakan sudah cukup mendukung pembelajaran tetapi medi pembelajaran masih belum maksimal

6. Factor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D?

- pembelajaran daring
- media pembelajaran belum maksimal

7. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran?

Media interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video gambar teks animasi dan audio / suara.

8. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D?

Menurut saya sangat perlu karena dapat membantu proses pembelajaran dan menambah variasi media dan karena situasi pembelajaran dari cetak untuk menggunakan media pembelajaran.

9. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D?

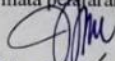
materi pembelajaran, video tutorial, kuis

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D?

Sangat bagus dan positif. Karena membantu proses pembelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Negeri 3 Singaraja

Singaraja,

Guru mata pelajaran

  
Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd

NIP. 19840913 20101 2 017

## Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Responses cannot be edited

### Kuisisioner Analisis Kebutuhan Siswa

Kepada Yth.

Siswa/i kelas XI MM

SMK Negeri 3 Singaraja

Di Tempat.

Dengan Hormat,

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

Nama : Ketut Budi Ardika

NIM : 1715051060

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan konten interaktif berbasis Articulate storyline 3 pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan model blended learning untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja". Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas XI MM SMK Negeri 3 Singaraja untuk mengisi kuisisioner yang terlampir berikut. Semua pendapat yang telah di berikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar anda di kelas. Hal ini semata-mata hanya untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuisisioner ini dapat diisi selengkap-lengkapny secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas XI MM SMK Negeri 3 Singaraja, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Ketut Budi Ardika

NIM. 1715051060

---

#### Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan benar sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

\* Required



<p>Nama *</p> <p>Ferry Aprianto</p>
<p>No Absen *</p> <p>03</p>
<p>Kelas *</p> <p><input checked="" type="radio"/> XI MM1</p>
<p>Saya senang belajar Animasi 2D dan 3D. *</p> <p><input checked="" type="radio"/> SS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> KS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> STS</p>
<p>Saya fasih dalam mengoperasikan komputer. *</p> <p><input checked="" type="radio"/> SS</p> <p><input type="radio"/> S</p> <p><input type="radio"/> KS</p> <p><input type="radio"/> TS</p> <p><input type="radio"/> STS</p>

Saya senang jika belajar Animasi 2D dan 3D menggunakan komputer. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

Saya memahami dengan baik pelajaran Animasi 2D dan 3D yang di sampaikan guru. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan guru di internet. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya membutuhkan semua media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya senang dan tertarik jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran interaktif. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS



Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

ata pelajaran Animasi 2D dan 3D susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D merupakan mata pelajaran yang susah di pahami. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saat memberikan penjelasan materi Animasi 2D dan 3D guru menggunakan media modul pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Guru tidak menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Guru menjelaskan materi hanya dengan modul pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Saya memiliki komputer/Laptop/ Smartphone \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan mnejadi lebih menarik. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

Lampiran 5. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**Hasil Angket Peserta Didik XII MM1 SMK Negeri 3 Singaraja**

No	Daftar Pernyataan	Responden																																Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)
		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					
1	Saya senang belajar Animasi 2D dan 3D.	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	70	72	0	0	0	
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	3	5	5	3	4	4	4	3	4	4	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	20	80	24	0	0
3	Saya senang jika belajar Animasi 2D dan 3D menggunakan komputer.	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	90	56	0	0	0	
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Animasi 2D dan 3D yang di sampaikan guru.	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	2	4	3	2	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	2	4	0	48	36	10	0	
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	3	4	4	4	3	4	5	60	42	4	0		
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	85	52	6	0	0		
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan guru d internet.	4	3	5	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	5	5	3	4	4	4	4	3	4	25	68	27	2	0		
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	75	68	0	0	0		
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	65	76	0	0	0		
10	Saya membutuhkan semua media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	65	76	0	0	0		
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran interaktif	5	4	5	5	4	3	4	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	3	60	68	9	0	0		
12	Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	65	64	9	0	0		



13	Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	55	84	0	0	0
14	Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D merupakan mata pelajaran yang susah di pahami.	4	4	3	4	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	5	72	36	2	0				
15	Saat memberikan penjelasan materi Animasi 2D dan 3D guru menggunakna media modul pembelajaran.	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	15	112	3	0	0		
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	3	4	3	3	4	4	4	3	1	3	5	52	51	0	1						
17	Guru menjelaskan materi dengan modul pembelajaran	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	2	4	10	76	30	2	0						
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	35	100	0	0	0							
19	Saya memiliki komputer/Laptop/ Smartphone	4	4	5	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	15	104	6	0	1
20	Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan mnejadi lebih menarik.	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70	68	3	0	0

Keterangan:

Kriteria:

- Mencari total SS = 5 X total responden memilih 5 = SS
- Mencari total S = 4 X total responden memilih 4 = S
- Mencari total KS = 3 X total responden memilih 3 = KS
- Mencari total TS = 2 X total responden memilih 2 = TS
- Mencari total STS = 1 X total responden memilih 1 = STS

No	Daftar Pernyataan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar Animasi 2D dan 3D.	70	72	0	0	0	142	88%	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	20	80	24	0	0	124	77%	Setuju
3	Saya senang jika belajar Animasi 2D dan 3D menggunakan komputer.	90	56	0	0	0	146	91%	Sangat Setuju
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Animasi 2D dan 3D yang di sampaikan guru.	0	48	36	10	0	94	58%	Kurang Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	5	60	42	4	0	111	69%	Setuju
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	85	52	6	0	0	143	89%	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan guru d internet.	25	68	27	2	0	122	76%	Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	75	68	0	0	0	143	89%	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	65	76	0	0	0	141	88%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan semua media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.	65	76	0	0	0	141	88%	Sangat Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran interaktif	60	68	9	0	0	137	86%	Sangat Setuju
12	Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	65	64	9	0	0	138	86%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	55	84	0	0	0	139	86%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D merupakan mata pelajaran yang susah di pahami.	5	72	36	2	0	115	71%	Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi Animasi 2D dan 3D guru menggunakan media modul pembelajaran.	15	112	3	0	0	130	81%	Sangat Setuju

16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	5	52	51	0	1	109	68%	Setuju
17	Guru menjelaskan materi dengan modul pembelajaran	10	76	30	2	0	118	73%	Setuju
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	35	100	0	0	0	135	84%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki komputer/Laptop/ Smartphone	15	104	6	0	1	126	78%	Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan mnejadi lebih menarik.	70	68	3	0	0	141	88%	Sangat Setuju

Keterangan:

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = 32 X 5 (Jumlah Responden X uji Tertinggi Lingkert) = 160

Mencari Nilai Indek = Total Skor/Skor Maksimum x 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

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta didik	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya memahami dengan baik pelajaran Animasi 2D dan 3D yang di sampaikan guru.	58%	58%	Kurang Paham
		Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar Animasi 2D dan 3D.	88%	83%	Sangat Tertarik
			Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	77%		
			Saya senang jika belajar Animasi 2D dan 3D menggunakan komputer.	91%		
			Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru	69%		
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan guru d internet.	76%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	89%		
			Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	88%		
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran interaktif	86%		
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	89%	88%	Sangat Baik
			Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.	88%		
			Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	86%		



2	Karakteristik Pembelajaran	Materi Pembelajaran	Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	86%	79%	Setuju
			Mata pelajaran Animasi 2D dan 3D merupakan mata pelajaran yang susah di pahami.	71%		
		Media Pembelajaran	Saat memberikan penjelasan materi Animasi 2D dan 3D guru menggunakan media modul pembelajaran.	81%	74%	Setuju
			Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	68%		
			Guru menjelaskan materi dengan modul pembelajaran	73%		
		Sarana pembelajaran	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	84%	83%	Sangat Baik
			Saya memiliki komputer/Laptop/ Smartphone	78%		
			Menurut saya pembelajaran Animasi 2D dan 3D dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan mnejadi lebih menarik.	88%		

Interval Penilaian
Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju/ Sangat Kurang/ Sangat Tidak Tertarik/ Sangat Tidak Paham
Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju/ Kurang/ Tidak Tertarik/ Tidak Paham
Indeks 40% - 59,99% : Kurang Setuju/ Cukup/ Kurang Tertarik/ Kurang Paham
Indeks 60% - 79,99% : Setuju/ Baik/ Tertarik/ Paham
Indeks 80% - 100% : Sangat Setuju/ Sangat Baik/ Sangat Tertarik/ Sangat Paham

Keterangan
Persentase Soal di Dapat dari indeks
Mencari persentase komponen = (persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Jumlah Soal Tiap Komponen)

Lampiran 6. Identifikasi Masalah

No	Identifikasi masalah	Penjelasan
1	Kurang variasi media pembelajaran yang di gunakan siswa dalam proses pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa yang dapat dilihat pada lampiran 5, di dapatkan hasil sebesar 81% dari 32 siswa menyatakan saat pembelajaran guru menggunakan media ajar modul saat proses pembelajaran.</li> <li>• Dari lampiran 3 hasil wawancara dan observasi guru, dapat di lihat bahwa dalam proses pembelajaran hanya didukung media modul ajar dan video tutorial.</li> </ul>
2	Media pembelajaran yang digunakan siswa membuat pembelajaran bersifat satu arah. Hal ini karena media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran dikatakan bersifat satu arah karena tidak ada interaksi dari media pembelajaran kepada siswa, dilihat dari hasil wawancara dan observasi guru pada lampiran 3, dijelaskan bahwa media yang digunakan seperti modul ajar dan video tutorial.</li> </ul>
3	Media pembelajaran yang digunakan siswa belum mendukung secara maksimal dalam proses pembelajaran, sedangkan pelajaran tersebut memerlukan media pembelajaran yang bisa menjelaskan dengan visual tentang gambar per bagian dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran dirasa kurang maksimal dinyatakan guru pada lampiran 3 yang menyatakan media pembelajaran masih belum mendukung secara maksimal pada proses pembelajaran.</li> </ul>



PEMERINTAH PROVINSI BALIDINAS

PENDIDIKAN

SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81151Tlp./Fax. (0362) 24544

Website:www.smkn3singaraja.sch.id, E-Mail: [smk3singaraja@yahoo.co.id](mailto:smk3singaraja@yahoo.co.id)



## Lampiran 7. Silabus Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D

### SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 3 SINGARAJA
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kopetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Aniamsi 2D dan 3D
Durasi (Waktu)	: 432 JP
Kelas/Smester	: XI (Sebelas) /3 (Tiga) dan 4 (Empat)
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja <i>Multimedia</i> . Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kopetensi Dasar	IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.13 Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface</p> <p>4.13 Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface</p>	<p>3.13.1 menjelaskan pengolahan obyek 3D hardsurface</p> <p>4.13.1 membuat obyek sederhana berbasis hardsurface</p>	<p>Pengolahan model obyek 3D</p> <p>Pewarnaan</p> <p>Texture mapping</p> <p>Tata cahaya</p> <p>Setting kamera</p>	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati proses pewarnaan model obyek 3 dimensi</p> <p>Mengamati proses pemberian tekstur pada model obyek 3 dimensi</p> <p>Mengamati pengaturan cahaya pada model obyek 3 dimensi</p> <p>Mengamati pengaturan kamera pada model obyek 3 dimensi</p> <p>Menanya</p> <p>Mendiskusikan penggunaan jenis lampu untuk memperoleh efek pencahayaan tertentu</p> <p>Mendiskusikan pengaruh pewarnaan, pemberian tekstur, pengaturan cahaya dan kamera terhadap sebuah model obyek 3 dimensi</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>Melakukan percobaan memberikan berbagai macam warna</p> <p>Melakukan percobaan memberikan berbagai macam tekstur</p>	<p>Tugas</p> <p>Membuat catatan pengaruh posisi cahaya matahari terhadap sebuah obyek 3 dimensi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Observasi</p> <p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis file hasil pengolahan material obyek 3D</p> <p>Tes</p> <p>Praktek melakukan pengolahan</p>	<p>20JP</p>	

