

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Data

**PEMERINTAH PROVINSI BALI**
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
(SMK NEGERI 1 SUKASADA)
Alamat: Jalan Sri Ganda, Sambungan, Sukasada Kode Pos: 81161
Telp./Fax: (0362) 26053
E-mail: smkn1sukasada.smkn1@yahoo.co.id website: www.smkn1sukasada.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/ 083 /SMK1 SKSD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

| | |
|---------------|---------------------------------|
| Nama | : Putu Ayu Trysha Humadani |
| NIM | : 1715051034 |
| Program Studi | : Pendidikan Teknik Informatika |
| Semester | : VII (tujuh) |

Telah melaksanakan Observasi di SMK Negeri 1 Sukasada sebagai syarat penyusunan skripsi.

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

Sukasada, 17 Februari 2021
Kepala SMK Negeri 1 Sukasada

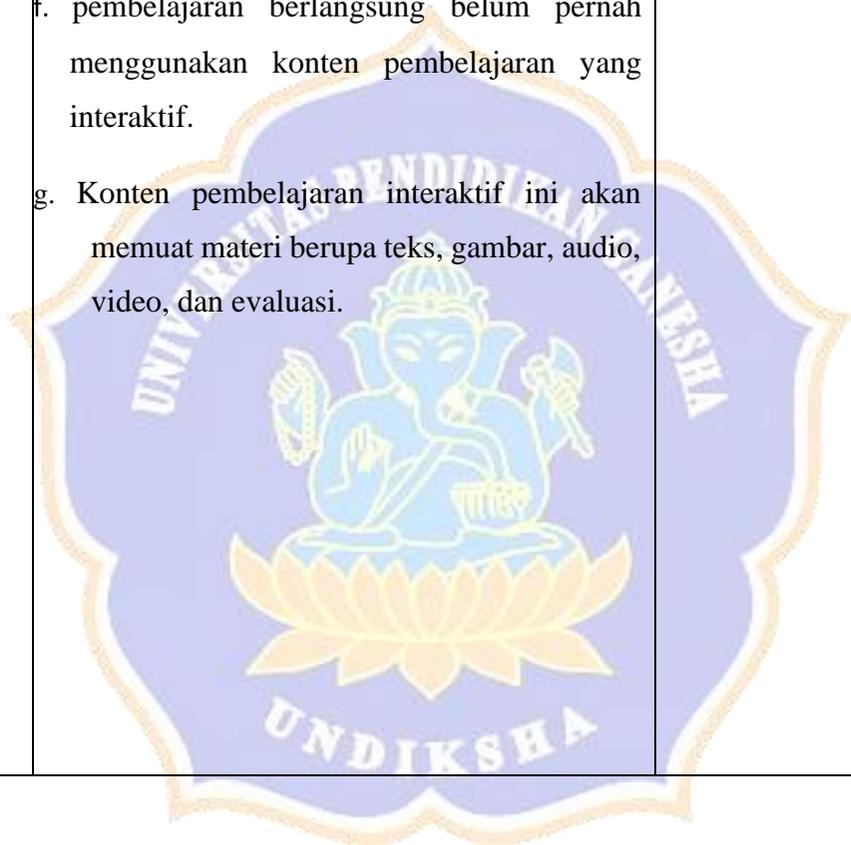
Drs. I Made Darwis Wibawa, MM
Pembina Utama Muda
NIP. 19641218 199103 1 007

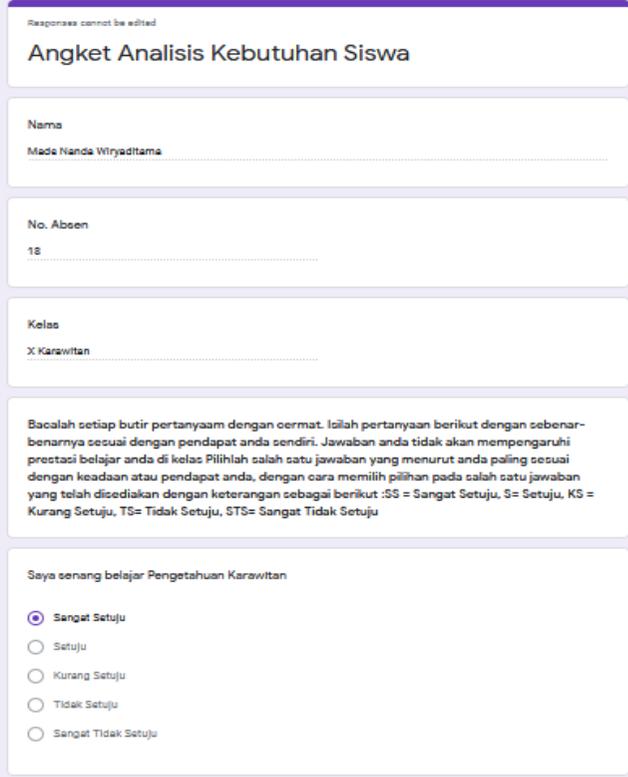


Lampiran 3 Tabel Matriks Hasil Observasi Awal

| No | Sumber | Hasil | Keterangan |
|----|---|---|---|
| | <p>Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd. Guru Mata Pelajaran</p> | <p>Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 20 November 2020 via aplikasi whatshaap dan wawancara langsung, hasil yang didapat sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> Metode pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan presentasi Sumber belajar hanya berupa buku paket Sarana dan prasana yang tersedia menggunakan alat untuk praktikum, internet, dan aula untuk praktikum Kendala yang dialami saat pembelajaran adalah terbatasnya konten pembelajaran yang interaktif dan waktu pertemuan yang singkat <p>Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini sangat diharapkan dan</p> |  <p>Wawancara dengan guru mata pelajaran secara Tatap muka</p> |

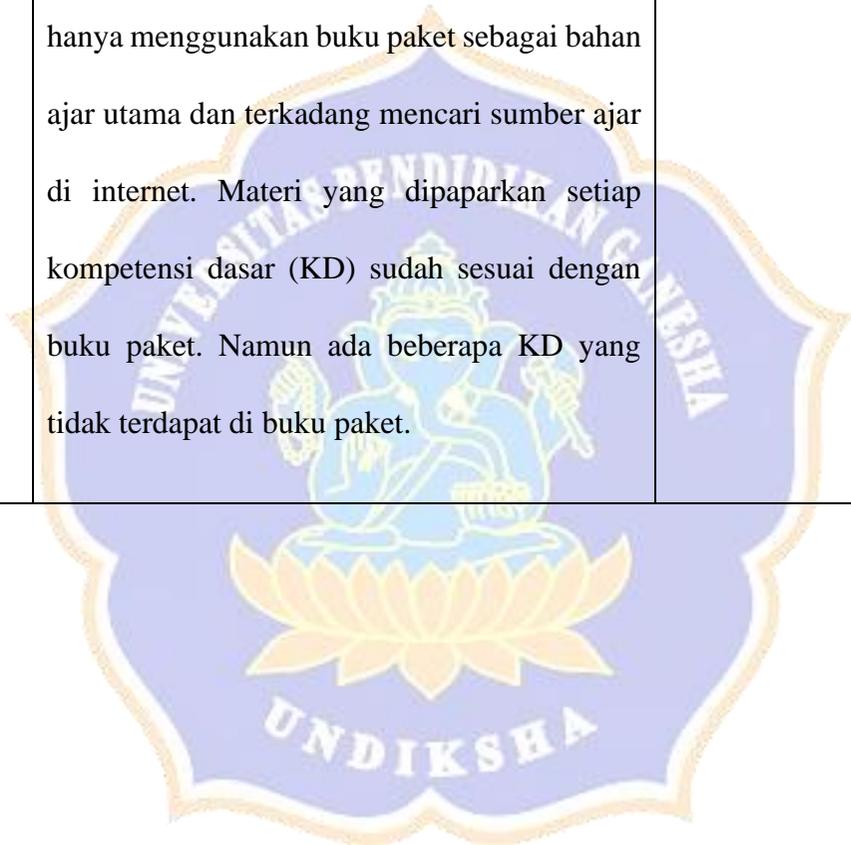
| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>diperlukan dalam proses pembelajaran dikarenakan selama</p> <p>f. pembelajaran berlangsung belum pernah menggunakan konten pembelajaran yang interaktif.</p> <p>g. Konten pembelajaran interaktif ini akan memuat materi berupa teks, gambar, audio, video, dan evaluasi.</p> | |
|--|--|--|--|



| | | | |
|---|--|---|---|
| 2 | <p>Siswa Kelas X KarawitanSMK N 1 Sukasada</p> | <p>Berdasarkan angket yang telah disebar kepada responden/siswa melalui google form,dimana angket tersebut digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa tentang pemahaman, ketertarikan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran serta untuk mengetahui karakteristik pembelajaran tentang materi, media dan sarana pembelajaran. Maka diperoleh hasil sebagai berikut :</p> <p>a. Siswa masih kurang memahami materi yangdijelaskan oleh guru.</p> <p>b. Siswa senang mempelajari pengetahuan karawitan jika didukung dengan konten pembelajaran yang menarik dan memiliki</p> |  <p>Responses cannot be edited</p> <h3>Angket Analisis Kebutuhan Siswa</h3> <p>Nama Made Nanda Wiryaditama</p> <p>No. Absen 18</p> <p>Kelas X Karawitan</p> <p>Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memilih pilihan 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</p> <p>Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p> |
|---|--|---|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>beragam elemen media seperti, gambar, audio, video dan animasi.</p> <p>c. Siswa menyatakan sangat termotivasi mengikuti pembelajaran jika menggunakan konten yang interaktif.</p> <p>d. Siswa menyatakan bahwa mata pelajaran pengetahuan karawitan susah dipahami apabila dijelaskan secara teori saja.</p> <p>e. Siswa menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran media berupa modul dan tidak pernah menampilkan konten pembelajaranyang menarik.</p> <p>f. Sekolah telah memfasilitasi dengan <i>e-learning</i> dan juga komputer untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.</p> | |
|--|--|---|--|

| | | | |
|---|-------------------------------------|---|--|
| 3 | Bahan Ajar Pengetahuan Karawitan | Dalam proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama dan terkadang mencari sumber ajar di internet. Materi yang dipaparkan setiap kompetensi dasar (KD) sudah sesuai dengan buku paket. Namun ada beberapa KD yang tidak terdapat di buku paket. | |
|---|-------------------------------------|---|--|



Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar
Pada Pengembangan Kontes Pembelajaran Interaktif
Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan
(GURU)**

Nama : Dni I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.
NIP : 196508151997022001

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan dalam proses pembelajaran pengetahuan karawitan ini?
 Dalam pembelajaran saya menggunakan metode ceramah tanya jawab diskusi presentasi dan praktikum
2. Sumber belajar apa saja yang anda gunakan dalam proses pembelajaran pengetahuan karawitan?
 Buku paket dan terkadang mencari di internet
3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran pengetahuan karawitan?
 Jumlah tenaga pendidik guru yang mengajar mata pelajaran ini adalah 1 (satu) orang yaitu saya saja
4. Sarana dan Prasarana apa saja yang ada disekolah untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran pengetahuan karawitan?
 Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah khususnya untuk urusan seni karawitan adalah alat-alat musik dan di kelas terdapat komputer sebagai penunjang belajar
5. Apakah alat dan media/konten pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?

Ukuk dlat, sudah lengkap namun 4/ konten pembelajaran masih kurang

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran pengetahuan karawitan?

- Waktu
- Media Pembelajaran

7. Apakah anda sudah menggunakan konten pembelajaran yang interaktif saat proses pembelajaran?

Belum biasanya dalam proses pembelajaran saya hanya menggunakan power point

8. Menurut anda, apakah perlu dikembangkannya suatu konten pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran pengetahuan karawitan?

Sangat diperlukan, karena bisa sangat membantu dalam penuntang proses pembelajaran apabila dibuat panduan rekaman yang memudahkan siswa bisa mengakses materi.

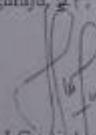
9. Fitur apa saja yang anda harapkan dari adanya konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan?

Video, animasi, kuis, Materi dan video simulasi

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran pengetahuan karawitan?

Sangat setuju dan sangat mendukung. Peningkatan akan membantu saya dalam proses pembelajaran saat memberikan materi.

Singaraja, 27 Januari 2021



Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.
NIP. 196508151997022001

Lampiran 5 Kisi – Kisi Angket Peserta Didik

KISI – KISI ANGKET PESERTA DIDIK

| No | Komponen | Indikator | No Soal |
|----|----------------------------------|---|------------------|
| 1 | Karakteristik Pada Peserta Didik | a. Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran | 2,3 |
| | | b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran | ,4,5,7,8,9,10,11 |
| | | c. Motivasi siswa dalam pembelajaran | 6, 12, 20 |
| 2 | Karakteristik Pembelajaran | a. Materi pembelajaran | 13,14 |
| | | a. Media pembelajaran yang digunakan | 15,16 |
| | | b. Sarana pembelajaran | 17,18,19 |

Lampiran 6 Angket Analisis Siswa

SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.
Siswa/Siswi Kelas X Jurusan Seni Karawitan
SMK N 1 Sukasada
Di Tempat,

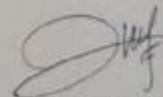
Dengan Hormat,

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

Nama : Putu Ayu Trysha Humadini
NIM : 1715051038
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan Kelas X Di SMK N 1 Sukasada" angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan konten pembelajaran pada mata pelajaran pengetahuan karawitan. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas X jurusan seni karawitan SMK N 1 Sukasada untuk mengisi kuisioner dalam tautan google form berikut ini. Semua pendapat yang telah diberikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar anda di kelas. Hal ini hanya semata mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuisioner ini dapat diisi selengkap - lengkapnya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas X jurusan seni karawitan SMK N 1 Sukasada saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,



Putu Ayu Trysha Humadini
NIP. 1715051038

Lampiran 7 Angket Analisi Kebutuhan Siswa Via Google Form

Responses cannot be edited

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama
Made Nanda Wiryaditama

No. Absen
18

Kelas
X Karawitan

Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memilih pilihan 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

Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Sangat setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya ingin konten pembelajaran yang diberikan di kelas lebih menarik dan bervariasi

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya senang jika dalam materi disajikan gambar atau video yang mendukung proses pembelajaran

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya mudah memahami materi yang diberikan oleh guru tentang Pengetahuan Karawitan

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya paham dengan baik tentang apa itu Pengetahuan Karawitan

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Saya dapat mengikuti pelajaran Pengetahuan Karawitan dengan baik

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju



Saya tertarik jika dalam proses belajar disajikan dengan Interaktif

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

Saya senang saat belajar terdapat alat / simulasi alat untuk mendemonstrasikannya sehingga saya bisa mempraktikkannya langsung

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

Saya tertarik jika dibuatkan konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran

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

Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pengetahuan Karawitan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia

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

Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan semangat saya untuk belajar.

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

Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan susah dipahami jika hanya dijelaskan secara teori saja

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

Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami

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

Guru menjelaskan materi dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disediakan seperti LCD sekolah

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

Saat memberikan materi Pengetahuan Karawitan guru menggunakan konten modul pelajaran

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

Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran.

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

Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju



| | |
|--|--|
| <p>Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone untuk menunjang proses belajar</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p> | <p>Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone untuk menunjang proses belajar</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p> |
| <p>Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik dan mendorong saya untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p> | <p>Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik dan mendorong saya untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p> |



Lampiran 8 Hasil Respons Dari Penyebaran Angket

| Timestamp | Nama | No. Absen | Kelas | Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan | Saya mudah memahami materi yang diberikan oleh guru tentang | Saya paham dengan belajar Karawitan | Saya dapat mengikuti pelajaran Karawitan | Saya terkadang merasa bosan | Saya |
|---------------------|------------------------------|-----------|----------------|---|---|-------------------------------------|--|-----------------------------|------|
| 12/24/2020 9:49:03 | A.A Ngurah Raditya Mahottama | 1 | X karawitan | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Setu |
| 12/24/2020 9:52:38 | Gede raditya pratama | 04 | X karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 10:02:14 | Putu Angga Pratama yasa | 10 | X karawitan | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Kurang Setuju | Sangat Setuju | Sangat setuju | San |
| 12/24/2020 10:07:28 | Kadek candra gunawan | 13 | 10 (karawitan) | Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 10:11:15 | Putu Krishna Prayoga | 24 | X karawitan 1 | Setuju | Tidak Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 10:10:36 | Made widiansana | 21 | X karawitan | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Sangat setuju | San |
| 12/24/2020 10:17:09 | GGT NOR Arta Dana Putra | 06 | X KARAWITAN | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Kurang Setuju | Sangat Setuju | Tidak Setuju | San |
| 12/24/2020 10:40:44 | Gede ananta darma mulya | 3 | X KARAWITAN | Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 10:48:50 | Putu angga putra arlawan | 23 | X karawitan | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Kurang Setuju | San |
| 12/24/2020 11:27:14 | ketut bryan premawan | 15 | X KARAWITAN | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Sangat Setuju | Tidak Setuju | San |
| 12/24/2020 11:51:59 | Made Nanda Wiraditama | 18 | X Karawitan | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Sangat Setuju | Setuju | San |
| 12/24/2020 11:53:58 | Kadek suta Dwi andika | 14 | X karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Setu |
| 12/24/2020 12:29:02 | Putu Aditya Prayogi | 22 | X Karawitan | Sangat Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 12:33:10 | Kamang Widiantara | 17 | X Karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:25:08 | Gede Alfian Aryana | 02 | X Karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:37:21 | Hari krishnandha bhagavata | 6 | X karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:38:58 | i gusti putu aya pratama | 7 | X karawitan | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | San |
| 12/24/2020 13:41:30 | kadek aeliawan | 8 | X karawitan | Sangat Setuju | Sangat Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | San |
| 12/24/2020 13:43:26 | Putu Andnan Wirantana | 09 | X karawitan | Sangat Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:45:40 | Kadek Agus Gunarsana | 11 | 10 Karawitan | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:47:48 | Kadek agus mulyawan | 12 | X karawitan | Sangat Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:51:24 | Kolul Susila Marga Yasa | 16 | X KARAWITAN | Sangat Setuju | Tidak Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | Setu |
| 12/24/2020 13:53:10 | Made ngenteg ariada | 19 | X Karawitan | Setuju | Tidak Setuju | Kurang Setuju | Setuju | Setuju | Setu |

Lampiran 9 Hasil Angket Peserta Didik Kelas X Jurusan Seni Karawitan SMK N 1 Sukasada

| No | Daftar Pertanyaan | Total Perolehan Nilai | | | | |
|----|---|-----------------------|-------------|--------------|--------------|---------------|
| | | Total SS (5) | Total S (4) | Total KS (3) | Total TS (2) | Total STS (1) |
| 1 | Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan | 65 | 40 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Saya mudah memahami materi yang diberikan oleh guru tentang Pengetahuan Karawitan | 0 | 16 | 42 | 10 | 0 |
| 3 | Saya paham dengan baik tentang apa itu Pengetahuan Karawitan | 5 | 8 | 33 | 18 | 0 |
| 4 | Saya dapat mengikuti pelajaran Pengetahuan Karawitan dengan baik | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaran yang diberikan oleh guru | 10 | 60 | 12 | 4 | 0 |
| 6 | Saya ingin konten pembelajaran yang diberikan dikelas lebih menarik dan bervariasi | 35 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 7 | Saya senang jika dalam materi disisipkan gambar atau video yang mendukung proses pembelajaran | 35 | 56 | 6 | 0 | 0 |
| 8 | Saya tertarik jika dalam proses belajar disajikan dengan interaktif | 40 | 60 | 0 | 0 | 0 |

| | | | | | | |
|----|--|----|----|----|---|---|
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat alat / simulasi alat untuk mendemonstrasikannya sehingga saya bisa mempraktekkannya langsung | 25 | 72 | 0 | 0 | 0 |
| 10 | Saya tertarik jika dibuatkan konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 |
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pengetahuan Karawitan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia | 20 | 64 | 9 | 0 | 0 |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menjadi lebih menarik. | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 |
| 13 | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan susah dipahami jika hanya dijelaskan secara teori saja | 20 | 72 | 3 | 0 | 0 |
| 14 | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami | 15 | 60 | 12 | 2 | 0 |
| 15 | Saat memberikan materi Pengetahuan Karawitan guru menggunakan konten modul/buku pelajaran | 15 | 72 | 6 | 0 | 0 |
| 16 | Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran | 20 | 60 | 6 | 0 | 0 |
| 17 | Guru menjelaskan materi dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disediakan seperti LCD sekolah | 15 | 80 | 0 | 0 | 0 |
| 18 | Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran. | 25 | 68 | 0 | 0 | 0 |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|---|---|---|
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone untuk menunjang proses belajar | 15 | 80 | 0 | 0 | 0 |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik dan mendorong saya untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran | 35 | 64 | 0 | 0 | 0 |