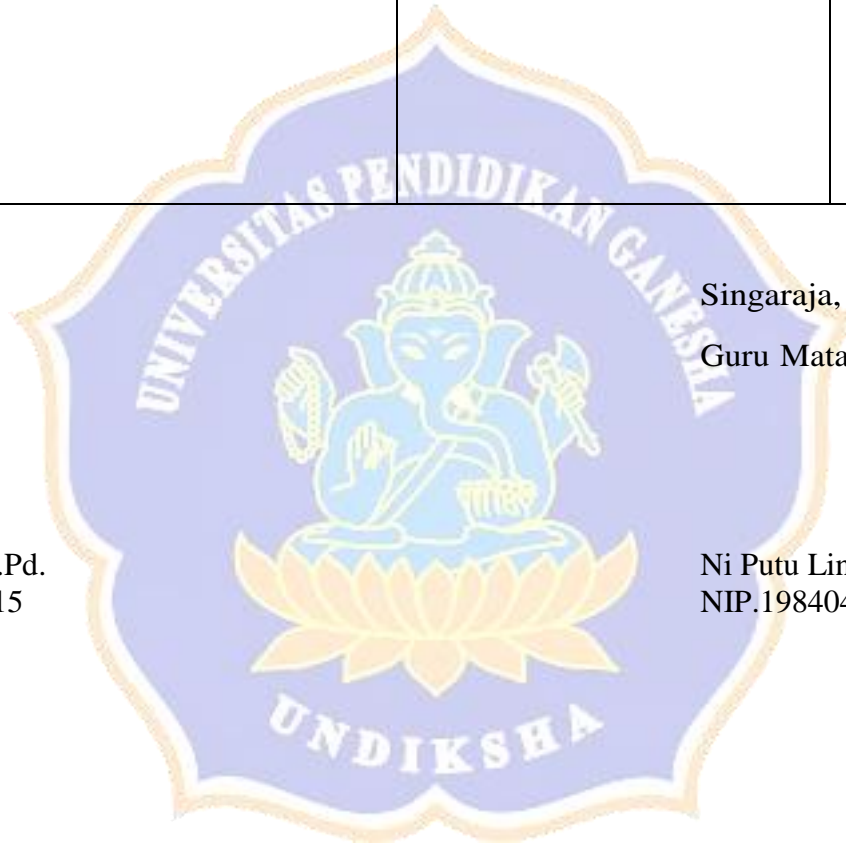
			<p>Melakukan percobaan memberikan berbagai pengaturan kamera</p> <p>Mengasosiasi Menganalisis hasil pemberian warna, tekstur, pengaturan cahaya dan kamera terhadap model obyek 3 dimensi</p> <p>Mengkomunikasikan Membuat laporan terlutis</p>	<p>terhadap model obyek 3 dimensidengan berbagai parameter yang ditentukan oleh guru</p>		
<p>3.14 memahami material pada obyek sederhana 3D</p> <p>4.14Mengaplikasikan material pada objek sederhana 3D</p>	<p>3.14.1 menjelaskan material pada obyek 3D</p> <p>4.14.1 melakukan penggunaan material pada obyek 3D</p>	<p>Material 3D</p> <p>Jenis-jenis material</p> <p>Penerapan material</p>	<p>Mengamati Mengamati proses penggunaan material obyek 3D</p> <p>Menanya Mendiskusikan penentuan material pada sebuah obyek 3D</p> <p>Mengeksplorasi Mencoba memberikan berbagai macam material pada obyek 3D</p> <p>Mengasosiasi Menganalisis hasil pemberian material terhadap obyek 3D</p> <p>Mengkomunikasikan Membuat laporan terlutis</p>	<p>Tugas Membuat catatan penggunaan material terhadap sebuah obyek 3D dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>Observasi Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p>Portofolio Laporan tertulis file hasil pengolahan material obyek 3D</p>	20JP	



				Tes Praktek melakukan pengolahan terhadap model obyek 3D dengan berbagai parameter yang ditentukan oleh guru		
--	--	--	--	---	--	--

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,

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



Singaraja, 17 Januari 2021  
Guru Mata Pelajaran,

Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd  
NIP.19840413 201101 2 017



## PEMERINTAH PROVINSI BALI

### SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Jalan gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81151 Tlp/fax. (0362) 24544 Web site:  
www.smkn3singaraja.sch.id, E-mail: smkn3singaraja@yahoo.com



#### Lampiran 8. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

#### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri  
3 Singaraja Mata Pelajaran : Animasi 2D  
dan 3D Kelas/Semester : XI / Genap  
Alokasi Waktu : 2 x 2jp (45 menit)

##### A. Kompetensi Inti

##### KI-3 (Pengetahuan)

- Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

##### KI-4 (Keterampilan)

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja multimedia. menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan melayani secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, keisapan, menuru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan diri yang di pelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.



## B. Kopetensi Dasar

<b>kopetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kopetensi</b>
3.13. Menganalisis pengolahan permodelan objek sederhana berbasis 3d <i>hardsurface</i>	3.13.1 Melakukan pengolahan objek berbasis 3D <i>hardsurface</i>
1.13. Mengolah permodelan objek sederhana berbasis 3D <i>hardsurface</i>	4.13.1 Membuat objek sederhana berbasis <i>hardsurface</i>

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Melakukan pengamatan gambar objek serta melaksanakan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan cara pewarnaan pada objek dengan cermat.
2. Melakukan diskusi terhadap tayangan video tutorial tentang tata cahaya. peserta didik dapat menjelaskan cara melakukan tata cahaya pada objek sederhana.
3. Melakukan diskusi serta melakukan eksporasi tentang penjelasan texture mapping pada objek sederhana
4. Melakukan diskusi serta melakukan eksporasi tentang penjelasan seting kamera pada objek sederhana
5. Peserta didik dapat Menyajikan texture, tata cahaya dan seting kamera pada objek sederhana

## D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

- a. Nasionalisme
- b. Kejujuran
- c. Kedisiplinan

## E. Materi Pembelajaran

- a. Pewarnaan pada objek 3D
- b. Texture mapping pada objek 3D
- c. Tata cahaya pada objek 3D
- d. Setingan kamera pada objek 3D

## F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Centered*

*Learning Model* : *Blended*

*Learning*

*Metode* : Diskusi, praktik, tanya jawab, presentasi

## G. Media, Alat dan Sumber pembelajaran

Media : Konten pembelajaran interaktif

Alat/bahan : Laptop/Komputer

Sumber belajar : Internet dan konten pembelajaran interaktif

H. Kegiatan Pembelajaran  
1. Pertemuan 1 (2jp x 45)

Tahapan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran			
		Tatap Muka		Online	
		Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru menyampaikan informasi mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan inti	Fase 1: Seeking of Information			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pewarnaan dan texture mapping pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit

	Fase 2: Acquisition of Information		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi pewarnaan dan texture mapping pada Google Classroom.</li> <li>2. Guru mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> <li>3. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> </ol>	30 menit
	Fase 3: Synthesizing of Knowledge		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai materi pewarnaan dan texture mapping.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan secara singkat tentang materi yang dipelajari melalui konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit

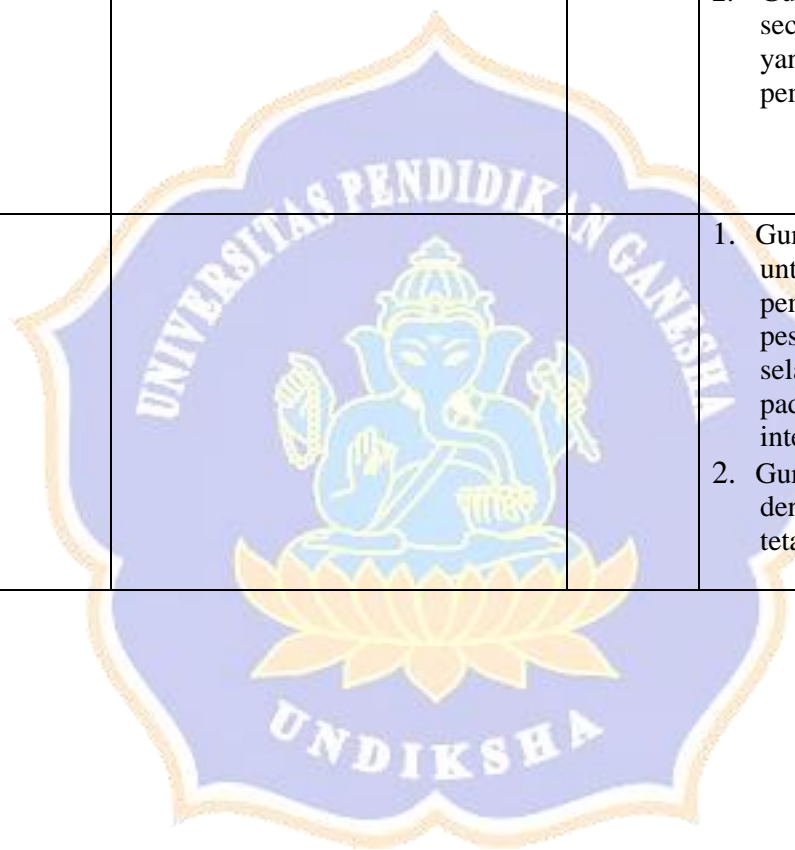
Penutup				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa.</li> </ol>	10 menit
---------	--	--	--	---	----------

2. Pertemuan 2 (2jp x 45)

Tahapan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran			
		Tatap Muka		Online	
		Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru menyampaikan informasi mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit

Kegiatan inti	Fase 1: Seeking of Information		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi tata cahaya dan seting kamera pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit
	Fase 2: Acquisition of Information		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi tata cahaya dan seting kamera pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>3. Guru mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> <li>4. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> </ol>	30 menit

	Fase 3: Synthesizing of Knowledge		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai materi tata cahaya dan seting kamera.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan secara singkat tentang materi yang dipelajari melalui konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit
Penutup			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa.</li> </ol>	10 menit





I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Tugas : mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
2. Observasi : Proses pelaksanaan pewarnaan, texture mapping, setingkamera dan tata cahaya dengan perangkat lunak.
3. Tes : Lisan atau Tertulis terkait pewarnaan, texture mapping, setingkamera dan tata cahaya

Mengetahui,

Kepala SMK N 3 Singaraja

Singaraja, 13 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

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

Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd.  
NIP. 19840413 201101 2 017







## PEMERINTAH PROVINSI BALI

### SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Jalan gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81151 Tlp/fax. (0362) 24544 Web site:  
www.smkn3singaraja.sch.id, E-mail: smkn3singaraja@yahoo.com



#### RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri  
3 Singaraja Mata Pelajaran : Animasi 2D  
dan 3D Kelas/Semester : XI / Genap  
Alokasi Waktu : 2 x 2jp (45 menit)

##### A. Kopetensi Inti

###### KI-3 (Pengetahuan)

- Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, oprasional dasar dan metagoknitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

###### KI-4 (Keterampilan)

- Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan maslaah sesuai dengan bidang kerja multimedia. menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kopetensi kerja.
- Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan melayani secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah dengan pengembangan diri yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
- Menunjukkan keterampilan mempersepsi, keisapan, menuru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangandiri yang di pelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kopetensi Dasar

<b>kopetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kopetensi</b>
3.14. memahami material pada objek sederhana 3D	3.14.1 menjelaskan material pada objek 3D
4.14. Mengaplikasikan Material pada Objek sederhana 3D	4.14.1 melakukan penggunaan material pada objek 3D

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Melakukan pengamatan gambar objek serta melaksanakan diskusi, peserta didik dapat menjelaskan cara penerapan material dengan cermat.
2. Melakukan diskusi terhadap tayangan video tutorial tentang cara penerapan material. peserta didik dapat menjelaskan cara melakukan penerapan material pada objek sederhana.
3. Melakukan diskusi serta melakukan ekporasi tentang penjelasan penerapan material pada objek sederhana
4. Peserta didik dapat mengimplementasikan material pada objek 3D sederhana,

## D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

- a. Nasionalisme
- b. Kejujuran
- c. Kedisiplinan

## E. Materi Pembelajaran

- a. Pewarnaan pada objek 3D
- b. Texture mapping pada objek 3D
- c. Tata cahaya pada objek 3D
- d. Setingan kamera pada objek 3D

## F. Pendekatan. Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Centered*

*Learning Model* : *Blended*

*Learning*

*Metode* : Diskusi, praktik, tanya jawab, presentasi

## G. Media, Alat dan Sumber pembelajaran

Media : Konten pembelajaran interaktif

Alat/bahan : Laptop/Komputer

Sumber belajar : Internet dan konten pembelajaran interaktif

H. Kegiatan Pembelajaran  
1. Pertemuan 3 (2jp x 45)

Tahapan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran			
		Tatap Muka		Online	
		Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru menyampaikan informasi mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.</li> <li>5. Guru mengarahkan peserta didik untuk bergabung ke dalam <i>video conference</i> untuk pertemuan tatap muka.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan inti	Fase 1: Seeking of Information	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membantu peserta didik dalam mengeksplorasi materi pemberian material pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit		

	Fase 2: Acquisition of Information	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi pemberian material.</li> <li>2. Guru mendorong peserta didik untuk memaparkan hasil pemahaman terhadap materi yang sudah di pelajari.</li> <li>3. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik.</li> </ol>	30 menit		
	Fase 3: Synthesizing of Knowledge	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai pemberian material pada objek 3D.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan secara singkat tentang materi yang dipelajari melalui konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit		
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi.</li> <li>2. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa.</li> </ol>	10 menit		

2. Pertemuan 4 (2jp x 45)

Tahapan Pembelajaran	Langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran			
		Tatap Muka		Online	
		Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan				<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</li> <li>2. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Guru menyampaikan informasi mengenai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.</li> <li>4. Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pembelajaran.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan inti	Fase 1: Seeking of Information			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membantu dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai materi pemberian materi pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit



	Fase 2: Acquisition of Information		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi mengenai materi pemberian material pada objek 3D konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan evaluasi online pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>3. Guru mendorong peserta didik untuk memaparkan pemahaman materi melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> <li>4. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui forum diskusi yang tersedia pada Google Classroom.</li> </ol>	30 menit
	Fase 3: Synthesizing of Knowledge		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi mengenai materi pemberian material.</li> <li>2. Guru menyampaikan kesimpulan secara singkat tentang materi yang dipelajari melalui konten pembelajaran interaktif.</li> </ol>	20 menit

Penutup			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada konten pembelajaran interaktif.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa.</li> </ol>	10 menit
---------	--	--	---	----------





I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Tugas : mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
2. Observasi : Proses pelaksanaan pewarnaan, texture mapping, setingkamera dan tata cahaya dengan perangkat lunak.
3. Tes : Lisan atau Tertulis terkait pewarnaan, texture mapping, setingkamera dan tata cahaya

Mengetahui,

Kepala SMK N 3 Singaraja

Singaraja, 13 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran

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

Ni Putu Linda Ariastini, S.Pd.  
NIP. 19840413 201101 2 017



## Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

## KISI-KISI ANGKET UJI AHLI ISI

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

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

Lampiran 10. Hasil Angket Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : 14 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajarn interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	√	
6	Kesesuaian referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	

7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diterapkan di dalam dunia kerja	√	
9	Konsep dari materi dalam konten pembelajaran interaktif tidak menimbulkan banyak pengertian	√	
<b>B. Kebebasan</b>			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	√	
<b>C. Penyajian</b>			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	√	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	√	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	√	
20	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

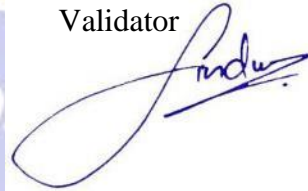
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Saran / Kritikan.

Perbaiki bagian video tambahkan play and stop serta rewind

Singaraja, 14 Juni 2021

Validator



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



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : 15 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>D. Kelayakan isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	√	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajarn interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	√	
6	Kesesuaian referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	√	



8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diterapkan di dalam dunia kerja	√	
9	Konsep dari materi dalam konten pembelajaran interaktif tidak menimbulkan banyak pengertian	√	
<b>E. Kebebasan</b>			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	√	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	√	
<b>F. Penyajian</b>			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	√	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	√	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	√	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	√	
20	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran 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 beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)  
Saran / Kritikan.

Perbaikan pada bagian video tambahkan play and stop serta rewind sudahdiselesaikan.

Singaraja, 15 Juni 2021

Validator



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



**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D  
 Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline*  
 3 pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model  
*Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja  
 Hari/Tanggal : Senin, 07 Juni 2021  
 Validator : Ni Puhi Linda Ariastini, S.Pd

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajarn interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Kesesuaian referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran	✓	

8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan yang diterapkan di dalam dunia kerja	✓	
9	Konsep dari materi dalam konten pembelajaran interaktif tidak menimbulkan banyak pengertian	✓	
<b>B. Kebebasan</b>			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
20	Ketepatan ilustrasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
21	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran 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 beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)  
Saran / Kritikan.

—  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 07 Juni 2021

Responden,



(Ni Putu Linda Ariastini, s.Pd)

## Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

## KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7
		Grafis	8, 9, 10, 11
2	Kualitas Teknis	Kemudahan penggunaan	12, 13, 14
		Kelengkapan Fitur	15, 16



## Lampiran 12. Hasil Angket Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : Jumat/4 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>C. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada Konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf		√ (pada latihan soal background menutupi teks)
8	Kenyamanan susunan tampilan konten Konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	



9	Kerapian penyusunan tampilan Konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
<b>D. Interaktivitas</b>			
12	Kemudahan pengoperasian Konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	√	
13	Kemandirian dalam penggunaan Konten pembelajaran interaktif	√	
14	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam Konten pembelajaran interaktif seperti adanya fitur pembahasan dalam latihan soal	√	
16	Terdapat tes/kuis sebagai evaluasi tersedia di dalam Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk Konten interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Saran / Kritikan.

1. Konsisten dalam penggunaan bahasa
2. Cek kembali kalimat di setiap paparan materi pada media ini. Terdapat beberapa kata yang penulisannya masih salah, bila perlu Anda bisa melakukan parafrase, sehingga lebih mengena ke pengguna media (kalimatnya disederhanakan).
3. Kalimat “Bantuan Pengoprasian” bisa dicarikan/diganti dengan kalimat lain yang lebih representatif, misal: “Fungsi Tombol pada Media”
4. Pada tujuan pembelajaran, penulisan kata “menyajikan salah” ditulis menyajikan
5. Penggunaan kata “Pendahuluan” mohon disesuaikan dengan topik/bahasan. misal: Dasar Teori Warna, dan lainnya
6. Pada contoh tekstur, kalimat yang dijadikan dalam informasi mohon disesuaikan lagi, misal: Klik dan tahan salah satu gambar untuk melihat jenis teksturnya.

7. Penulisan kata, Selamat, Pilihan Anda tepat. Posisi kata selamat tempatkan di atas kalimat “Pilihan Anda tepat”, size kata selamat dibuat lebih besar dari kalimat di bawahnya.
8. Penggunaan kata drag, drop, klik, tahan, mohon dikonsistenkan
9. Pada bahasan contoh tekstur, mohon sesuaikan teks contoh dengan bahasan, misal contoh makrotekstur dan contoh mikrotekstur.
10. pada bahasan sudut kamera, tolong tambahkan warna pada setiap bingkai saat kursor menunjuk ke suatu gambar tertentu.
11. Roal kamera tidak perlu ada informasi
12. Penggunaan kata anda, dituliskan **Anda**, karena sebagai pengganti orang
13. Pada latihan soal, backgroud menghalagi teks, mohon disesuaikan.
14. pada latihan soal, informasi KKM dihapus saja

Singaraja, 4 Juni 2021

Responden,

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



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* 3 PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline* 3 pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja

Hari/Tanggal : Jumat/4 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>E. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	√	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	√	
6	Keserasian komposisi warna pada Konten pembelajaran interaktif	√	
7	Keserasian warna background dengan huruf	√	
8	Kenyamanan susunan tampilan konten Konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9	Kerapian penyusunan tampilan Konten pembelajaran interaktif	√	
10	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11	Kualitas video yang digunakan	√	
<b>F. Interaktivitas</b>			
12	Kemudahan pengoperasian Konten pembelajaran	√	

	interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi		
13	Kemandirian dalam penggunaan Konten pembelajaran interaktif	√	
14	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	√	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam Konten pembelajaran interaktif seperti adanya fitur pembahasan dalam latihan soal	√	
16	Terdapat tes/kuis sebagai evaluasi tersedia di dalam Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk Konten interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu Saran / Kritikan.

Revisi sudah di selesaikan.

Singaraja, 4 Juni 2021

Responden,

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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D  
 Judul Konten : Pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline*  
 3 pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model  
*Blended Learning* untuk kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja  
 Hari/Tanggal : 04/6 2021  
 Validator : Agus Anji P, S.Pd, M.Pd.  
 Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan susunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	

B. Interaktivitas		
12	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan soal evaluasi	✓
13	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓
14	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif seperti adanya fitur pembahasan dalam latihan soal	✓
16	Terdapat tes/kuis sebagai evaluasi tersedia di dalam konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D	✓

Kesimpulan:

Konten pembelajaran dalam bentuk konten interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Saran / Kritikan.

.....

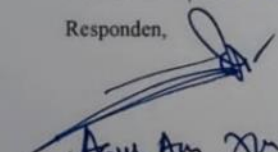
.....

.....

.....

Singaraja, 19/6/2021..

Responden,

  
 (Agus Anwar, S.Pd, S.Kom M.Pd)



## Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

**Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan**

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

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

## Lampiran 14. Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

## A. Materi pengolahan model obyek 3D dan material pada obyek 3D

## 1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

## 2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik

## 3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan Ketik

## 4. Dubbing dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan Dubbing

## 5. Kata-kata yang sulit dipahami dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit

## 6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf

## 7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca

Hal-hal yang perlu diperbaiki:

.....

.....

.....

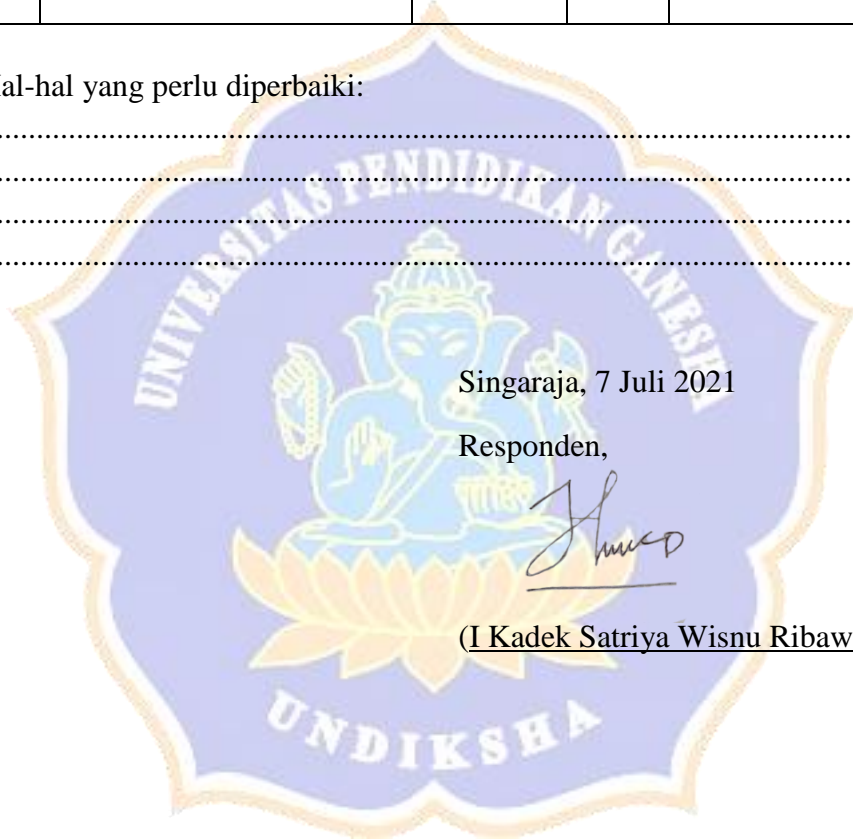
.....

Singaraja, 7 Juli 2021

Responden,



(I Kadek Satriya Wisnu Ribawa)



**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

**Pengantar**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* Untuk Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian**

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

Sangat Setuju (SS) = 5

Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Respons Peserta didik**

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1	Tampilan yang digunakan dalam Konten pembelajaran interaktif sangat menarik				
2	Penyajian materi dalam Konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
3	Materi yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada Konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6	Isi materi dalam Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap				
7	Fitur yang ada Konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10	Saya merasa senang menggunakan Konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung.				
11	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar				
12	Materi dalam Konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13	Pembelajaran menggunakan Konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya Konten pembelajaran interaktif				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Konten pembelajaran interaktif				
17	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden,

.....



Responses cannot be edited

## ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL BLENDED LEARNING UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

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

\* Required

Nama \*

I Kadek Satriya Wisnu Ribawa .....

Nomor Absen \*

11 .....

Kelas \*

XIIMM1 .....

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik \*

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

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

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

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

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap \*

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

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

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung. \*

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar \*

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

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

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D \*

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

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

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

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

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif \*

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

Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

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

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

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

Saran / komentar

Lebih ditingkatkan lagi untuk konten pembelajarannya, semoga berhasil.





Lampiran 15. Hasil Angket Uji Coba Perorangan

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

15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	4	5	5
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	5
Jumlah Skor Responden		90	95	94
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100	100	100
Presentase per-subjek (%)		90	95	94
Presentase Keseluruhan subjek (%)		93,00		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 16. Rekapitulasi skor butir pertanyaan uji coba perorangan

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

14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	0	3
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	0	3
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	2	1	0	0
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	1	0	0
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	1	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	1	2
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	1	2



## Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

**Pengantar**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* Untuk Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian**

3. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
4. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5

Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Respons Peserta didik**

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1	Tampilan yang digunakan dalam Konten pembelajaran interaktif sangat menarik				
2	Penyajian materi dalam Konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami				



No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
3	Materi yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada Konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6	Isi materi dalam Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap				
7	Fitur yang ada Konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10	Saya merasa senang menggunakan Konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung.				
11	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar				
12	Materi dalam Konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13	Pembelajaran menggunakan Konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya Konten pembelajaran interaktif				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Konten pembelajaran interaktif				
17	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar:

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

Singaraja, .....