| No | Daftar Pertanyaan | Skala Likert | | | | | Total skor | Indeks | Keputusan |
|----|--|--------------|----|----|----|-----|------------|--------|---------------|
| | | SS | S | KS | TS | STS | | | |
| 1 | Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan | 65 | 40 | 0 | 0 | 0 | 105 | 91% | Sangat setuju |
| 2 | Saya mudah memahami materi yang diberikan oleh gurutentang Pengetahuan Karawitan | 0 | 16 | 42 | 10 | 0 | 68 | 59% | Kurang Setuju |
| 3 | Saya paham dengan baik tentang apa itu PengetahuanKarawitan | 5 | 8 | 33 | 18 | 0 | 64 | 56% | Kurang Setuju |
| 4 | Saya dapat mengikuti pelajaran Pengetahuan Karawitandengan baik | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 | 98 | 85% | Sangat setuju |
| | Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaranyang diberikan oleh guru | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|---|----|----|----|---|---|-----|-----|---------------|
| 5 | | 10 | 60 | 12 | 4 | 0 | 86 | 75% | Setuju |
| 6 | Saya ingin konten pembelajaran yang diberikan dikelas lebihmenarik dan bervariasi | 35 | 60 | 0 | 0 | 0 | 95 | 83% | Sangat setuju |
| 7 | Saya senang jika dalam materi disisipkan gambar atau videoyang mendukung proses pembelajaran | 35 | 56 | 6 | 0 | 0 | 97 | 84% | Sangat setuju |
| 8 | Saya tertarik jika dalam proses belajar disajikan denganinteraktif | 40 | 60 | 0 | 0 | 0 | 100 | 87% | Sangat setuju |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat alat / simulasi alat untukmendemonstrasikannya sehingga saya bisa mempraktekkannya langsung | 25 | 72 | 0 | 0 | 0 | 97 | 84% | Sangat setuju |
| 10 | Saya tertarik jika dibuatkan konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 | 98 | 85% | Sangat setuju |

| | | | | | | | | | |
|----|--|----|----|----|---|---|----|-----|---------------|
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pengetahuan Karawitan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia | 20 | 64 | 9 | 0 | 0 | 84 | 73% | Sangat setuju |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menjadi lebih menarik. | 30 | 68 | 0 | 0 | 0 | 98 | 85% | Sangat setuju |
| 13 | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan susah dipahami jika hanya dijelaskan secara teori saja | 20 | 72 | 3 | 0 | 0 | 95 | 83% | Sangat setuju |
| 14 | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami | 15 | 60 | 12 | 2 | 0 | 89 | 77% | Setuju |

| | | | | | | | | | |
|----|--|----|----|---|---|---|----|-----|---------------|
| 15 | Saat memberikan materi Pengetahuan Karawitan guru menggunakan konten modul/buku pelajaran | 15 | 72 | 6 | 0 | 0 | 93 | 81% | Sangat setuju |
| 16 | Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran | 20 | 60 | 6 | 0 | 0 | 86 | 75% | Setuju |
| 17 | Guru menjelaskan materi dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disediakan seperti LCD sekolah | 15 | 80 | 0 | 0 | 0 | 95 | 83% | Sangat setuju |
| 18 | Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran. | 25 | 68 | 0 | 0 | 0 | 93 | 81% | Sangat setuju |
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|----|---|----|----|---|---|---|----|-----|---------------|
| | untuk menunjang proses belajar | 15 | 80 | 0 | 0 | 0 | 95 | 83% | Sangat setuju |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik dan mendorong saya untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran | 35 | 64 | 0 | 0 | 0 | 99 | 86% | 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

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

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

Mencari Skor Maksimum = 23×5 (Jumlah Responden x Skor Tertinggi Lingkert) = 115

Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum



Lampiran 10 Rekapian Nilai Semester Kelas X Jurusan Karawitan

| NO | NAMA | TG | TG | T | mi | mi | mi | mi | P | mi | m | T | m | U | |
|----|-------------------------------------|----|----|---|----|----|----|----|---|----|----|---|----|----|---|
| | | 1 | 2 | 3 | | | | | | | | | | | |
| 1 | Anak Agung Ngurah Raditya Mahottama | V | V | - | 30 | 85 | 90 | 80 | V | 50 | 70 | V | 80 | 80 | V |
| 2 | Gede Alifian Aryana | - | - | - | - | - | -- | - | - | - | - | V | R | 70 | 7 |
| 3 | Gede Ananta Darma Mulia | V | V | V | 20 | - | 80 | - | V | - | - | V | - | 70 | V |
| 4 | Gede Raditya Pratama | V | V | - | 30 | - | - | - | V | 50 | 70 | V | - | 75 | V |
| 5 | I Gusti Ngurah Arta Dana Putra | V | V | V | - | - | 30 | - | - | - | - | V | - | 75 | |
| 6 | Hari Krishnanda Bhagavata | V | V | V | 10 | 80 | 90 | 75 | V | 90 | 90 | V | 85 | 90 | V |
| 7 | I Gusti Putu Arya Pratama | V | V | V | 60 | 85 | 90 | 95 | V | - | - | V | - | 75 | |
| 8 | I Kadek Setiawan | V | V | V | 10 | - | 90 | 75 | V | 60 | 65 | V | 75 | 75 | V |
| 9 | I Putu Andrian Wiriantana | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | V | - | 70 | V |
| 10 | I Putu Angga Pratama Yasa | V | V | V | 30 | - | 80 | 30 | V | 30 | 30 | V | - | 80 | V |
| 11 | Kadek Agus Gunarsana | V | V | V | - | - | - | - | - | - | - | V | - | 70 | |
| 12 | Kadek Agus Muliawan | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | V | R | 70 | 7 |
| 13 | Kadek Candra Gunawan | V | V | V | - | - | - | - | V | - | - | V | - | 80 | V |
| 14 | Kadek Suta Dwi Andika | V | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | R | 70 | 7 |
| 15 | Ketut Bryan Premawan | V | V | - | 75 | 90 | 90 | 75 | V | 60 | 70 | V | - | 80 | V |
| 16 | Ketut Susila Marga Yasa | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | V | R | 80 | 7 |
| 17 | Komang Widianara | V | V | - | - | - | - | - | - | - | - | V | - | 70 | V |
| 18 | Made Nanda Wiryaditama | V | V | V | 10 | 90 | 75 | 75 | V | - | - | V | - | 85 | V |
| 19 | Made Ngenteg Ariada | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | R | - | 7 |
| 20 | Made PaseK | V | V | V | 80 | - | - | - | V | - | - | - | - | | |
| 21 | Made Widiarsana | V | V | V | - | - | - | - | V | - | - | V | - | 70 | |
| 22 | Putu Aditya Prayogi | V | V | V | - | - | - | 90 | V | - | - | V | 75 | 85 | |
| 23 | Putu Angga Putra Artawan | V | V | V | 20 | - | - | - | V | - | - | V | - | 80 | V |
| 24 | Putu Krisna Prayoga | V | V | V | 10 | 80 | 85 | 95 | V | 95 | 70 | V | - | 85 | |

| | Komponen | Indikator | Soal | Persentase Soal | Persentase Komponen | Keputusan |
|-----------------------------|--|-----------|---|-----------------|---------------------|-----------------|
| Karakteristik Peserta Didik | Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pembelajaran | | Saya mudah memahami materi yang diberikan oleh guru tentang pengetahuan karawitan | 59% | 58% | Kurang Paham |
| | | | Saya paham dengan baik tentang apa itu Pengetahuan Karawitan | 56% | | |
| | Ketertarikan Peserta didik terhadap pembelajaran | | Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan | 91% | 83% | Sangat Tertarik |
| | | | Saya dapat mengikuti pelajaran Pengetahuan Karawitan dengan baik | 85% | | |
| | | | Saya terkadang merasa bosan dengan konten pembelajaran yang diberikan oleh guru | 75% | | |
| | | | Saya senang jika dalam materi disisipkan gambar atau video yang mendukung proses pembelajaran | 84% | | |
| | | | Saya tertarik jika dalam proses belajar disajikan dengan interaktif | 87% | | |
| | | | Saya senang saat belajar terdapat alat / simulasi alat untuk mendemonstrasikannya sehingga saya bisa mempraktekkannya langsung | 84% | | |
| | | | Saya tertarik jika dibuatkan konten pembelajaran interaktif untuk dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran | 85% | | |
| | | | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pengetahuan Karawitan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia | 73% | | |

| | | | | | |
|----------------------------|---|---|-----|-----|-------------|
| | | Saya ingin konten pembelajaran yang diberikan dikelas lebih menarik dan bervariasi | 83% | | |
| | | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis multimedia menjadi lebih menarik. | 85% | | |
| | Motivasi Peserta didik dalam pembelajaran | Menurut saya pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik dan mendorong saya untuk bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran | 86% | 85% | Sangat Baik |
| | | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan susah dipahami jika hanya dijelaskan secara teori saja | 83% | | |
| | Materi pembelajaran | Mata pelajaran Pengetahuan Karawitan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami | 77% | 80% | Setuju |
| | | Saat memberikan materi Pengetahuan Karawitan guru menggunakan konten modul/buku pelajaran | 81% | | |
| | Media yang digunakan dalam pembelajaran | Guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran | 75% | 78% | Setuju |
| | | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone untuk menunjang proses belajar | 83% | | |
| | Sarana pendukung pembelajaran | Sekolah menyediakan media pembelajaran E-Learning yang memadai dalam proses pembelajaran. | 81% | 82% | Sangat Baik |
| Karakteristik Pembelajaran | | | | | |

| | | | | | |
|--|--|---|-----|--|--|
| | | menjelaskan materi dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disediakan seperti LCD sekolah | 83% | | |
|--|--|---|-----|--|--|