Responden,

.....



Responses cannot be edited

## ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL KONTEN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL BLENDED LEARNING UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

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

\* Required

Nama \*

I Gusti Ayu Putu Cahya Apriliani Dewi

Nomor Absen \*

10

Kelas \*

XII MM1

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik \*

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

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

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

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

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap \*

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

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

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung. \*

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar \*

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

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

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D \*

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

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

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

konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok \*

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif \*

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

konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

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

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

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

Saran / komentar

sudah bagus, bisa lebih di kembangkan terus



Lampiran 18. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

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





	dalam belajar										
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5
<b>Jumlah Skor Responden</b>		96	88	92	98	92	92	88	90	93	90
<b>Jumlah Seluruh Item Angket x bobot tertinggi</b>		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
<b>Presentase per-subjek (%)</b>		96	88	92	98	92	92	88	90	93	90
<b>Presentase Keseluruhan subjek (%)</b>		91,90									
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>Sangat Valid</b>									



Lampiran 19. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Kelompok Kecil

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

14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	3	7
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	3	7
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	6	4	0	0
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	6	0	0
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	6	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	8	2
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	5	5



## Lampiran 20. Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN  
INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA  
PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

**Pengantar**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan Model *Blended Learning* Untuk Kelas XI di SMK Negeri 3 Singaraja.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

**Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian**

5. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
6. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5

Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Respons Peserta didik**

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1	Tampilan yang digunakan dalam Konten pembelajaran interaktif sangat menarik				
2	Penyajian materi dalam Konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami				

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
3	Materi yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada Konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran				
6	Isi materi dalam Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap				
7	Fitur yang ada Konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik				
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan Konten pembelajaran interaktif				
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya				
10	Saya merasa senang menggunakan Konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung.				
11	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar				
12	Materi dalam Konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				
13	Pembelajaran menggunakan Konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya Konten pembelajaran interaktif				



No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Konten pembelajaran interaktif				
17	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
18	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar				
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar				

Saran / Komentar:

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

Singaraja, .....

Responden,

.....



Responses cannot be edited

## ANGKET UJI COBA LAPANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL BLENDED LEARNING UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

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

\* Required

Nama \*

Ngurah arya mahendra putra

Nomor Absen \*

18

Kelas \*

XII MM2

Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik \*

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

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

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

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

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

Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap \*

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

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

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

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

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

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

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

Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung. \*

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

Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar \*

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

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

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

Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D \*

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

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

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

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

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

Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif \*

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

konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran \*

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

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

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



Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

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

Saran / komentar

Sudah baik pak



Lampiran 21. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

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



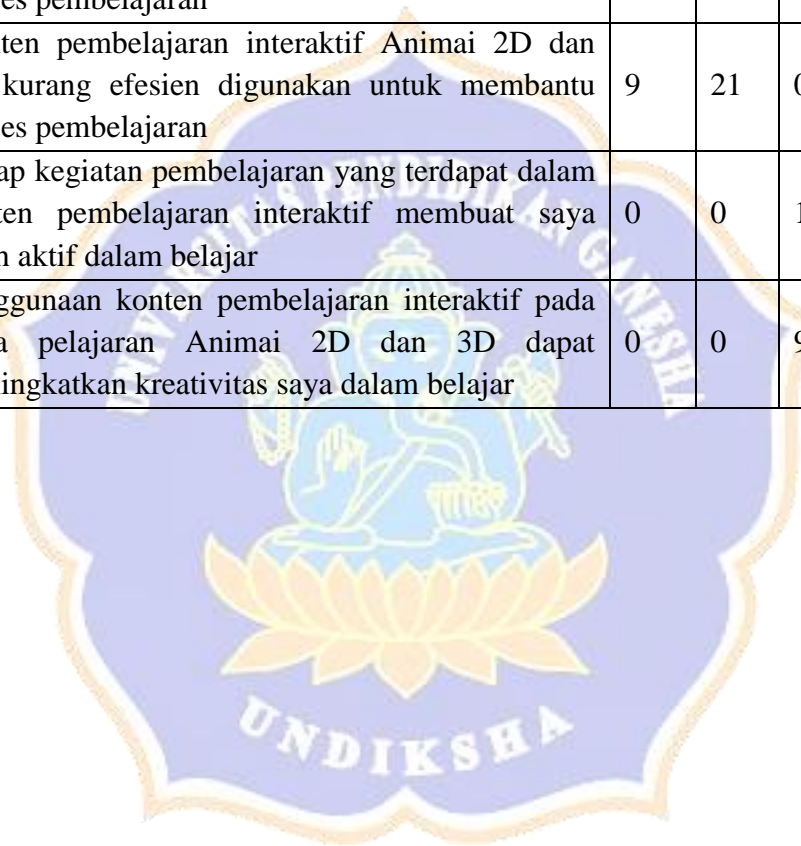
	membantu proses pembelajaran																															
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	
Jumlah Skor Responden		92	92	94	96	93	92	80	92	92	93	88	92	90	85	96	100	74	97	93	91	96	93	95	78	74	98	85	92	94	84	
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
Presentase per-subjek (%)		92	92	94	96	93	92	80	92	92	93	88	92	90	85	96	100	74	97	93	91	96	93	95	78	74	98	85	92	94	84	
Presentase Keseluruhan subjek (%)		90,37																														
Kriteria Keseluruhan		<b>Sangat Valid</b>																														



Lampiran 22. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden			
		STS	TS	S	SS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif sangat menarik	0	0	6	24
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	6	24
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	0	1	11	18
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	0	0	10	20
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	1	15	14
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat lengkap	0	4	22	4
7	Fitur yang ada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	11	19
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Animai 2D dan 3D dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	15	15	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	0	1	20	9
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Animai 2D dan 3D berlangsung.	0	0	5	25
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D mampu meningkatkan motivasi belajar	0	0	8	22
12 (-)	Materi dalam konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	18	11	1	0
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Animai 2D dan 3D	0	2	12	7

14	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya konten pembelajaran interaktif	0	0	9	21
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	10	20
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	16	14	0	0
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	6	24	0	0
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	9	21	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	11	19
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	9	21





## Lampiran 23. Soal Instrument Uji Efektifitas

**Daftar Soal *Pretest* dan *Posttest***

1. Didalam 3D max, yang dimaksud target kamera adalah?
  - A. Teknik kamera untuk mengubah view dari target ke kamera
  - B. Teknik kamera yang digunakan untuk membuat view pada saat berkendara
  - C. Teknik kamera untuk target mengikuti kamera
  - D. Teknik kamera dimana terdiri dari kamera saja
  - E. Teknik kamera yang terdiri dari kamera dan target

Jawaban: E

2. Seorang siswa kelas XI Multimedia SMK PGRI telah melakukan pemodelan terhadap objek 3D Hard Surface. Objek 3D yang dibuat oleh siswa tersebut adalah sebuah lemari dengan ukiran di bagian depannya. pengolahan yang dapat dilakukan agar objek tersebut terlihat seolah terbuat dari kayu adalah?
  - A. Pewarnaan, karena merupakan metode untuk pemberian warna seperti kayu pada permukaan objek benda.
  - B. Pengolahan bentuk, karena merupakan metode untuk mengubah bentuk objek sehingga menyerupai bentuk kayu.
  - C. Texture mapping, karena merupakan metode untuk menambahkan tekstur permukaan pada objek.
  - D. tata cahaya, karena tata cahaya yang tepat dapat mempengaruhi teksture objek
  - E. pewarnaan, karena merupakan metode untuk menambahkan tekture atau detail permukaan pada objek

Jawaban: C

3. Didalam 3D max, Dolly kamera berfungsi untuk?
  - A. memajukan atau memundurkan kamera tanpa mengubah sudut pandang
  - B. memutar kamera ke arah berlawanan
  - C. memperluas sudut pandang kamera dari objek yang ada
  - D. mempersempit sudut pandang kamera dari objek yang ada
  - E. mengarahkan kamera keatas dan kebawah untuk mengubah sudut pandang kmaera

Jawaban: A



4. Mengubah luas pandangan dalam viewport tanpa memindahkan kamera. Tombol ini akan mengubah pula lensa kamera. pernyataan tersebut merupakan fungsi dari?
- A. Dolly kamera
  - B. FELD OF VIEW (FOV)
  - C. Roll kamera
  - D. Perspective
  - E. Orbit kamera

Jawaban: B

5. Pada texture mapping terdapat parameter texture yang terbagi menjadi 3 bagian. manakah parameter texture yang benar?
- A. Bentuk texture, Segmentasi texture, dan Perspective
  - B. Sintesis texture, Bentuk texture, dan Perspective
  - C. Segmentasi texture, Sintesis texture, dan Perspective
  - D. Segmentasi texture, Sintesis texture, dan Bentuk texture
  - E. Segmentasi texture, Sintesis texture

Jawaban: D

6. Metode pengolahan objek 3D Hard Surface untuk menambahkan detail, tekstur permukaan, atau warna yang akan dihasilkan komputer grafis atau model 3D adalah?
- A. Tata kamera
  - B. Pewarnaan
  - C. Texture mapping
  - D. Raster
  - E. Lighting

Jawaban: C

7. Manakah jenis material yang benar?
- A. Duo-Sides
  - B. Rool
  - C. Blend
  - D. Blink
  - E. Semua salah

Jawaban: C

8. Warna Sekunder adalah warna?
- Gabungan dari warna Merah, Kuning, dan Biru
  - Gabungan dari warna Merah, Ungu, dan Biru
  - Warna yang memiliki susunan warna abstrak
  - Warna yang terdiri dari kumpulan warna tersier
  - Warna yang berasal dari pencampuran dua warna primer

Jawaban: E

9. Texture mapping memiliki fungsi untuk?
- Menambahkan detail tekstur permukaan
  - Menambahkan unsur abstrak pada tekstur permukaan
  - Mengkombinasikan antara 2 unsur yang berbeda
  - Mengurangi bagian dari texture yang berlebihan
  - menghaluskan bagian texture yang bergelombang

Jawaban: A

10. Teknik pencahayaan standard dibagi menjadi 4 yaitu?
- Omni, Direct, Spot, Skylight
  - Omni, Direct, Spot, Spotlight
  - Direct, Spot, Skylight, Lighting
  - Direct, Spot, Lighting, Spotlight
  - Spot, Skylight, Omni, Lighting

Jawaban: A

11. Pengertian dari pencahayaan spot yang benar adalah?
- cahaya yang berbentuk seperti kubah besar mengelilingi objek
  - Cahaya yang terpantul dari berbagai benda di sekeliling objek
  - Cahaya spot berbentuk kerucut, seperti cahaya yang bersumber dari lampu senter
  - Cahaya direct bersifat lurus seperti layaknya cahaya laser
  - Cahaya yang merata ke semua area pada objek

Jawaban: C

12. Di 3D Max terdapat 2 tipe cahaya, yaitu?
- Standard, Direct
  - Standard dan Photometric.
  - Spot, Skylight
  - Skylight, Photometric.
  - Omni, Standard

Jawaban: B

13. Jenis pencahayaan dibagi menjadi 3, salah satunya adalah Back light.

Pengertian back light adalah?

- A. Penempatan cahaya pada depan objek
- B. Penempatan cahaya pada sisi kanan objek
- C. Penempatan cahaya yang membelakang objek
- D. Penempatan cahaya pada sisi kiri objek
- E. Penempatan cahaya pada atas objek

Jawaban: C

14. Ada dua jenis kamera yang dapat digunakan dalam 3ds max, yaitu Target Camera dan Free Camera. Perbedaan antara dua jenis kamera di atas terletak pada?

- A. Kamera
- B. Jarak pandang
- C. Kecepatan
- D. Kualitas
- E. Target

Jawaban: E

15. Apa yang dimaksud dengan tekstur makrostruktur?

- A. Pola yang digunakan ditambahkan secara acak yang menghasilkan pola baru
- B. Penggabungan berbagai pola dengan ukuran yang kecil
- C. Perulangan pola lokal secara periodik pada suatu daerah citra
- D. Penggabungan berbagai pola dengan ukuran yang besar
- E. Pola yang digunakan dibuat secara abstrak

Jawaban: C

16. Apa yang dimaksud dengan tekstur mikrostruktur?

- A. Perulangan pada pola dalam jumlah besar maupun kecil
- B. Pola yang dilakukan secara berulang ulang
- C. Pola-pola lokal dan perulangan tidak terjadi begitu jelas
- D. Pola yang terdiri dari gabungan pola berbentuk kecil
- E. Susunan pola dengan bentuk rumit yang dilakukan secara berulang

Jawaban: C

17. Gambar di samping merupakan gambar?

- A. Makrotekstur
- B. Mediumtekstur



- C. Minitekstur
- D. Monotekstur
- E. Mikrotekstur

Jawaban: A

18. Teknik pewarnaan dibagi menjadi 4, Basic, Kiglight, Shadow, dan Gradasi. yang dimaksud teknik Basic adalah?
- A. Teknik pewarnaan dengan menggunakan 1 layer warna.
  - B. Teknik pewarnaan dengan penggabungan berbagai warna
  - C. Teknik pewarnaan dengan menggunakan 3 layer warna.
  - D. Teknik pewarnaan dengan penggabungan berbagai primer
  - E. Teknik pewarnaan dengan penggabungan berbagai sekunder

Jawaban: A

19. Dapat merotasi kamera ke arah kanan ataupun kiri untuk mengitari sumbu dari pandangan kamera. pernyataan disamping merupakan pengertian dari?
- A. Orbit kamera
  - B. Dolly kamera
  - C. Truck kamera
  - D. Rool kamera
  - E. Basic kamera

Jawaban: D

20. Teknik pewarnaan dibagi menjadi 4, Basic, Kiglight, Shadow, dan Gradasi. yang dimaksud teknik Basic adalah?
- A. Teknik yang dilakukan paling mudah
  - B. Teknik yang menggunakan 1 layer warna
  - C. Teknik yang menggunakan warna dari sekunder
  - D. Teknik untuk meningkatkan hasil dari warna pada objek yang sudah di tentukan
  - E. Teknik yang digunakan untuk menghasilkan warna seper logam

Jawaban: B

## Lampiran 24. Kisi-kisi angket Respon Guru

**KISI-KISI ANGKET RESPONS GURU**

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

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





## Lampiran 25. Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

---

**Identitas Guru Mata Pelajaran**  
 Nama : KTERNI SUARDANI  
 NIP : . . . . .

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai  
 Sangat Setuju (SS) = 5                      Tidak Setuju (TS) = 2  
 Setuju (S) = 4                                      Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Respons Guru**

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

mata pelajaran Animasi 2D dan 3D					
No	Aspek Penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
7	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Animasi 2D dan 3D membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri				✓
8	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D			✓	
9	Konten Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pengolahan model obyek 3D dan material pada obyek 3D pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D			✓	
10	Adanya Konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D				✓

Saran / Komentar:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 20-7-2021

Responden,



(KT. ERNI SUARDANI)



Lampiran 26. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten Konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Animasi 2D dan 3D di kelas	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D	4
3	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Animasi 2D dan 3D	4
4	Konten Konten pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
5	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D	5
7	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran Animasi 2D dan 3D membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D	4
9	Konten Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pengolahan model obyek 3D dan material pada obyek 3D pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D	4
10	Adanya Konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D	5
<b>Jumlah skor responden</b>		<b>45</b>
<b>Jumlah skor tertinggi x jumlah butir</b>		<b>50</b>
<b>Jumlah skor terendah ideal</b>		<b>10</b>
<b>Mi</b>		<b>30</b>
<b>Sdi</b>		<b>6,67</b>
<b><math>x</math></b>		<b>45</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

## Lampiran 27. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK**

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

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



## Lampiran 28. Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN  
KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE 3* PADA  
MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL *BLENDED  
LEARNING* UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

**Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

**Petunjuk Pengisian**

7. Berilah tanda  $\sqrt$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.  
8. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5

Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

**Daftar Pernyataan Respons Peserta didik**

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

No	Aspek Penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
7	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.				
8	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.				
9	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada Konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.				
10	Saya senang memanfaatkan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D karena belajar dapat dilakukan dimana saja				
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D tidak terorganisir				
12	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat membantu saya dalam proses pembelajaran				
13	Tugas/latihan yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya				
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar Animai 2D dan 3D, karena membaca materi pada Konten pembelajaran interaktif				
15	Saya tertarik menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D				

Saran / Komentar:

.....

.....

Singaraja, .....

Responden,

.....

Responses cannot be edited

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATA PELAJARAN ANIMASI 2D DAN 3D DENGAN MODEL BLENDED LEARNING UNTUK KELAS XI DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

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

\* Required

Nama \*

Ketut Yunik Setianingsih

Nomor Absen \*

14

Kelas \*

XII MM2

Tampilan konten Konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Animai 2D dan 3D sangat menarik \*

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

Materi dalam Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D mudah dipahami \*

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

Terdapat kesulitan dalam menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Animai 2D dan 3D \*

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

Tahap pembelajaran pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

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

Melalui Konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar \*

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

Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran \*

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

Penggunaan Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. \*

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

Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi. \*

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

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

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



Saya senang memanfaatkan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D karena belajar dapat dilakukan dimana saja \*

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

Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D tidak terorganisir \*

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

Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat membantu saya dalam proses pembelajaran \*

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

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

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

Saya merasa kurang senang dalam belajar Animai 2D dan 3D, karena membaca materi pada Konten pembelajaran interaktif \*

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

Saya tertarik menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D \*

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

Saran / komentar

.....



Lampiran 29. Hasil Angket Respon Peserta Didik

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



7	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	
8	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	
9 (-)	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada Konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5
10	Saya senang memanfaatkan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D tidak terorganisir	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
12	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5

13 (-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Animai 2D dan 3D, karena membaca materi pada Konten pembelajaran interaktif	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
15	Saya tertarik menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	
<b>Jumlah skor responden</b>		67	69	72	68	70	71	71	67	69	71	70	64	66	69	69	67	69	71	69	66	71	68	66	69	65	67	71	68	69	71	
<b>Jumlah skor tertinggi x jumlah butir</b>		<b>75</b>																														
<b>Jumlah skor terendah ideal</b>		<b>15</b>																														
<b>Mi</b>		<b>45</b>																														
<b>Sdi</b>		<b>10</b>																														
<b><i>x</i></b>		<b>68,67</b>																														
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>																														

Lampiran 30. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden			
		STS	TS	S	SS
1	Tampilan konten Konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Animai 2D dan 3D sangat menarik	0	0	10	20
2	Materi dalam Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D mudah dipahami	0	0	9	21
3	(-) Terdapat kesulitan dalam menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Animai 2D dan 3D	6	20	4	0
4	Tahap pembelajaran pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	17	13
5	Melalui Konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	0	0	10	20
6	(-) Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	16	14	0	0
7	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	0	0	10	20
8	Penggunaan Konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	0	0	13	17
9	(-) Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada Konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	25	5	0	0
10	Saya senang memanfaatkan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D karena belajar dapat dilakukan dimana saja	0	0	8	22
11	(-) Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D tidak terorganisir	14	16	0	0
12	Konten pembelajaran interaktif Animai 2D dan 3D sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	0	0	5	25

13 (-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam Konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	15	15	0	0
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Animai 2D dan 3D, karena membaca materi pada Konten pembelajaran interaktif	10	20	0	0
15	Saya tertarik menggunakan Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Animai 2D dan 3D	0	0	6	24





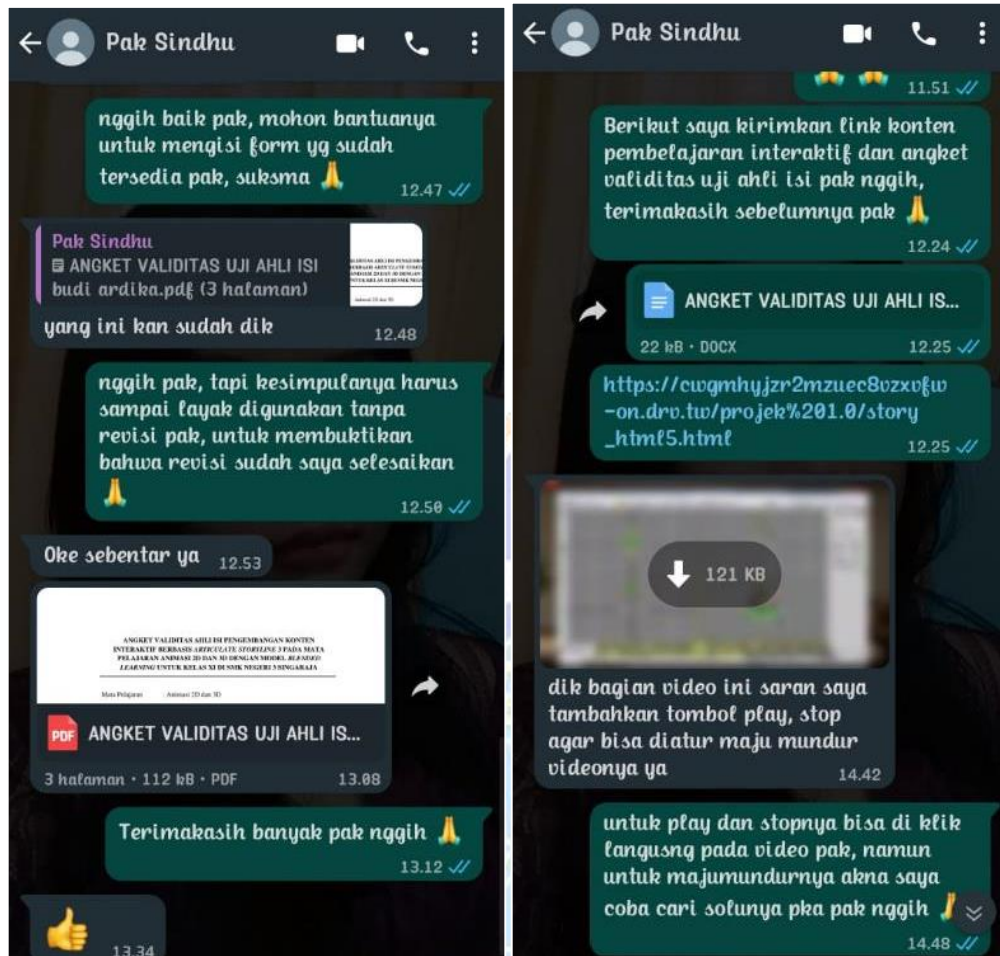
Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian

**DOKUMENTASI**

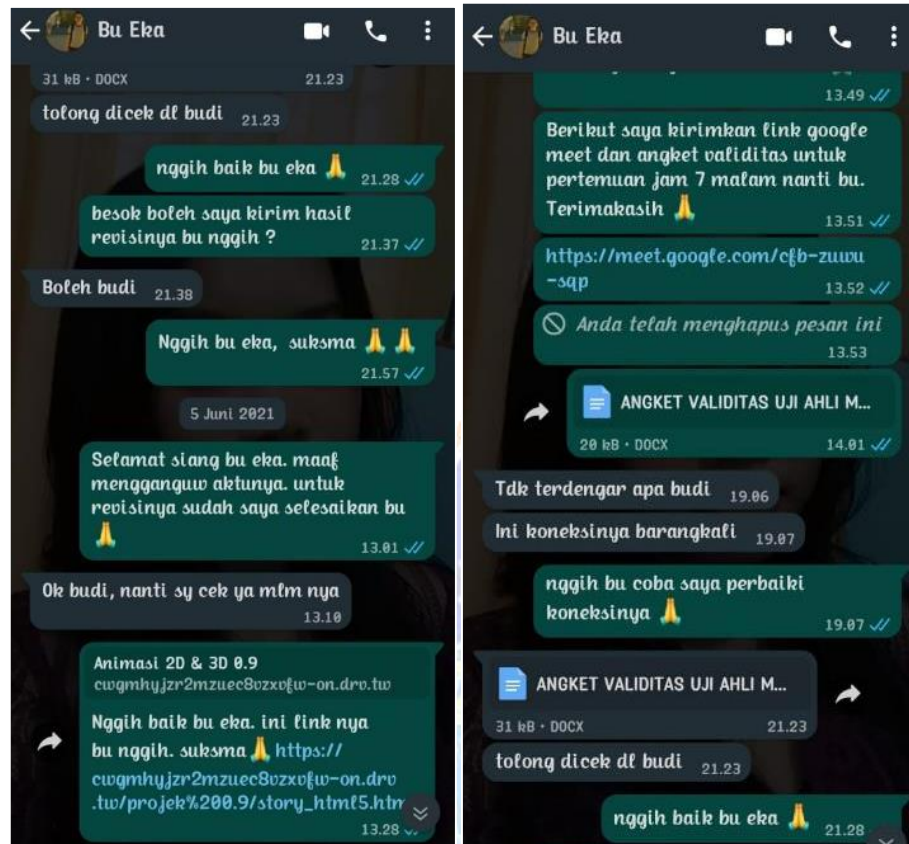


Wawancara dengan guru mata pelajaran





Uji validasi ahli isi

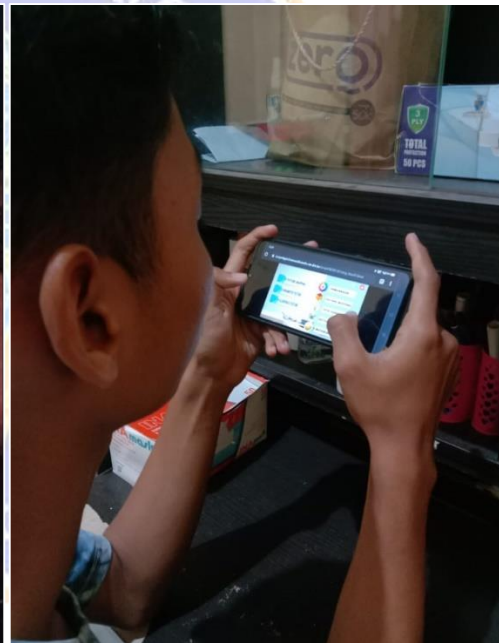
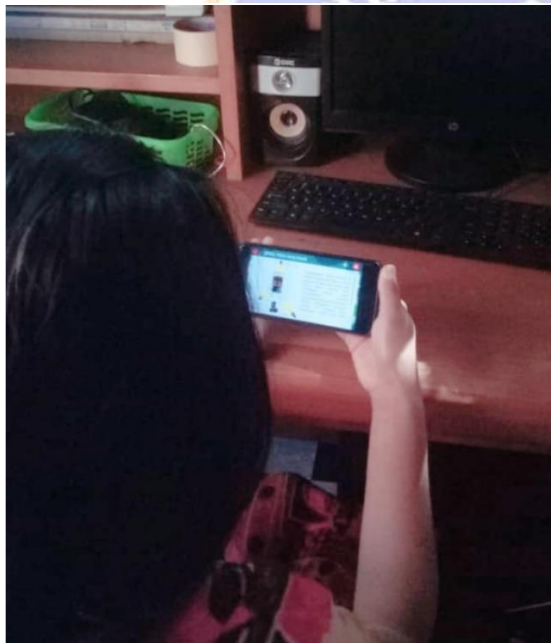


Uji validasi ahli media





Uji coba per orang



Uji coba klompok kecil

## KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF (PENCAHAYAAN DAN JENIS PENCAHAYAAN)

Ketut Erni Suardani • Jul 14 (Edited 9:35 AM)

Selamat pagi semua, semoga dalam keadaan sehat selalu. Untuk hari ini silakan akses kembali pada konten interaktif untuk mempelajari materi pencahayaan dan jenis pencahayaan. setelah itu berikan kesimpulan pada kolom komentar mengenai materi pencahayaan yang sudah kalian pelajari.  
password konten : belajaranimasi

**Animasi 2D & 3D 2.0**  
<https://cwgmyjzr2mzuec8vzxvf...>

8 class comments

**Aprilia Dewi** Jul 14  
 Pencahayaan adalah salah satu faktor terpenting dalam permodelan 3D. Model 3D akan terlihat realistis dengan ada nya pencahayaan. Cahaya sendiri dapat di bedakan menjadi 2. Cahaya buatan dan cahaya alami. Cahaya alami adalah cahaya yg alami otomatis memberikan bayangan. Sedangkan cahaya buatan. Adalah Cahaya yg dapat di atur susuka hati ke arah mana cahaya tersebut di letakan/diperlukan

Teknik pencahayaan  
 Standar. Yaitu pencahayaan yang digunakan untuk setiap keperluan.  
 Pencahayaan Omni. Adalah pencahayaan yang di hasilkan oleh Omni light yang cahaya nya cenderung merata ke semua are  
 Pencahayaan direct. ialah pencahayaan yang bersifat lurus  
 Pencahayaan spot. Adalah pencahayaan layaknya cahaya dari senter  
 Pencahayaan skylight. Cara kerja nya memantulkan cahaya berkali kali hingga merata  
 Teknik pencahayaan. Biasanya digunakan untuk keperluan tambahan  
 Jenis pencahayaan.  
 1. Key light  
 2. Fill light  
 3. Back light

**Dewi Wahyuni** Jul 14  
 Pencahayaan merupakan salah satu faktor terpenting dalam proses pemodelan 3D. Suatu model 3D tidak akan terlihat lebih realitis tanpa adanya cahaya. Cahaya sendiri di bedakan menjadi 2 berdasarkan sumbernya yaitu cahaya alami (nyata) dan cahaya buatan.  
 Teknik Pencahayaan  
 Standard adalah tipe pencahayaan yang biasa di gunakan untuk bermacam keperluan. Dan metode pengaturan

## KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF (KAMERA MODELING DAN SUDUT KAMERA)

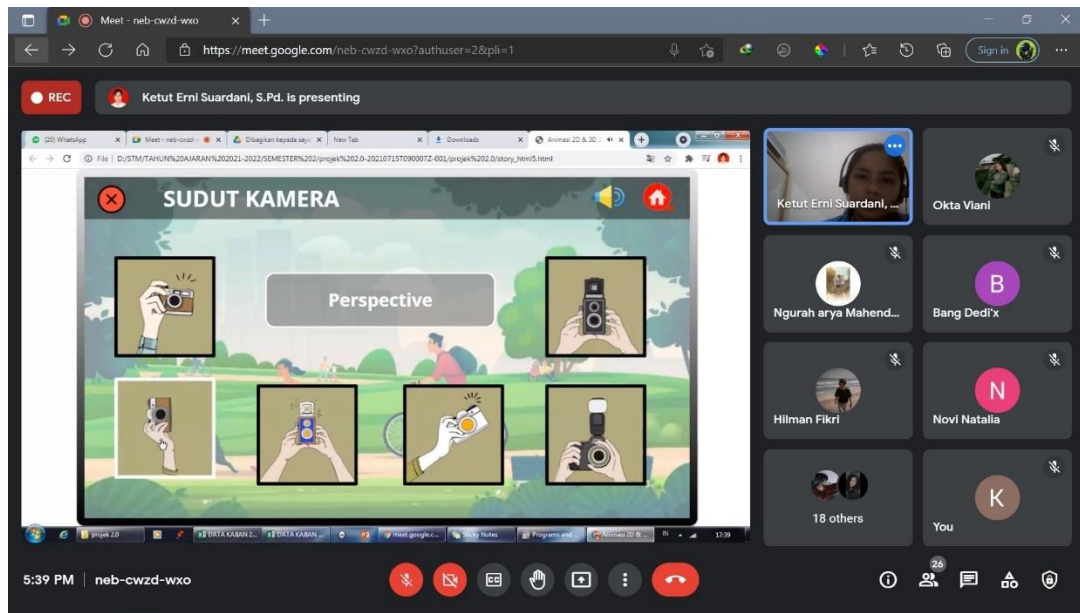
Ketut Erni Suardani • Yesterday (Edited 9:36 AM)

Selamat pagi semua, semoga dalam keadaan sehat. Hari ini silakan akses konten interaktif pada materi kamera modeling dan sudut kamera. Kemudian silakan join meet pada pukul 10.00 wita. untuk meet akan dilaksanakan menggunakan google meet yang membahas mengenai kamera modeling dan sudut kamera. silakan bergabung lemalui link google meet berikut.  
 password konten : belajaraniamsi

**Animasi 2D & 3D 2.0**  
<https://cwgmyjzr2mzuec8vzxvf...>

**Class video meeting**  
<https://meet.google.com/neb-cw...>

Class comments



Implementasi konten interaktif



Uji coba lapangan dan uji respon siswa

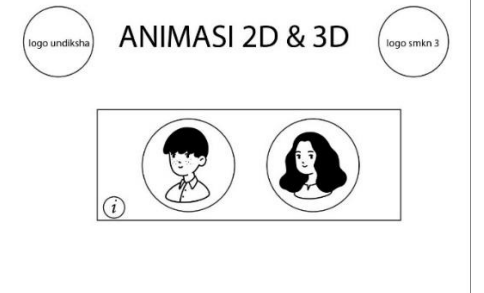
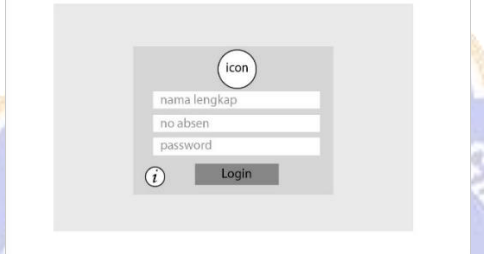
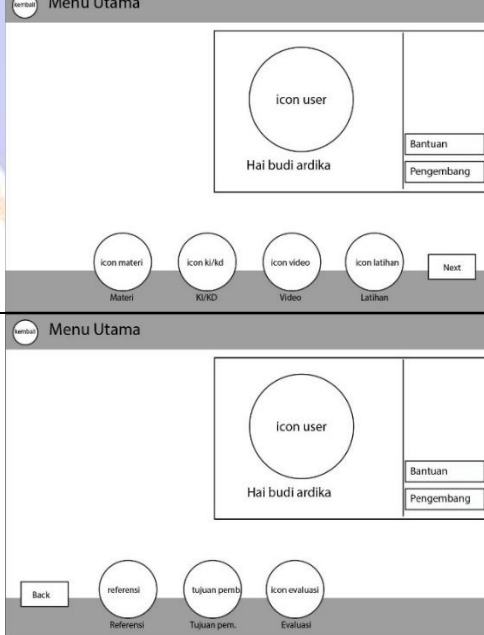


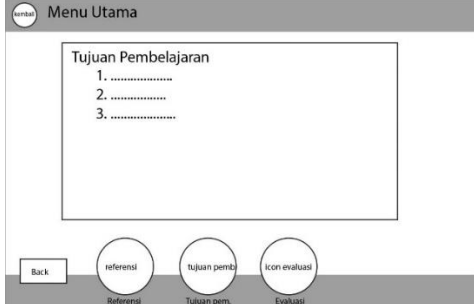
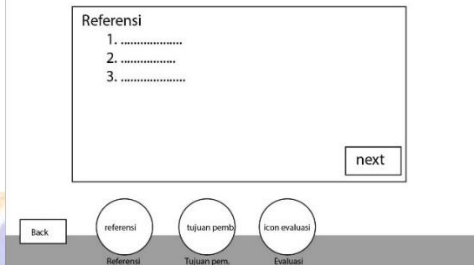
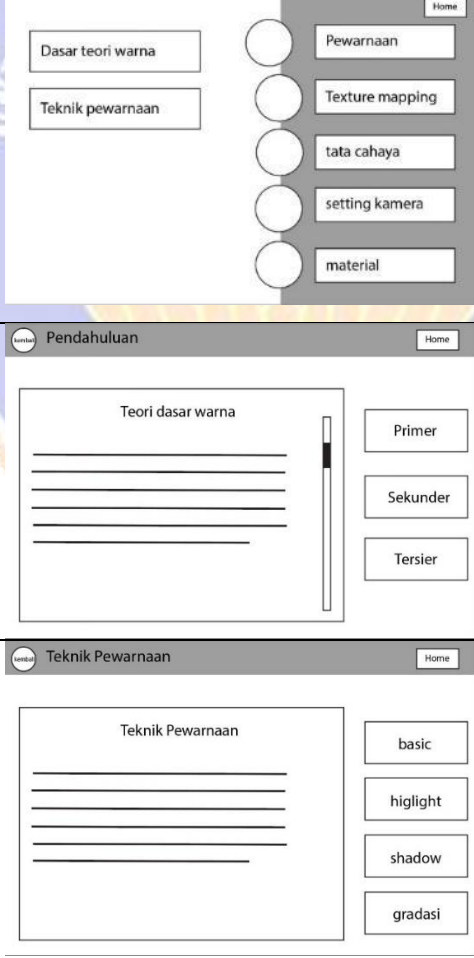
Uji respon guru