Lampiran 11 Pemetaan Model Pembelajaran

| Tahapan | Langkah Pembelajaran <i>Blended Learning</i> | Kegiatan Pembelajaran | | Materi | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---|---|--------|---------------|
| | | Guru | Peserta Didik | | |
| Pendahuluan | | <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran melalui <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i>. - Guru melakukan absensi kehadiran siswa melalui link google form yang dibagikan melalui group kelas whatshapp - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa berdoa dan mengondisikan diri untuk persiapan mengikuti pelajaran - Siswa mengisi link google form untuk absensi - Siswa menyimak informasi yang disampaikan guru | | 20 menit |

| | | | | | |
|---------------|---------------------------------|--|---|--|----------|
| | | | | | |
| Kegiatan Inti | <i>Seeking of Information</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan arahan kepada siswa melalui <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i> untuk membuka <i>melajah.id</i> - Guru memfasilitasi, membantu dan mengawasi siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa membuka link LMS <i>Melajah.id</i> - Siswa mengeksplorasi materi pembelajaran yang sudah disajikan dalam bentuk konten pembelajaran interaktif. - Siswa bisa mengakses materi tambahan sesuai materi yang diberikan baik secara <i>online</i> atau <i>offline</i> (buku). | Materi yang disajikan didalam konten pembelajaran adalah materi pada KD 3.6 tentang organology dan akustika instrument karawitan | 45 menit |
| | <i>Acquisition of Informasi</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan dorongan atau motivasi kepada siswa untuk mengkomunikasikan | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendiskusikan hasil dari pengamatan materi pada forum | Latihan Soal atau Kuis | 45 menit |

| | | | | | |
|--|----------------------------------|--|--|--|----------|
| | | <p>atau mendiskusikan hasil dari pemahaman materi melalui forum diskusi yang tersedia pada LMS melajah.id</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memfasilitasi sesi diskusi kepada siswa jika ada yang belum dipahami dengan membentuk kelompok dan akan berdiskusi melalui <i>zoom meeting</i> atau <i>google meet</i>. | <p>diskusi yang tersedia dengan meninggalkan pertanyaan atau komentar dan guru dapat menanggapi pertanyaan atau komentar tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menjawab beberapa Latihan soal atau kuis yang tersedia pada konten pembelajaran | | |
| | <i>Synthesizing of Knowledge</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh siswa dan mengarahkan siswa untuk mengumpulkan rangkuman materi. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengunggah hasil rangkuman materi dan Latihan soal yang telah dikerjakan | | 15 menit |

| | | | | | |
|----------------|--|--|---|--|-----------------|
| <p>Penutup</p> | | <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan kesimpulan tentang pembelajaran hari ini - Guru memberikan motivasi kepada siswa sebagai bentuk dorongan dan feedback kepada siswa tentang pembelajaran yang telah berlangsung - Guru mengarahkan untuk membaca materi untuk pertemuan selanjutnya yang sudah tersedia pada melajah.id - Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa. | <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyimak kesimpulan yang disampaikan oleh guru - Siswa melakukan doa penutup | | <p>10 menit</p> |
|----------------|--|--|---|--|-----------------|

Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| | | |
|--|--|-------------------------------------|
| Nama Satuan Pendidikan : SMKN 1 Sukasada  | Mata Pelajaran: Pengetahuan Karawitan | Kelas/Semester: X / Genap |
| Materi Pokok Organology dan akustika instrument karawitan | Tanggal: | |
| | Waktu: 08.30 s.d. 11.30 WITA Pertemuan 1 (3JP x 45 menit) | |
| Kompetensi Dasar : 3.6 Menganalisis organology dan akustika instrument karawitan 4.6 Merumuskan organology dan akustika instrument karawitan | | |
| Tujuan Pembelajaran : 1. Memahami pengertian organology dan akustika instrument karawitan 2. Menjelaskan tentang organology dan akustika instrument karawitan 3. Mengklasifikasikan organology dan akustika instrument karawitan | | |
| Sumber Belajar Siswa di Rumah : 1. Materi berupa konten pembelajaran interaktif yang sudah diunggah dalam https://smkn1sksd.melajah.id 2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp | | |
| Langkah Pembelajaran : 1. Guru membuka kelas <i>online</i> melalui grup whatsapp dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas pembelajaran yang telah dirancang guru. 2. Peserta didik membuka laman https://smkn1sksd.melajah.id dengan memasukan username dan password yang telah diberikan. | | |

3. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi.
4. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari.
5. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <https://smkn1sksd.melajah.id> mengenai organology dan akustika instrument karawitan (literasi).
6. Peserta didik mengerjakan Tugas yang memuat pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya.
7. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.
8. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp.
9. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

Penilaian:

1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: Soal Esai melalui Tugas 1 dan Tugas 2 yang sudah disediakan dalam konten pembelajaran
3. Penilaian Keterampilan: Hasil Pengamatan, diskusi kelompok, hasil proyek

| | | |
|--|---|--|
| Nama Satuan Pendidikan : SMKN 1 Sukasada  | Mata Pelajaran: Pengetahuan Karawitan | Kelas/Semester: X / Genap |
| Materi Pokok Jenis dan Fungsi Vokal Karawitan | | Tanggal: |
| | | Waktu: 08.30 s.d. 11.30 WITA Pertemuan 2 (3JP x 45 menit) |
| Kompetensi Dasar : 3.7 Memahami jenis dan fungsi vokal karawitan 4.7 Memilah jenis dan fungsi vokal karawitan | | |
| Tujuan Pembelajaran : 1. Memahami jenis dan fungsi vokal karawitan 2. Menjelaskan tentang jenis dan fungsi vokal karawitan 3. Mengklasifikasikan jenis dan fungsi vokal karawitan | | |
| Sumber Belajar Siswa di Rumah : 1. Materi berupa konten pembelajaran interaktif yang sudah diunggah dalam https://smkn1sksd.melajah.id 2. Penyampaian informasi melalui grup whatsapp | | |
| Langkah Pembelajaran : 1. Guru membuka kelas <i>online</i> melalui grup whatsapp dan siswa membaca dan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru berkaitan dengan sumber belajar yang akan mereka pelajari di rumah serta segala aktivitas pembelajaran yang telah dirancang guru. 2. Peserta didik membuka laman https://smkn1sksd.melajah.id dengan memasukan username dan password yang telah diberikan. 3. Peserta didik terlebih dahulu melakukan presensi. 4. Peserta didik membaca silabus sederhana yang memuat KD dan materi pelajaran yang akan dipelajari. | | |

5. Peserta didik membaca materi yang telah disematkan dalam laman <https://smkn1sksd.melajah.id> mengenai jenis dan fungsi vokal karawitan. (literasi).
6. Peserta didik mengerjakan Tugas 1 yang memuat tiga pertanyaan isian terkait materi yang telah dibaca sebelumnya.
7. Peserta didik mengirimkan bukti pembelajaran dengan mengirimkan foto berupa kegiatan pembelajaran daring yang telah dilakukan menggunakan seragam sekolah melalui grup whatsapp.
8. Guru memberikan feedback, refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan dan kemudian menyampaikan gambaran tentang lanjutan materi untuk pertemuan selanjutnya melalui grup whatsapp.
9. Guru melakukan penilaian terhadap tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

Penilaian:

1. Penilaian Sikap: Lembar Observasi yang dapat dilihat melalui grup whatsapp dan laman <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan melihat aktivitas pembelajaran yang dilakukan peserta didik (Disiplin dan kejujuran dalam mengerjakan tugas).
2. Penilaian Pengetahuan: Soal Kuis melalui Tugas 1 dan Tugas 2 yang sudah disediakan dalam konten pembelajaran
3. Penilaian Keterampilan: Hasil Pengamatan, diskusi kelompok, hasil proyek

Singaraja,2021

Mengetahui

Kepala SMK N 1 Sukasada

Guru Mata Pelajaran

Drs Made Darwis Wibawa M.M

NIP. 196412181991031007

Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.

NIP.196508151997022001

Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

MATA PELAJARAN PENGETAHUAN KARAWITAN

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. MATERI

Organology dan Akustika Instrumen Karawitan

II. KOMPETENSI DASAR

3.6 Menganalisis organology dan akustika instrument karawitan

III. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu memahami tentang definisi dan konsep organology dan akustika instrument pada karawitan
- Peserta didik mampu menganalisis organology dan akustika instrument karawitan

IV. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN

1. Diskusikanlah dengan kelompok mengenai permasalahan yang diberikan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini
2. Setelah mengerjakan, siapkan perwakilan atau ketua kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya
3. Waktu yang diberikan mengerjakan selama 30 menit.

Soal :

1. Jelaskan pengertian dari organology dan akustika instrument karawitan !
2. Jelaskan konsep mengenai organology dan akustika instrument pada karawitan khususnya di Bali!
3. Bagaimana perkembangan karawitan secara organology di Bali? Jelaskan secara rinci dan sertakan buktinya

VIII. MONITORING

- a. Tanggal pemberian tugas :
- b. Tanggal penilaian :
- c. Jumlah skor :

| Nilai | Paraf Guru |
|-------|--|
| | <u>Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.</u> NIP. 196508151997022001 |



SILABUS

| | |
|---------------------------|--------------------------------|
| NAMA SEKOLAH | : SMK NEGERI 1 SUKASADA |
| MATA PELAJARAN | : PENGETAHUAN KARAWITAN |
| KELAS/SEMESTER | : X |
| STANDAR KOMPETENSI | : SENI PERTUNJUKAN |
| ALOKASI WAKTU | : 108 JP JAM @ 45 menit |

KI3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Pengetahuan Karawitan 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.

KI4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Pengetahuan Karawitan. 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.

| KOMPETENSI DASAR | INDIKATOR | MATERI PEMBELAJARAN | KEGIATAN PEMBELAJARAN | PENILAIAN | ALOKASI WAKTU | | | SUMBER BELAJAR |
|--|--|---|---|---|----------------------------|---------------------------|---------------------------|---|
| | | | | | TM | PS | PI | |
| 3.6. Menganalisis organologi dan akustika instrument karawitan | <p>3.6.1. diharapkan mampu memahami selanjutnya dapat mengaplikasikan kedalam kehidupan masyarakat</p> <p>3.6.2. Siswa dapat menjelaskan organology, akustika dan karawitan</p> <p>3.6.3. Siswa dapat mengklasifikasikan karawitan secara organology</p> <p>3.6.4. Siswa dapat menguraikan karawitan secara organology</p> | <p>1. Pengertian Organologi</p> <p>2. pengertian akustika</p> <p>3. pembagian karawitan secara organology</p> <p>4. jenis karawitan secara organology</p> | <p>1. Kegiatan awal:</p> <p>a. Penyiapan media pembelajaran</p> <p>b. Retrieval pengetahuan awal dan pengalaman siswa yang relevan</p> <p>c. Penyampaian tujuan pembelajaran</p> <p>2. Kegiatan inti:</p> <p>a. Menjelaskan, memberi catatan tentang materi pembelajaran</p> <p>b. Diskusi kelas dan kelompok</p> <p>c. Penjelasan dan pengarahan guru pengajar</p> <p>3. Kegiatan Akhir:</p> <p>a. Pemberian tugas kelompok dan mandiri</p> <p>b. Menutup pelajaran</p> | <p>1. Tes lisan dan tertulis</p> <p>2. Tanya jawab perorangan maupun kelompok</p> <p>3. Tugas kelompok maupun mandiri</p> | 14 jampe 1 @45 menit | 3 jampe 1 @45 menit | 3 jampe 1 @45 menit | <p>-Buku Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Dalam Gamelan Bali</p> <p>-Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali</p> <p>-Buku Pengetahuan Karawitan Bali</p> <p>-Buku wawasan Seni</p> |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|----------------------|---------------------|---------------------|---|
| 4.6 Merumuskan organologi dan akustika instrumen karawitan | 4.6.1 Merumuskan organologi dan akustika instrumen karawitan | | | | | | | |
| 3.3 Memahami jenis dan fungsi vokal karawitan | 3.7.1 siswa dapat memahami jenis dan fungsi vokal karawitan 3.7.2 siswa dapat menjelaskan jenis vokal karawitan bali dan fungsi vokal karawitan bali 3.7.3 siswa dapat mengklasifikasi jenis vokal dan fungsi karawitan | 1. jenis vocal karawitan Bali 2. fungsi vocal karawitan bali | <p>1. Kegiatan awal:</p> <p>a. Penyiapan media pembelajaran</p> <p>b. Retrival pengetahuan awal dan pengalaman siswa yang relevan</p> <p>c. Penyampaian tujuan pembelajaran</p> <p>2. Kegiatan inti:</p> <p>a. Menjelaskan, memberi catatan tentang materi pembelajaran</p> <p>b. Diskusi kelas dan kelompok</p> <p>c. Penjelasan dan pengarahan guru pengajar</p> | 1. Tes lisan dan tertulis 2. Tanya jawab perorangan maupun kelompok 3. Tugas kelompok maupun mandiri | 14 jampe l @45 menit | 3 jampe l @45 menit | 3 jampe l @45 menit | Buku Ubit-ubitan Sebuah Teknik Permainan Dalam Gamelan Bali -Prakempa Sebuah Lontar Gamelan Bali -Buku Pengetahuan Karawitan Bali -Buku wawasan Seni |
| 4.7 Memilah jenis dan fungsi | 4.7.1 Siswa dapat memilah dan membedakan jenis karawitan sesuai fungsi | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--------------------|--|--|---|--|--|--|--|--|
| vokal karawitam | | | 3. Kegiatan Akhir: a. Pemberian tugas kelompok dan mandiri b. Memberikan kesimpulan Menutup pelajaran | | | | | |
|--------------------|--|--|---|--|--|--|--|--|