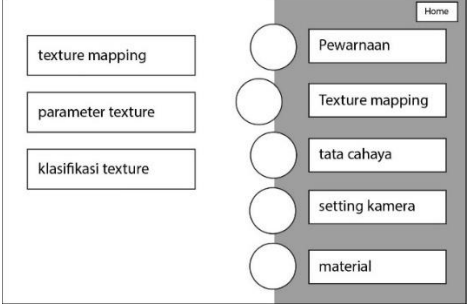
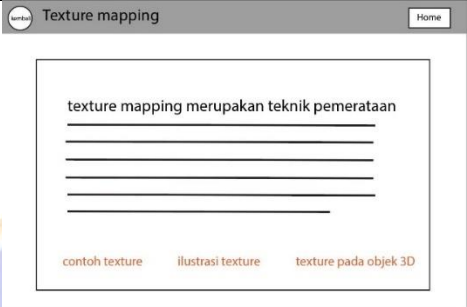
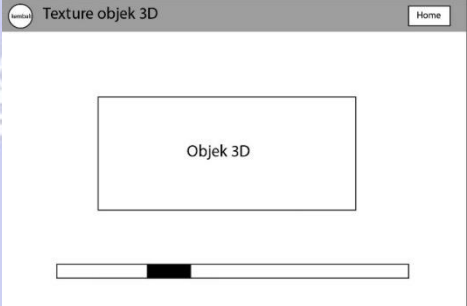
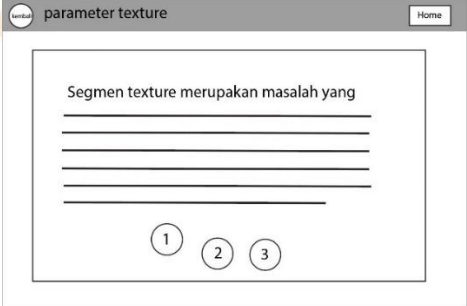


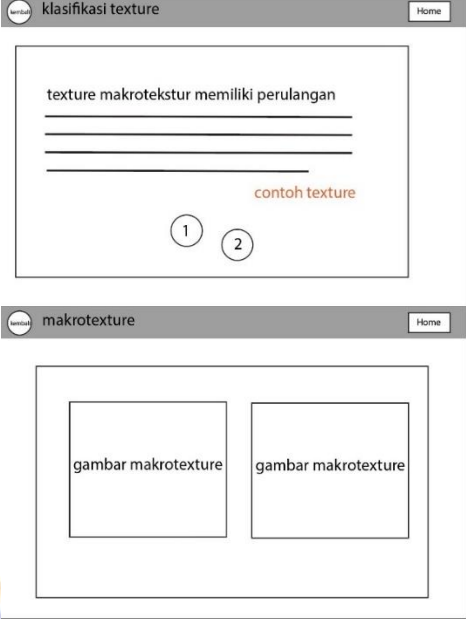
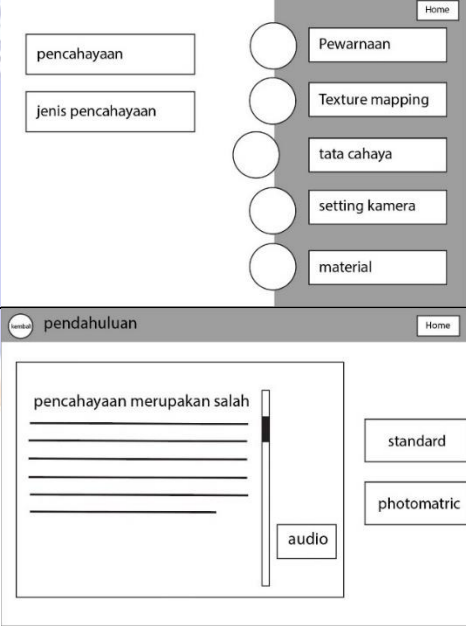




Lampiran 32. Tabel Rancangan Mockup Konten Interaktif

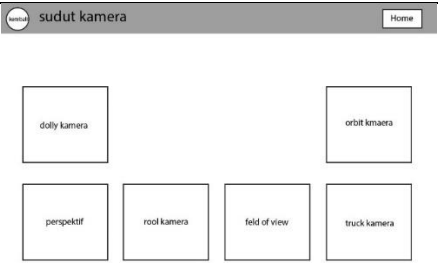
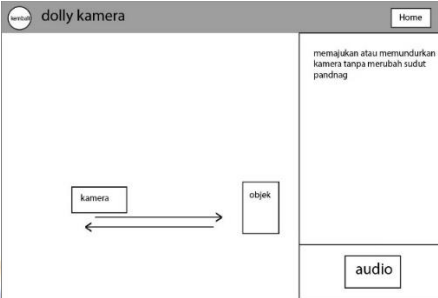
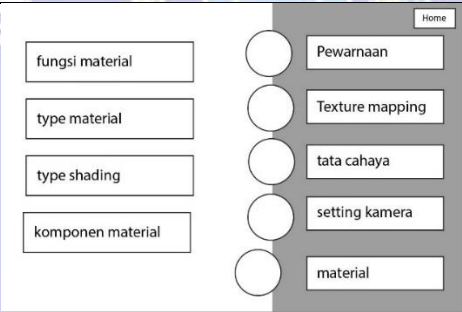
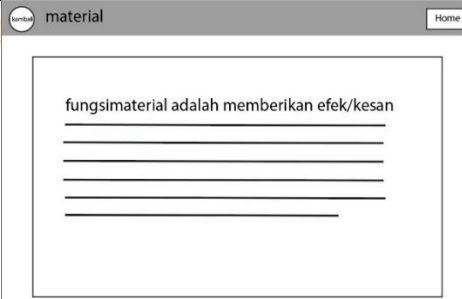
No	Nama	Gambar	keterangan
1	Halaman depan		Sebelum menggunakan konten pembelajaran pengguna akan memilih terlebih dahulu avatar yang akan mereka gunakan.
2	Halaman login		Halaman ini kan muncul ketika pengguna sudah memilih salah satu avatar yang mereka pilih sebelumnya. Selanjutnya pengguna akan memasukan nama lengkap, no absen, dan <i>password</i> yang sudah di berikan sebelumnya oleh guru. Jika sudah pengguna bisa menekan tombol <i>login</i> .
3	Halaman menu utama		Setelah <i>login</i> pengguna akan ditampilkan menu utama dimana terdapat sub menu materi, KI/KD, Video, Latihan soal, referensi dan atribut, tujuan pembelajaran, dan juga evaluasi. Pada halaman ini akan muncul info nama pengguna dan avatar yang sudah di pilih sebelumnya. Terdapat pilihan bantuan untuk mengetahui fungsi <i>icon</i> di dalam penggunaan konten, dan juga terdapat pilihan pengembang untuk mnegetahui informasi dari pengembang konten

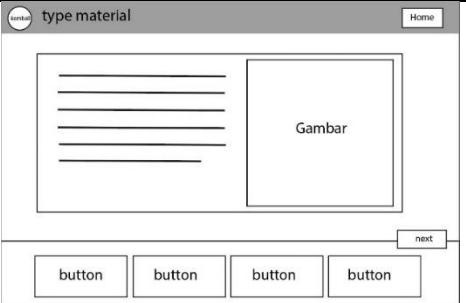
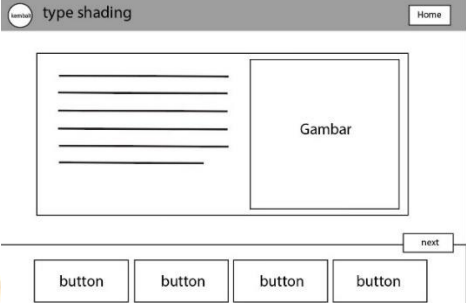

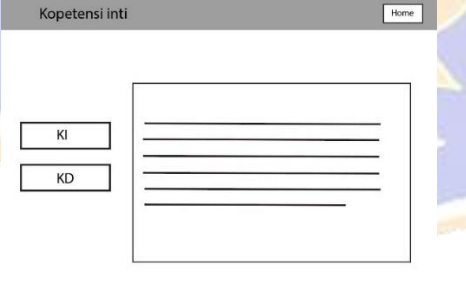
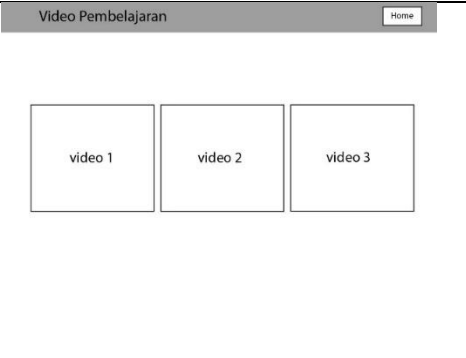
4	Halaman tujuan pembelajaran		<p>pembelajaran interaktif.</p> <p>Pada menu halaman tujuan pembelajaran pengguna dapat melihat tujuan pembelajaran dari materi KD 3.13 dan KD 3.14.</p>
5	Halaman referensi		<p>Pada menu halaman referensi dan atribut, pengguna dapat melihat referensi dari pembuatan konten interaktif ini.</p>
6	Materi pewarnaan		<p>Pada halaman materi pewarnaan pengguna dapat memilih sub materi dari pewarnaan, terdapat sub materi seperti dasar teori warna dan teknik pewarnaan yang dapat pengguna pilih untuk selanjutnya di pelajari.</p> <p>Pada halaman sub materi dasar teori warna pengguna akan melihat penjelasan mengenai dasar teori warna yang dibagi menjadi tiga yakni primer, sekunder dan tersier.</p> <p>Pada halaman sub materi teknik pewarnaan, pengguna akan melihat penjelasan mengenai teknik pewarnaan dan pembagian dalam Teknik pewarnaan seperti <i>basic</i>, <i>hilight</i>, <i>shadow</i>, dan <i>gradasi</i>.</p>

7	Materi texture mapping	   	<p>Pada halaman materi <i>texture mapping</i>, pengguna dapat memilih sub materi dari <i>texture mapping</i>, terdapat sub materi seperti <i>texture mapping</i>, parameter <i>texture</i>, dan klasifikasi <i>texture</i> yang dapat pengguna pilih.</p> <p>Pada halaman sub materi <i>texture mapping</i> pengguna dapat melihat materi dari <i>texture mapping</i> dan pengguna dapat melihat contoh <i>texture</i>, ilustrasi <i>texture</i>, dan <i>texture</i> pada objek 3D.</p> <p>Pada halaman <i>texture</i> objek 3D, pengguna akan melihat sebuah objek yang dapat diputar dengan cara menggeser kekanan atau kekiri tombol scrol yang terdapat pada bagian bawah objek 3D.</p> <p>Pada halaman sub materi parameter <i>texture</i> pengguna dapat melihat materi parameter <i>texture</i> yang terdiri dari segmentasi <i>texture</i>, sintesis <i>texture</i>, dan bentuk <i>texture</i>.</p>
---	------------------------	---	---

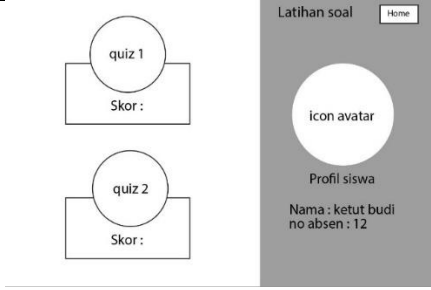
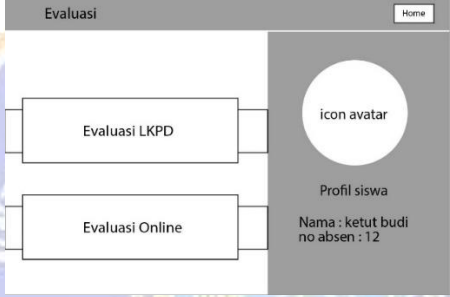
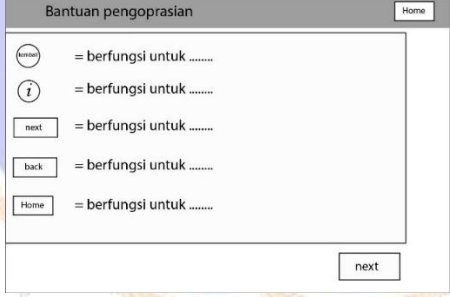

			<p>Pada halaman sub materi klasifikasi <i>texture</i> pengguna dapat melihat materi tentang klasifikasi <i>texture</i>, dimana dibagi menjadi 2 yaitu makrotexture dan juga mikrotexture.</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat contoh dari makrotexture yang sudah disediakan. Pengguna dapat mengklik salah satu gambar untuk dapat memperbesar ukuran gambar agar dapat lebih jelas.</p>
8	Materi tata cahaya		<p>Pada halaman materi tata cahaya pengguna dapat memilih sub materi dari tata cahaya, terdapat sub materi seperti pencahayaan dan jenis pencahayaan yang dapat pengguna pilih.</p> <p>Pada halaman sub materi pencahayaan pengguna dapat melihat materi pencahayaan dan bagianya seperti pencahayaan standard dan pencahayaan photomatic. Pengguna dapat memutar audio untuk mendengar penjelasan mengenai pencahayaan.</p>