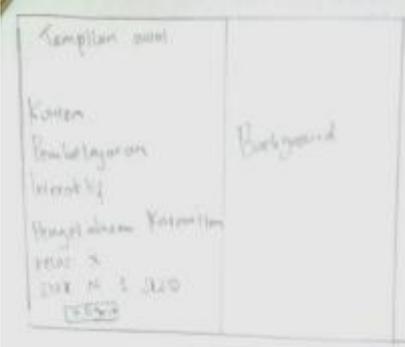
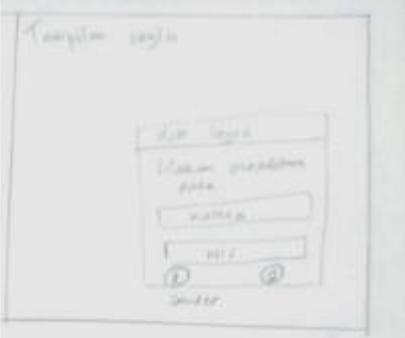
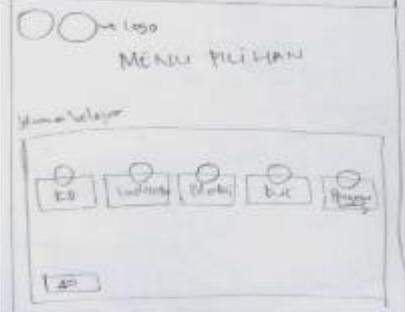


Lampiran 15 Matriks Tujuan Pembelajaran Blended Learning

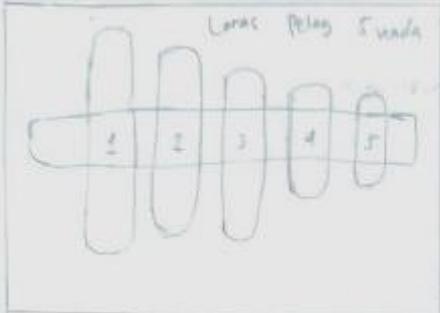
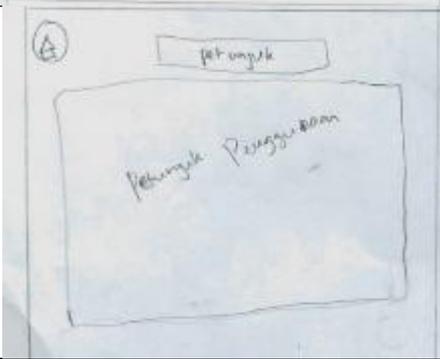
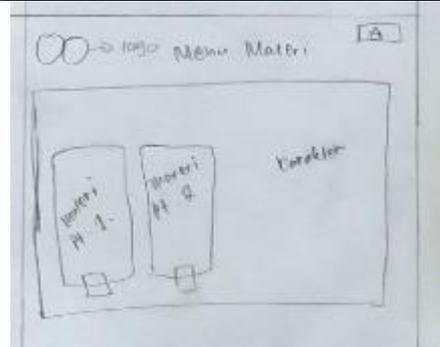
| | | Tugas dan penilaian | | Kegiatan Pembelajaran | | | | | |
|----|---|---|---|---|------------|------------------------------|------------|---------------------------------|---------------------------------|
| No | Tujuan Pembelajaran | Online | Tatap Muka | Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran | | Interaksi antarpeserta didik | | Interaksi pesertadidik dan guru | |
| | | | | Online | Tatap Muka | Online | Tatap Muka | Online | TatapMuka |
| 1 | peserta didik mampu memahami dan menjelaskan pengertian organology dan akustika instrumen karawitan | mengerjakan kuis yang berkaitan dengan organology dan akustika instrumen pada konten pembelajaran | membuat kelompok dan berdiskusi terkait hasil pengerjaan kuis | eksplorasi definisi organology dan akustika instrumen karawitan | | | | | presentasi hasil pengerjaankuis |

| | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|------------------|--|---|
| 2 | peserta didik mampu mengklasifikasi karawitan secara organology | mengerjakan kuis dan latihan soal tentang klasifikasi karawitan secara organology dan akustika instrumen | diskusi kelompok untuk membahas hasil dari kuis dan latihan soal | eksplorasi tentang klasifikasi organology dan akustika instrumen karawitan tentang bagaimana bagiannya | | | diskusi kelompok | | presentasi hasil pengerjaan kuis dan latihan soal |
| 3 | peserta didik mampu | mengerjakan kuis | diskusi kelompok | eksplorasi materi | | | | | Presentasi hasil |

Lampiran 16 Konsep Awal Pengembangan Konten Pembelajaran

| Gambar | Keterangan |
|---|--|
|  | <p>Tampilan awal konten pembelajaran interaktif. Siswa akan diarahkan untuk sign in terlebih dahulu</p> |
|  | <p>Saat sudah meng-klik tombol sign in, siswa akan diarahkan untuk memasukkan data dan memilih gender yang sudah disediakan. (fitur ini wajib diisi)</p> |
|  | <p>Tampilan saat siswa sudah login ke konten pembelajaran. disebelah kanan aka nada karakter dengan dubbing untuk mengarahkan siswa untuk memulai pembelajaran</p> |
|  | <p>Tampilan menu pilihan, terdapat KD, Indikator, Materi, Kuis dan Pengembang</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Tampilan Menu Utama konten pembelajaran interaktif yang dibagi menjadi 2 materi. Dalam 1 materi terdapat 2 pertemuan.</p> |
| | <p>Tampilan untuk materi 1</p> |
| | <p>Tampilan untuk materi 2 yang dimana pada materi ini akan ditampilkan video 2dimensi untuk penjelasan materinya.</p> |
| | <p>Tampilan Kuis dari konten pembelajaran yang berupa kuis pilihan ganda</p> |
| | <p>Simulasi alat musik untuk nada pelog. Jadi saat siswa mengklik salah satu tangga nada, maka akan muncul sesuai nada.</p> |

| | |
|---|--|
|  <p>Hand-drawn diagram of a slendro scale with five notes labeled 1, 2, 3, 4, 5. The title above the diagram is "Laras Pelog Sunda".</p> | <p>Simulasi alat musik untuk nada slendro Jadi saat siswa mengklik salah satu tangga nada, maka akan muncul sesuai nada.</p> |
|  <p>Hand-drawn diagram of a quiz interface. It features a button labeled "petunjuk" and a box labeled "Petunjuk Penggunaan".</p> | <p>Tampilan petunjuk penggunaan kuis</p> |
|  <p>Hand-drawn diagram of a material menu interface. It shows two buttons labeled "materi H. 1." and "materi H. 2." and a label "Karakter".</p> | <p>Tampilan menu materi untuk materi pertama yang dibagi menjadi 2 pertemuan.</p> |



Lampiran 17 Kisi - Kisi Angket Isi Materi

KISI – KISI ANGKET AHLI ISI MATERI

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

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

Lampiran 18. Angket Uji Ahli Isi Materi

**ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN**

Hari/Tanggal : 15 Juli 2021
 Validator : Dra I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.
 Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|--|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI,KD | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar | ✓ | |
| B. Kebahasaan | | | |
| 9 | Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran | ✓ | |

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| | interaktif | | |
| 10 | Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 13 | Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran | ✓ | |
| 14 | Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa | ✓ | |
| 15 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 16 | Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 17 | Interaktifitas (stimulus) | ✓ | |
| 18 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 19 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi | ✓ | |
| 20 | Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan*:

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

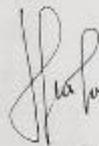
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan:

Menyusutkan materi menjadi 5 bab.

Singaraja, 15 Juni 2021

Penilai,



I. Anis Ayu Sudean

ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN

Hari/Tanggal : Rabu, 16 Juni 2021

Validator : Dra I Gat A Sudeni M Pd.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|--|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI,KID | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang bahas | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar | ✓ | |
| B. Kebahasaan | | | |
| 9 | Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| 10 | Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 13 | Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran | ✓ | |
| 14 | Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa | ✓ | |
| 15 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 16 | Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 17 | Interaktifitas (stimulus) | ✓ | |
| 18 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 19 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi | ✓ | |
| 20 | Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan*:

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

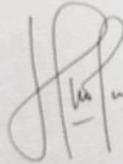
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan :

Materi sudah sesuai dgn KI/KD

Singaraja, 16 Juni 2021

Penilai,



Pia I Gusti A Sudani M Pd
NIP. 19650215 197022001

ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN

Hari/Tanggal : Rabu 9 Juni 2021
Validator : Nyai Sugita Rupiara, S.Sn.

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|--|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI, KD | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar | ✓ | |
| B. Kebahasaan | | | |
| 9 | Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran | ✓ | |

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| | interaktif | | |
| 10 | Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 13 | Kejelasan urutan materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran | ✓ | |
| 14 | Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa | ✓ | |
| 15 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 16 | Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 17 | Interaktivitas (stimulus) | ✓ | |
| 18 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 19 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan urutan materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi | ✓ | |
| 20 | Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan*:

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

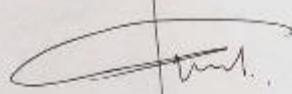
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan :

pada kelengkapan instrumen contoh foto diberikan di perbagale
Contoh instrumen dan kelengkapan
foto foto instrumen di pakek gambar nya dan di berikan
penjelasan selis nama instrumennya.

Singaraja, 9 Juni 2021

Penilai,



Nyoman Sugito Nupiono, S.Sr

ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN

Hari/Tanggal : Selasa, 15 Juni 2021
Validator : I Nyoman Sugita Rujiana, S.Sn.
Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|-------------------------|--|--------|--------------|
| A. Kelayakan Isi | | | |
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KI,KD | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 3 | Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran | ✓ | |
| 4 | Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 5 | Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 6 | Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang bahas | ✓ | |
| 7 | Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 8 | Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar | ✓ | |
| B. Kebahasaan | | | |
| 9 | Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| 10 | Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 11 | Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 12 | Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar | ✓ | |
| C. Penyajian | | | |
| 13 | Kejelasan uraian materi yang disampaikan dalam konten pembelajaran | ✓ | |
| 14 | Kemampuan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian siswa | ✓ | |
| 15 | Kejelasan tujuan pembelajaran | ✓ | |
| 16 | Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 17 | Interaktifitas (stimulus) | ✓ | |
| 18 | Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |
| 19 | Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi, dan kesesuaian ilustrasi berupa gambar, animasi | ✓ | |
| 20 | Cakupan materi dalam konten pembelajaran interaktif | ✓ | |

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini dinyatakan*:

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

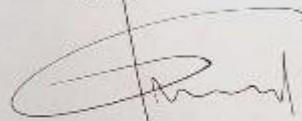
*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Kritikan dan masukan :

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

Singaraja, 15 Juni 2021

Penilai,



Irfan Sugito Rappiano, S.Sn

KISI – KISI ANGKET AHLI MEDIA – DESAIN PEMBELAJARAN

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

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



Lampiran 20 Angket Uji Ahli Media – Desain Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA – DESAIN PEMBELAJARAN KONTEN PEMBELAJARAN PADA MATA PENGETAHUAN KARAWITAN

Hari/Tanggal : Selasa/8 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----|---|--------|--------------|
| | Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif | | |
| 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 | Kecsesuaian perataan paragraph teks | √ | |
| 6 | Kecerasian komposisi warna pada gambar, animasi | √ | |
| 7 | Kecerasian warna background dengan huruf | √ | |
| 8 | Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan | √ | |
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | √ | |
| | Interaktivitas | | |
| 11 | Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis. | √ | |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 12 | Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 13 | Kemudahan dalam penilaian kuis | √ | |
| 14 | Kelengkapan komponen – komponen dalam konten pembelajaran interaktif | √ | |

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

1. Perbaiki komposisi/tata letak menu
2. Sesuaikan ukuran teks
3. Sesuaikan warna teks dan background
4. Perbaiki trigger menu yang masih salah
5. Perbaiki bug pada produk

Singaraja, 8 Juni 2021

Penilai,



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA – DESAIN PEMBELAJARAN
KONTEN PEMBELAJARAN PADA MATA PENGETAHUAN
KARAWITAN**

Hari/Tanggal : Senin, 14 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----|---|--------|--------------|
| | Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif | √ | |
| 1 | Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan | √ | |
| 2 | Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan | √ | |
| 3 | Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul | √ | |
| 4 | Ketepatan dalam pengetikan materi | √ | |
| 5 | Kesesuaian perataan paragraph teks | √ | |
| 6 | Keserasian komposisi warna pada gambar, animasi | √ | |
| 7 | Keserasian warna background dengan huruf | √ | |
| 8 | Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan | √ | |
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | √ | |
| | Interaktivitas | √ | |
| 11 | Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis. | √ | |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 12 | Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 13 | Kemudahan dalam penilaian kuis | √ | |
| 14 | Kelengkapan komponen – komponen dalam konten pembelajaran interaktif | √ | |

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

-

Singaraja, 14 Juni 2021

Penilai,



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA – DESAIN PEMBELAJARAN
KONTEN PEMBELAJARAN PADA MATA PENGETAHUAN
KARAWITAN**

Hari/Tanggal : 15 Juni 2021

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

Petunjuk Pengisian

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----|---|--------|--------------|
| | Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif | √ | |
| 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 | Kecsesuaian perataan paragraph teks | √ | |
| 6 | Kecserasian komposisi warna pada gambar, animasi | √ | |
| 7 | Keserasian warna background dengan huruf | √ | |
| 8 | Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan | √ | |
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | √ | |
| | Interaktivitas | | |
| 11 | Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, sub materi dan kuis. | √ | |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 12 | Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 13 | Kemudahan dalam penilaian kuis | √ | |
| 14 | Kelengkapan komponen – komponen dalam konten pembelajaran interaktif | √ | |

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

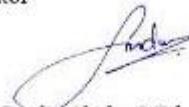
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

1. Bagian fungsi vokal bisa tambahkan dengan materi berupa video atau animasi sehingga lebih jelas contoh materi
2. Media ini ketika uji ahli, sudah diembed ke elearning di sekolah, sehingga terlihat keefektifitasan media ini menggunakan model blended learning

Singaraja, 15 Juni 2021

Validator



1 Ge de Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

| | | | |
|----|--|---|--|
| 12 | Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif | √ | |
| 13 | Kemudahan dalam penilaian kuis | √ | |
| 14 | Kelengkapan komponen – komponen dalam konten pembelajaran interaktif | √ | |

Kesimpulan :

konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan :

1. Saran sudah diperbaiki dan sudah diimplementasikan di lms Sekolah

Singaraja, 18 Juni 2021

Validator



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

KISI – KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan - kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap 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 konten pembelajaran interaktif | 10,12 |

Form: Uji Perorangan

| | |
|--|------------------------|
| Nama | Made Nanda Wiryaditama |
| NIS | 4136 |
| Date | 14-Jul-2021 |
| Email | |
| 1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif sangat menarik. | Setuju |
| 2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami. | Sangat Setuju |
| 3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. | Setuju |
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif. | Setuju |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. | Sangat Setuju |
| 6. Isi materi yang terdapat dalam konten interaktif sangat lengkap | Sangat Setuju |
| 7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif sangat membantu peserta didik. | Setuju |
| 8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten interaktif | Sangat Tidak Setuju |



| | |
|--|---------------|
| 9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya. | Setuju |
| 10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | Sangat Setuju |
| 11. Penggunaan konten interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar. | Setuju |
| 12. Penyampaian materi pada konten interaktif sangat membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket | Tidak Setuju |
| 13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pengetahuan Karawitan | Setuju |
| 14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif | Setuju |
| 15. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif. | Tidak Setuju |
| 16. Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | Tidak Setuju |
| 17. Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | Tidak Setuju |
| 18. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar. | Setuju |

| | |
|---|--|
| 19. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. | Setuju |
| 20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | Setuju |
| Masukkan dan Saran | Sudah baik |
| Image Upload |  <p>IMG_20210705_204621.jpg</p> |
| Tanda Tangan |  |
| Added Time | 14-Jul-2021 06:54:12 |
| Referrer Name | |
| Task Owner | humadinitrysha98@gmail.com |



Lampiran 22 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

| No | Daftar Pertanyaan | Skor Responden | | |
|--------|--|----------------|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 1 | Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif sangat menarik. | 4 | 4 | 5 |
| 2 | Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami | 5 | 4 | 4 |
| 3 | Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. | 4 | 5 | 4 |
| 4 | Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif | 4 | 4 | 4 |
| 5 | Contoh-contoh yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran | 5 | 5 | 5 |
| 6 | Isi materi yang terdapat dalam konten interaktif sangat lengkap | 5 | 4 | 5 |
| 7 | Fitur yang digunakan pada konten interaktif sangat membantu peserta didik. | 4 | 4 | 5 |
| 8 (-) | Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten interaktif | 5 | 4 | 4 |
| 9 | Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya | 4 | 4 | 5 |
| 10 | Saya merasa senang menggunakan konten interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | 5 | 5 | 4 |
| 11 | Penggunaan konten interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar | 4 | 4 | 4 |
| 12(-) | Penyampaian materi pada konten interaktif sangat membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket | 4 | 5 | 5 |
| 13 | Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pengetahuan Karawitan | 4 | 4 | 5 |
| 14 | Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif | 4 | 4 | 5 |
| 15(-) | Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif. | 4 | 5 | 5 |
| 16 (-) | Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran | 4 | 5 | 4 |
| 17 (-) | Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | 4 | 4 | 4 |

| | | | | |
|---|---|-------|-----|-----|
| 18 | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar | 4 | 5 | 4 |
| 19 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. | 4 | 4 | 5 |
| 20 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | 4 | 4 | 4 |
| jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan) | | 85 | 87 | 90 |
| Jumlah (seluruh item angket x bobot tertinggi) (5x20) | | 100 | 100 | 100 |
| Persentase per-subjek (%) | | 85% | 87% | 90% |
| Presentase keseluruhan subjek (%) | | 87% | | |
| Kriteria Keseluruhan | | Valid | | |



Form: Uji Kelompok Kecil

| | |
|--|---------------------|
| Nama | Putu Krisna Prayoga |
| NIS | 4222 |
| Tanggal Pengisian | 09-Jul-2021 |
| Email | |
| 1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif sangat menarik. | Sangat Setuju |
| 2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami. | Setuju |
| 3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. | Setuju |
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif. | Setuju |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. | Sangat Setuju |
| 6. Isi materi yang terdapat dalam konten interaktif sangat lengkap. | Setuju |
| 7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif sangat membantu peserta didik. | Sangat Setuju |
| 8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran pengetahuan karawitan dengan menggunakan konten interaktif | Tidak Setuju |

| | |
|--|---------------------|
| 9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya. | Setuju |
| 10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | Sangat Setuju |
| 11. Penggunaan konten interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar | Sangat Setuju |
| 12. Penyampaian materi pada konten interaktif sangat membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket | Sangat Tidak Setuju |
| 13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran pengetahuan karawitan | Setuju |
| 14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif. | Sangat Setuju |
| 15. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif | Tidak Setuju |
| 16. Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran | Tidak Setuju |
| 17. Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran | Tidak Setuju |
| 18. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar | Sangat Setuju |

| | |
|---|--|
| 19. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar | Sangat Setuju |
| 20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | Sangat Setuju |
| Masukkan dan Saran | Nais kak |
| Image Upload |  <p>WhatsApp_Image_2021-07-10_at_01.11.14_1_.jpeg</p> |
| Tanda Tangan |  |
| Added Time | 09-Jul-2021 07:21:02 |
| Referrer Name | |
| Task Owner | putuayutryshahumadini15@undiksha.ac.id |