			<p>Pada halaman sub materi jenis pencahayaan pengguna dapat melihat gambar pencahayaan <i>back light</i>, <i>key light</i>, dan <i>fill light</i>. Pengguna dapat memutar audio untuk mendengar penjelasan mengenai jenis pencahayaan.</p>
9	Materi seting kamera		<p>Pada halaman materi seting kamera pengguna dapat memilih sub materi dari seting kamera, terdapat sub materi seperti kamera modeling dan sudut kamera yang dapat pengguna pilih.</p> <p>Pada halaman sub materi kamera modeling pengguna akan melihat penjelasan mengenai materi kamera modeling dan bagianya seperti target kamera dan <i>free</i> kamera. Pengguna dapat memutar audio untuk mendengar penjelasan mengenai kamera modeling.</p> <p>Pada halaman sub materi target kamera pengguna dapat melihat animasi dari target kamera dan juga penjelasan mengenai target kamera. Pengguna dapat memutar audio untuk mendengar penjelasan dari target kamera.</p>

		 	<p>Pada halaman sub materi sudut kamera, pengguna dapat memilih jenis dari pengambilan sudut kamera yang di dalamnya terdapat penjelasan mengenai materi dan animasi dari materi.</p> <p>Pada halaman materi dolly kamera, pengguna dapat melihat animasi dari dolly kamera. Terdapat penjelasan mengenai dolly kamera dan juga audio yang dapat digunakan untuk mendengar penjelasan mengenai dolly kamera.</p>
<p>10</p>	<p>Materi material</p>	 	<p>Pada halaman materi material pengguna dapat memilih sub materi dari material, terdapat sub materi seperti fungsi material, type material, type shading, dan komponen material yang dapat pengguna pilih.</p> <p>Pada halaman sub materi material pengguna akan melihat penjelasan dari material.</p>

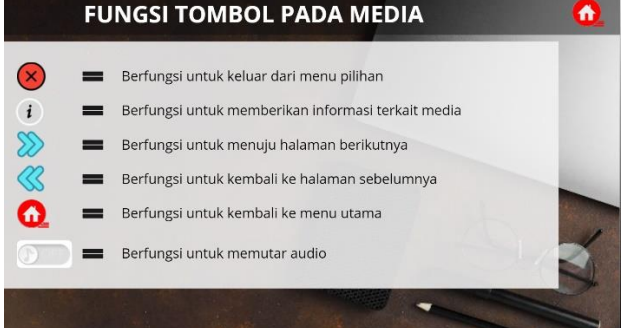







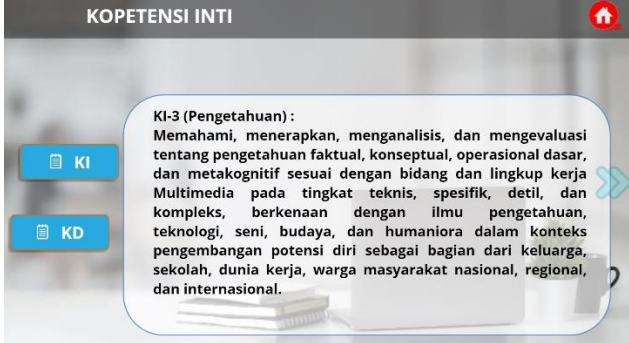
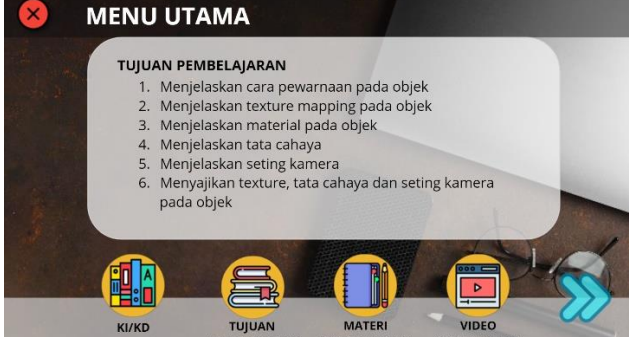
			<p>Pada halaman sub materi type material, pengguna dapat melihat penjelasan terkait type material serta contoh gambarnya. Pengguna dapat menekan tombol next untuk ke halaman selanjutnya.</p>
			<p>Pada halaman sub materi type shading, pengguna dapat melihat penjelasan terkait type shading serta contoh gambarnya. Pengguna dapat menekan tombol next untuk ke halaman selanjutnya.</p>
			<p>Pada halaman sub materi komponen material, pengguna dapat melihat penjelasan terkait materi kompone dari material. Tombol scroll dapat digunakan untuk melihat keseluruhan materi yang ada dalam komponen material.</p>
11	Halaman KI/KD		<p>Pada halaman KI/KD pengguna dapat melihat KI dan KD dari materi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif ini.</p>
12	Halaman video pembelajaran		<p>Pada halaman ini pengguna akan melihat beberapa video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Terdapat 3 video pembelajaran yang terdiri dari menambah material</p>



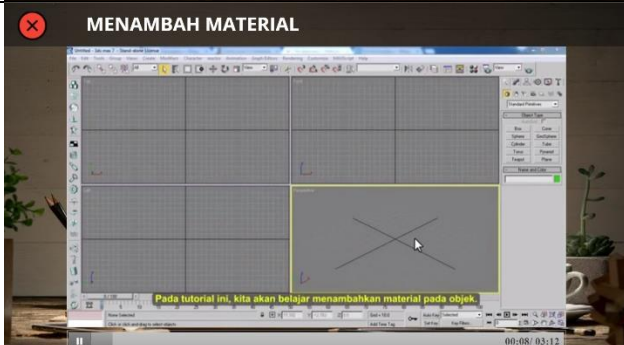
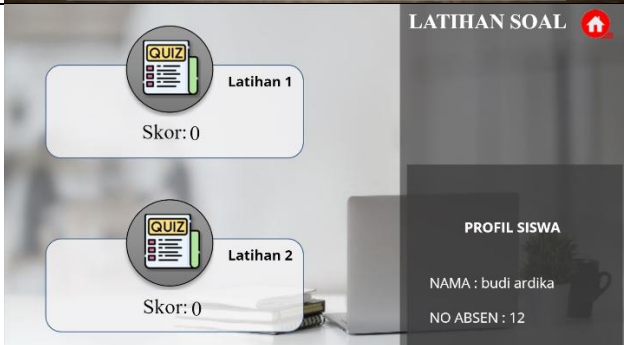


			(pewarnaan/texture), tata cahaya, dan seting kamera.
13	Halaman latihan soal		Pada halaman latihan soal pengguna akan melihat 2 quiz yang masing-masing terdiri dari 10 soal. jika quiz di kerjakan maka skor yang di peroleh pengguna akan di tampilkan pada halaman latihan soal. pada halaman ini identitas pengguna dan avatar akan di tampilkan pada bagian kanan.
14	Halaman evaluasi		Pada halaman evaluasi pengguna akan melihat identitas dan avatar yang dipilih sebelumnya. Pengguna dapat memilih 2 evaluasi yakni evaluasi LKPD yang berisikan 5 soal esai dan evaluasi Online yang berisikan 20 soal pilihan ganda.
15	Halaman bantuan pengoprasian		Pada halaman bantuan pengguna akan melihat fungsi dari icon yang ada dalam konten pembelajaran interaktif yang akan mempermudah dalam pengorpasian konten pembelajaran interaktif ini.
16	Halaman info pengembang		Pada halaman info pengembang pengguna akan melihat informasi terkait identitas pengembang.

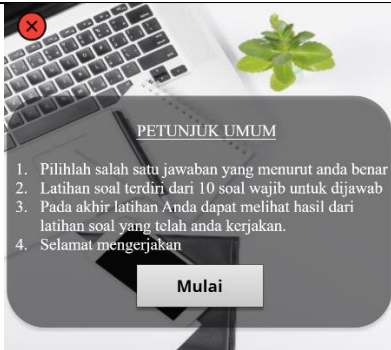

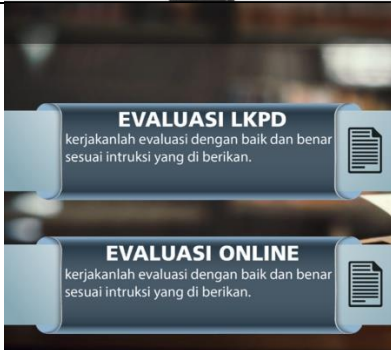
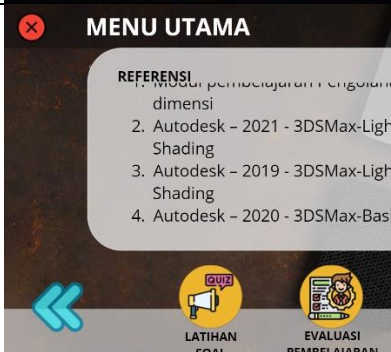
Lampiran 33. Hasil Pengembangan Konten Interaktif

No	Hasil Pengembangan	Menu
1		Halaman Depan
2		Halaman Login
3		Halaman Utama
4		Halaman Utama

5	<p><b>FUNGSI TOMBOL PADA MEDIA</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li> Berfungsi untuk keluar dari menu pilihan</li> <li> Berfungsi untuk memberikan informasi terkait media</li> <li> Berfungsi untuk menuju halaman berikutnya</li> <li> Berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya</li> <li> Berfungsi untuk kembali ke menu utama</li> <li> Berfungsi untuk memutar audio</li> </ul>	Halaman Bantuan
6	<p><b>INFO PENGEMBANG</b></p>  <p>Nama : Ketut Budi Ardika  Prodi : Pendidikan Teknik Informatika  Fakultas : Teknik dan Kejuruan  Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha  E-mail : ketutbudiardika23@undiksha.ac.id</p>	Halaman Info pengembang
7	<p><b>KOPETENSI INTI</b></p>  <p><b>KI-3 (Pengetahuan) :</b>  Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.</p>	Halaman Kopetensi Inti dan Kopetensi Dasar
8	<p><b>MENU UTAMA</b></p>  <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan cara pewarnaan pada objek</li> <li>2. Menjelaskan texture mapping pada objek</li> <li>3. Menjelaskan material pada objek</li> <li>4. Menjelaskan tata cahaya</li> <li>5. Menjelaskan seting kamera</li> <li>6. Menyajikan texture, tata cahaya dan seting kamera pada objek</li> </ol> <p>KI/KD TUJUAN PEMBELAJARAN MATERI VIDEO PEMBELAJARAN</p>	Halaman Tujuan Pembelajaran

9		Halaman Materi Pembelajaran
10		Halaman Video Pembelajaran
11		Halaman Tampilan Video
12		Halaman Latihan Soal



13	 <p><b>LATIHAN SOAL1</b></p> <p><b>PETUNJUK UMUM</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda benar</li> <li>Latihan soal terdiri dari 10 soal wajib untuk dijawab</li> <li>Pada akhir latihan Anda dapat melihat hasil dari latihan soal yang telah anda kerjakan.</li> <li>Selamat mengerjakan</li> </ol> <p><b>Mulai</b></p>	 <p><b>LATIHAN SOAL1</b></p> <p><b>PROFIL SISWA</b></p> <p>NAMA : budi ardika NO ABSEN : 12</p>	Halaman Latihan Soal 1
14	 <p><b>EVALUASI</b></p> <p><b>EVALUASI LKPD</b> kerjakanlah evaluasi dengan baik dan benar sesuai intruksi yang di berikan.</p> <p><b>EVALUASI ONLINE</b> kerjakanlah evaluasi dengan baik dan benar sesuai intruksi yang di berikan.</p> <p><b>PROFIL SISWA</b></p> <p>NAMA : budi ardika NO ABSEN : 12</p>	<p><b>EVALUASI</b></p> <p><b>PROFIL SISWA</b></p> <p>NAMA : budi ardika NO ABSEN : 12</p>	Halaman Evaluasi
15	 <p><b>MENU UTAMA</b></p> <p><b>REFERENSI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Modul pembelajaran mengenai model 3 dimensi</li> <li>Autodesk - 2021 - 3DSMax-Lighting-Shading</li> <li>Autodesk - 2019 - 3DSMax-Lighting-Shading</li> <li>Autodesk - 2020 - 3DSMax-Basics</li> </ol> <p><b>LATIHAN SOAL</b>   <b>EVALUASI PEMBELAJARAN</b>   <b>REFERENSI DAN ATRIBUT</b></p>	<p><b>MENU UTAMA</b></p> <p><b>REFERENSI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Modul pembelajaran mengenai model 3 dimensi</li> <li>Autodesk - 2021 - 3DSMax-Lighting-Shading</li> <li>Autodesk - 2019 - 3DSMax-Lighting-Shading</li> <li>Autodesk - 2020 - 3DSMax-Basics</li> </ol> <p><b>LATIHAN SOAL</b>   <b>EVALUASI PEMBELAJARAN</b>   <b>REFERENSI DAN ATRIBUT</b></p>	Halaman Referensi dan Atribut