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

| | | | | | | | | | | |
|---|---|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 15 (-) | Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 |
| 16 (-) | Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 4 |
| 17(-) | Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 |
| 18 | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 19 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 20 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan) | | 90 | 91 | 88 | 87 | 90 | 89 | 92 | 89 | 90 |
| Jumlah (seluruh item angket x bobot tertinggi) (5x20) | | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| Persentase per-subjek (%) | | 90% | 91% | 88% | 87% | 90% | 89% | 92% | 89% | 90% |
| Persentase Keseluruhan subjek % | | 90% | | | | | | | | |
| Kriteria keseluruhan | | Sangat Valid | | | | | | | | |



Lampiran 24 Angket Uji Coba Lapangan

| | |
|---|-----------------------------|
| Nis | 3904 |
| Tanggal Pengisian | 05-Jul-2021 01:20 PM |
| Email | putuanggapratama1@gmail.com |
| 1. Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif sangat menarik. | Sangat Setuju |
| 2. Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami. | Setuju |
| 3. Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. | Sangat Setuju |

| | |
|--|---------------------|
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif | Sangat Setuju |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. | Sangat Setuju |
| 6. Isi materi yang terdapat dalam konten interaktif sangat lengkap | Setuju |
| 7. Fitur yang digunakan pada konten interaktif sangat membantu peserta didik. | Sangat Setuju |
| 8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten Interaktif | Sangat Tidak Setuju |
| 9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya. | Setuju |
| 10. Saya merasa senang menggunakan konten interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | Sangat Setuju |
| 11. Penggunaan konten interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar. | Setuju |
| 12. Penyampaian materi pada konten interaktif sangat membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket | Sangat Tidak Setuju |
| 13. Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pengetahuan Karawitan | Setuju |
| 14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif | Sangat Setuju |



| | |
|---|--|
| 15. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif. | Tidak Setuju |
| 16. Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran | Sangat Tidak Setuju |
| 17. Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran | Sangat Tidak Setuju |
| 18. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar | Sangat Setuju |
| 19. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar | Setuju |
| 20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | Setuju |
| Masukkan dan Saran | Sangat bagus |
| Image Upload |  <p>IMG-20210706-WA0004.jpg</p> |
| Tanda Tangan |  |

Lampiran 25 Hasil 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 |
| 1 | Tampilan yang digunakan dalam konten interaktif sangat menarik. | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 2 | Penyajian materi dalam konten interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Materi yang disajikan dalam konten interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten interaktif | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 5 | Contoh-contoh yang diberikan pada konten interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | Isi materi yang terdapat dalam konten interaktif sangat lengkap | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7 | Fitur yang digunakan pada konten interaktif sangat membantu peserta didik. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 (-) | Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pengetahuan Karawitan dengan menggunakan konten interaktif | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9 | Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten interaktif sangat bermanfaat bagi saya | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 10 | Saya merasa senang menggunakan konten interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 11 | Penggunaan konten interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 12 (-) | Penyampaian materi pada konten interaktif sangat membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 13 | Pembelajaran menggunakan konten interaktif membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pengetahuan Karawitan | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| 14 | Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten interaktif | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 15 (-) | Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten interaktif. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |

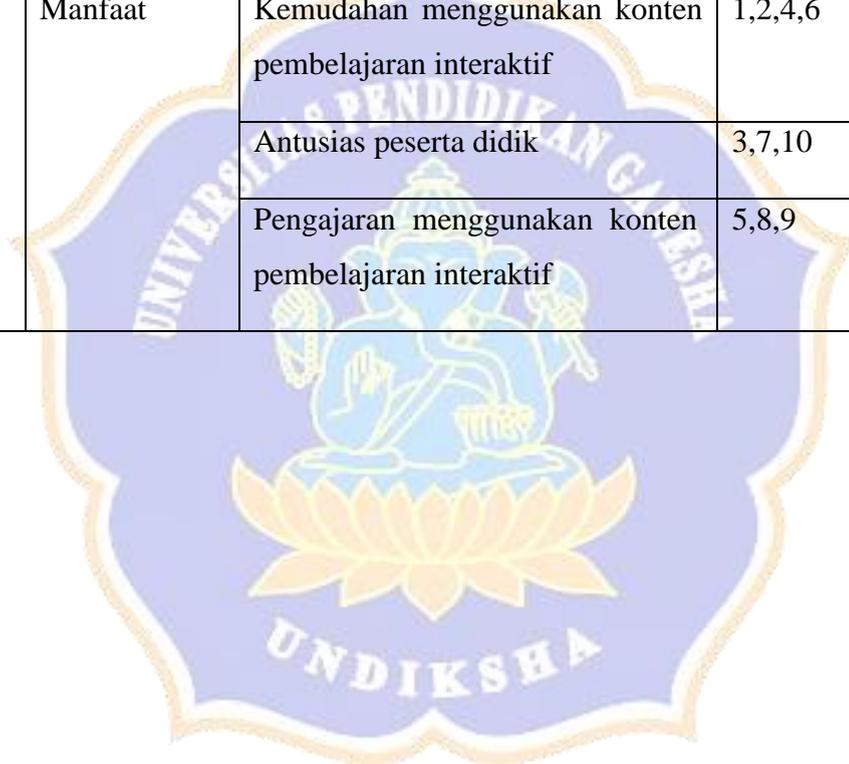
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 16 (-) | Konten interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 17(-) | Konten interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 18 | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 19 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| 20 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan ini membuat saya makin termotivasi dalam mengikuti pembelajaran | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan) | | 92 | 91 | 92 | 85 | 89 | 85 | 90 | 83 | 91 | 90 | 84 | 92 | 90 | 92 | 92 | 88 | 91 | 89 | 88 | 86 | 89 | 92 |
| Jumlah (seluruh item angket x bobot tertinggi) (5x20) | | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| Persentase per-subjek (%) | | 92% | 91% | 92% | 85% | 89% | 85% | 90% | 83% | 91% | 90% | 84% | 92% | 90% | 92% | 92% | 88% | 91% | 89% | 88% | 86% | 89% | 92% |
| Presentase keseluruhan subjek (%) | | 89% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kriteria keseluruhan | | Valid | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran 26 Kisi – kisi Angket Respon Guru

KISI – KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap 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 | 3,7,10 |
| | | Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif | 5,8,9 |



Lampiran 27 Angket Respon Guru

ANGKET UJI RESPON GURU
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
PENGETAHUAN KARAWITAN JURUSAN SENI KARAWITAN
SMK N 1 SUKASADA

Identitas Guru

Nama : Dra. I Gusti Ayu Sudewi., M.Pd.

NIP : 196508151997022001.

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan paling sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan Nilai
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|------|---|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pembelajaran | √ | | | | |
| 2 | Dengan adanya konten pembelajaran interaktif saya merasa lebih tertarik dalam mengajar mata pelajaran pengetahuan karawitan | √ | | | | |
| 3(-) | Saya memiliki kesulitan dalam mengoperasikan konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan | | | | √ | |
| 4(-) | Konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | √ | |
| 5 | Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah saya memberikan penilaian kepada siswa | | √ | | | |
| 6 | Melalui konten pembelajaran interaktif ini menambah pemahaman dan semangat siswa tentang pembelajaran pengetahuan karawitan | | √ | | | |
| 7 | Saya tidak mampu memfokuskan diri Ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran ini dengan baik | √ | | | | |

| | | | | | | |
|------|--|---|--|--|---|--|
| 8(-) | Siswa merasa bosan belajar dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif ini | | | | ✓ | |
| 9 | Konten pembelajaran ini memiliki simulasi dan berbagai contoh untuk materi yang dipaparkan | ✓ | | | | |
| 10 | Adanya konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. | ✓ | | | | |

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

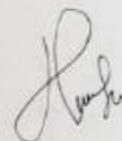
.....

.....

.....

Singaraja, 15 Juli 2021

Responden,



Dra. I Gusti Ayu Sudewi M.Pd.

Lampiran 28 Hasil Perolehan Nilai Pretest – Posttest

| No Urut | Kode Siswa | Nama | L/P | Uji Efektivitas | |
|--------------------|------------|-------------------------------------|-----|-----------------|------------------|
| | | | | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> |
| 1 | 01 | Anak Agung Ngurah Raditya Mahottama | L | 50 | 90 |
| 2 | 02 | Gede Alifian Aryana | L | 45 | 85 |
| 3 | 03 | Gede Ananta Darma Mulia | L | 30 | 90 |
| 4 | 04 | Gede Raditya Pratama | L | 55 | 100 |
| 5 | 05 | Gst Ngurah Arta Dana Putra | L | 45 | 95 |
| 6 | 06 | Hari Krishnanda Bhagavata | L | 40 | 100 |
| 7 | 07 | I Gusti Putu Arya Pratama | L | 55 | 100 |
| 8 | 08 | I Kadek Setiawan | L | 50 | 85 |
| 9 | 09 | I Putu AndrianWiriantana | L | 55 | 80 |
| 10 | 10 | I Putu Angga Pratama Yasa | L | 50 | 95 |
| 11 | 11 | Kadek Agus Gunarsana | L | 35 | 80 |
| 12 | 12 | Kadek Agus Mulyawan | L | 55 | 85 |
| 13 | 13 | Kadek Candra Gunawan | L | 45 | 90 |
| 14 | 14 | Kadek Suta Dwi Andika | L | 55 | 90 |
| 15 | 15 | Ketut Bryan Premawan | L | 60 | 100 |
| 16 | 16 | Ketut Susila Marga Yasa | L | | |
| 17 | 17 | Komang Widiantara | L | 50 | 95 |
| 18 | 18 | Made Nanda Wiryaditama | L | 55 | 100 |
| 19 | 19 | Made Ngenteg Ariada | L | 50 | 95 |
| 20 | 20 | Made Pasek | L | | |
| 21 | 21 | Made Widiarsana | L | 45 | 90 |
| 22 | 22 | Putu Aditya Prayogi | L | 65 | 90 |
| 23 | 23 | Putu Angga Putra Artawan | L | 60 | 100 |
| 24 | 24 | Putu Krisna Prayoga | L | 40 | 95 |
| Rata – rata | | | | 49,55 | 92,27 |

| | |
|----------------------|---------------|
| Skor Maksimal | 100 |
| <i>N-gain</i> | 0,85 |
| Interprestasi | Sangat Tinggi |



Form: Uji Pretest

| | |
|--|-------------------------------|
| Nama | A.A Ngurah Raditya Mahottama |
| NIS | 3796 |
| Tanggal Pengisian | 30-Jun-2021 |
| Jenis Kelamin | Laki - laki |
| 1. Di Bali sendiri, terdapat beberapa jenis karawitan, diantaranya... | Karawitan instrument dan nada |
| 2. Karawitan vokal diBali biasa disebut dengan sekar. Terdapat beberapa jenis sekar, diantaranya, kecuali.. | Sekar rare |
| 3. Tembang ini biasanya difungsikan untuk jenis lagu pemujaan,yang umumnya dinyanyikan dalam prosesi upacara, baik upacara adat maupun agama, tembang ini merupakan jenis pengertian dari tembang? | Agung |
| 4. Tembang ini juga biasa disebut dengan wirama yang merupakan tembang keagamaan yang dimana dalam menyanyikannya menggunakan guru lagu, tembang ini merupakan pengertian dari tembang? | Madya |
| 5. Merupakan mencakup berbagai jenis lagu anak – anak yang bernuansa permainan khususnya di Bali, bersifat dinamis dan riang sehingga menimbulkan nuansa bermain yang gembira, tembang ini merupakan pengertian dari tembang | Rare |
| 6. Contoh dari sekar rare dibawah ini adalah.. | Pupuh ginada |

| | |
|--|--------------------------|
| 7. Contoh dari sekar agung dibawah ini adalah .. | Ucung - ucung semanggi |
| 8. Klasifikasi/pengelompokan instrument gamelan ditinjau dari bentuk fisik terbagi menjadi 2 bentuk, yaitu bentuk | bilah dan bentuk lakaran |
| 9. Pengertian karawitan secara teoritis terbangun dari 4 unsur, salah satu diantaranya adalah Medium. Medium dalam karawitan berupa..... | Laras |
| 10. Instrumen Kendhang dalam karawitan termasuk dalam kelompok instrumen pokok. Dalam sajian karawitan instrumen kendhang berfungsi sebagai pemimpin dalam penguasaan irama. Dalam karawitan fungsi instrumen kendhang adalah sebagai | pamangu lagu |
| 11. Karawitan yang dihasilkan oleh suara gamelan, disebut.. | Karawitan gending |
| 12. Menyanyi dengan suara manusia disebut karawitan.. | Widatra |
| 13. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument kordofon adalah.. | Rebana |
| 14. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument idiofon adalah ... | Guntang |
| 15. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument membranofon adalah .. | Gong |
| 16. Dibawah ini, contoh dari instrument aerofon dalam gamelan bali adalah, kecuali | Preret |

| | |
|--|--|
| 17. Jenis instrument yang bunyinya ditimbulkan oleh bahannya sendiri, tanpa membutuhkan kulit atau dawai yang dikencangkan adalah pengertian dari instrument... | Kordofon |
| 18. Suatu instrument yang bunyinya timbul karena dawai yang dikencangkan dari satu sisi ke sisi lain merupakan pengertian dari instrument.... | Membranofon |
| 19. Suatu jenis instrument yang udaranya sendiri berfungsi sebagai alat penggetar utama yang menimbulkan bunyi seperti seruling, terompet dan oboe merupakan pengertian jenis instrument ... | Aerofon |
| 20. Jenis instrument musik yang menghasilkan suara dengan memukul selaput atau kulit Bunyi pada alat musik ini ditimbulkan oleh getaran kulit yang dipukul merupakan pengertian dari.. | Aerofon |
| Tanda tangan |  |



Form: Uji Posttest

| | |
|---|--------------------------------|
| Nama | A.A Ngurah Raditya Mahottama |
| Nis | 3796 |
| Tanggal Pengisian | 05-Jul-2021 |
| Jenis Kelamin | Laki - Laki |
| 1. Tembang ini biasanya difungsikan untuk jenis lagu pemujaan, yang umumnya dinyanyikan dalam prosesi upacara, baik upacara adat maupun agama, tembang ini merupakan jenis pengertian dari tembang? | Madya |
| 2. Tembang ini juga biasa disebut dengan wirama yang merupakan tembang keagamaan yang dimana dalam menyanyikannya menggunakan guru lagu, tembang ini merupakan pengertian dari tembang? | Agung |
| 3. Karawitan vokal di Bali biasa disebut dengan sekar. Terdapat beberapa jenis sekar, diantaranya, kecuali.. | Sekar Arum |
| 4. Di Bali sendiri, terdapat beberapa jenis karawitan, diantaranya... | Karawitan vokal dan instrument |
| 5. Klasifikasi/pengelompokan instrument gamelan ditinjau dari bentuk fisik terbagi menjadi 2 bentuk, yaitu bentuk | bilah dan bentuk lakaran |
| 6. Contoh dari sekar rare dibawah ini adalah.. | Meong – meong |

| | |
|--|----------------------|
| 7. Merupakan mencakup berbagai jenis lagu anak – anak yang bernuansa permainan khususnya di Bali, bersifat dinamis dan riang sehingga menimbulkan nuansa bermain yang gembira, tembang ini merupakan pengertian dari tembang | Rare |
| 8. Contoh dari sekar agung dibawah ini adalah .. | Kakawin Ramayana |
| 9. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument kordofon adalah.. | Rebab |
| 10. Menyanyi dengan suara manusia disebut karawitan.. | Sekar |
| 11. Karawitan yang dihasilkan oleh suara gamelan, disebut.. | Karawitan instrument |
| 12. Instrumen Kendhang dalam karawitan termasuk dalam kelompok instrumen pokok. Dalam sajian karawitan instrumen kendhang berfungsi sebagai pemimpin dalam penguasaan irama. Dalam karawitan fungsi instrumen kendhang adalah sebagai | pamangku irama |
| 13. Pengertian karawitan secara teoritis terbangun dari 4 unsur, salah satu diantaranya adalah Medium. Medium dalam karawitan berupa..... | Suara |
| 14. Jenis instrument yang bunyinya ditimbulkan oleh bahannya sendiri, tanpa membutuhkan kulit atau dawai yang dikencangkan adalah pengertian dari instrument... | Idiofon |
| 15. Dibawah ini, contoh dari instrument aerofon dalam gamelan bali adalah, kecuali | Guntang |

| | |
|--|--|
| 16. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument membranofon adalah .. | Kendang |
| 17. Dibawah ini gamelan bali yang termasuk kedalam instrument idiofon adalah ... | Gong |
| 18. Jenis instrument musik yang menghasilkan suara dengan memukul selaput atau kulit Bunyi pada alat musik ini ditimbulkan oleh getaran kulit yang dipukul merupakan pengertian dari.. | Meembranofon |
| 19. Suatu instrument yang bunyinya timbul karena dawai yang dikencangkan dari satu sisi ke sisi lain merupakan pengertian dari instrument.... a. Kordofon | Kordofon |
| 20. Suatu jenis instrument yang udaranya sendiri berfungsi sebagai alat penggetar utama yang menimbulkan bunyi seperti seruling, terompet dan oboe merupakan pengertian jenis instrument ... | Aerofon |
| Tanda Tangan |  |



Wawancara dan diskusi terkait Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan



Pengisian angket respon siswa melalui Google Form

Responer cannot be edited

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Nama
Mada Hanis Wiyadharma

No. Absen
10

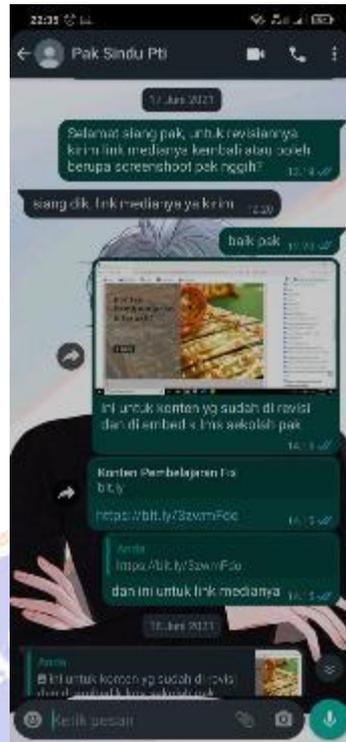
Kelas
2. Karawitan

Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat. Isilah pertanyaan berikut dengan jawaban yang sesuai dengan pendapat anda sendiri. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memilih pilihan 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

Saya senang belajar Pengetahuan Karawitan

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

Uji Ahli Media – Desain Pembelajaran Dan Uji Ahli Isi Materi



Uji Kelompok Kecil

Record Summary

| | |
|---|----------------------------|
| Nama | A. A Nugraha Ridha Maulana |
| NIS | 3196 |
| Tanggal Pengisian | 01-Jul-2021 |
| Kelas | |
| 1. Terapan yang digunakan dalam bentuk ideasi? sangat menarik. | Sangat Baik |
| 2. Penerimaan ide dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Sangat Baik |
| 3. Model yang dibangun dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Baik |
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan bentuk ideasi? | Sangat Baik |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada bentuk ideasi? dapat membuat pemahaman model pembelajaran. | Baik |
| 6. Hal menarik yang terdapat dalam bentuk ideasi? sangat bagus. | Sangat Baik |

Record Summary

| | |
|---|----------------------|
| Nama | I Nurul Anwarul Huda |
| NIS | 3382 |
| Tanggal Pengisian | 01-Jul-2021 |
| Kelas | www.kampusipgpa.com |
| 1. Terapan yang digunakan dalam bentuk ideasi? sangat menarik. | Baik |
| 2. Penerimaan ide dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Baik |
| 3. Model yang dibangun dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Baik |
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan bentuk ideasi? | Sangat Baik |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada bentuk ideasi? dapat membuat pemahaman model pembelajaran. | Sangat Baik |
| 6. Hal menarik yang terdapat dalam bentuk ideasi? sangat bagus. | Baik |

Record Summary

| | |
|---|------------------------|
| Nama | I Fendi Fauzanul Hafid |
| NIS | 3382 |
| Tanggal Pengisian | 01-Jul-2021 |
| Kelas | www.kampusipgpa.com |
| 1. Terapan yang digunakan dalam bentuk ideasi? sangat menarik. | Baik |
| 2. Penerimaan ide dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Baik |
| 3. Model yang dibangun dalam bentuk ideasi? sangat menarik dan sudah dipikirkan. | Baik |
| 4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan bentuk ideasi? | Sangat Baik |
| 5. Contoh-contoh yang diberikan pada bentuk ideasi? dapat membuat pemahaman model pembelajaran. | Sangat Baik |
| 6. Hal menarik yang terdapat dalam bentuk ideasi? sangat bagus. | Baik |

Uji Lapangan

