

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP - UKI TORAJA)

Jl. Jenderal Sudirman Nomor 9, Makale, Tana Toraja 91811
 ☎ (0423) 22468, 22887, 📠 (0423) 22073, (E-mail) fkupukitoraja@gmail.com

Nomor : TA.00.03/1191/UKI Toraja.DFKIP/2024
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
 Yth. **Kepala SMPN 1 Sangalla**
 Di
 Tempat

Dengan Hormat,

Perkenankan kami menyampaikan bahwa salah satu tugas akhir yang harus diselesaikan mahasiswa(i) UKI Toraja adalah penyusunan Skripsi. Sehubungan dengan itu, bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu menerima dan memberikan izin/rekomendasi kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian pada instansi/jawatan/dinas/perusahaan/lembaga/tempat usaha yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa yang dimaksud :

Nama : Tomi Lumalan
 NIM : 221115017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Penelitian : Pengembangan Video Animasi Berbasis *Microlearning* pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla.
 Pembimbing : 1. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd
 2. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.

Demikianlah surat permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

Makale, 13 Desember 2024

Dekan,

Daud Rodi Palimbong, S.Pd., M.Pd.
 NIDN-0930098202

Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 026/DPK.TT/SMP.01-SGL/LL/II/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : EMA LAPU, S.Pd., M.Pd.
 N I P : 19671210 199103 2 013
 Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina TK.I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

N a m a : TOMI LUMALAN
 NIM : 221115017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan UKI TORAJA
 Alamat : Aa' Petarian, Kel. Tongko Sarapung, Kec. Sangalla,
 Kab. Tana Toraja

benar telah melaksanakan *Penelitian* pada UPT SMP Negeri 1 Sangalla Kecamatan Sangalla Kabupaten Tana Toraja dengan judul Penelitian "*Pengembangan Video Animasi Berbasis Microlearning pada Mata Pelajaran Seni Budaya*" tanggal 5 dan 6 Februari 2025.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.


 Sangalla, 13 Februari 2025
 Kepala Sekolah,

 EMA LAPU, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19671210 199103 2 013

Lampiran 3 Surat ijin validator materi



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP-UKI TORAJA)

Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811

Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkipukitoraja@gmail.com

Nomor : PK.03.08/77.6/UKI Toraja.FKIP.TP/2025
 Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
 Yth : **Bapak Yohanis Padalingan, S.Pd., M.Pd.**

di
 Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir,
 dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai
 Validator Ahli Materi yang dibuat oleh mahasiswa

N a m a : Tomi Lumalan
 N I M : 221115017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***"Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla"***

Dibimbing : **1. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.**
 Oleh : **2. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makale, 30 Januari 2025

Ketua Prodi
 Teknologi Pendidikan

Ervianti S.Pd., M.Pd.
 NIDN 09/4089203

Lampiran 4 surat ijin validator media



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP-UKI TORAJA)
Jl. Jenderal Sudirman No. 09 Makale, Tana Toraja 91811
Telepon (0423) 22468, 22887, Faksimile (0423) 22073, (Email) fkipukutoraja@gmail.com

Nomor : PK.03.08/76.6/UKI Toraja.FKIP.TP/2025
 Perihal : *Permintaan Kesediaan Menjadi Validator*

Kepada
 Yth : **Ibu Hasni, S.Pd., M.Pd.**

di
 Tempat

Untuk memperlancar kegiatan Penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir,
 dengan hormat memohon kesediaan Bapak / Ibu untuk bertindak sebagai
 Validator Ahli Media yang dibuat oleh mahasiswa

N a m a : Tomi Lumalan
 N I M : 221115017
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan rencana Judul :

***"Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla"***

Dibimbing : **1. Muh. Putra Pratama, S.SI., M.Pd.**
 Oleh : **2. Anna Pertiwi, S.Pd., M.Pd.**

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Makale, 30 Januari 2025
 Ketua Prodi
 Teknologi Pendidikan


Ervianti, S.Pd., M.Pd.
 NIDN 0914089203



Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas

Nama Peneliti : Tomi Lumalan
 Nim : 221115017
 Judul penelitian : Pengembangan video animasi berbasis microlearning
 pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 sangalla.
 Nama Validator : Yohanes P. S. Pd., N. Pd.
 NIP/ NIDN : 0905069202
 Tanggal/Bulan/Tahun : 31/1/2025

B. Tujuan

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media pada
 "Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 seni budaya di SMPN 1 sangalla."

C. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan dengan teliti
2. Bapak/ ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi
 tanda (✓) pada kolom yang tersedia
3. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai
 berikut :

a. Sangat Tidak valid	= 1
b. Tidak Valid	= 2
c. Cukup Valid	= 3
d. Valid	= 4
e. Sangat valid	= 5
4. Berikan saran dan komentar pada kolom yang di sediakan untuk
 memberikan masukan terkait kekurangan atau kelebihan video animasi
 yang telah anda nilai. Saran ini sangat berguna untuk pengembangan lebih
 lanjut.!
5. Berikan kesimpulan mengenai video animasi di bagian akhir kusioner.!

6. Pastikan semua pernyataan dan bagian saran serta kesimpulan telah di isi sebelum mengembalikan kusioner ini.
7. Jika ada bagian yang kurang di pahami harap tanyakan kepada penyusun kusioner untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

D. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang telah di kembangkan.	✓				
3.	Materi yang di sampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓				
4.	Kejelasan materi yang di sampaikan.		✓			
5.	materi yang di sampaikan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.	✓				
6.	Penggunaan bahasa yang benar dan mudah di pahami.	✓				
7.	Urutan materi yang di sajikan logis dan sistematis.	✓				
8.	Materi yang di sajikan lengkap		✓			
9.	Informasi yang di sampaikan akurat.		✓			
10.	Informasi tambahan dalam video animasi mendukung pemahaman siswa secara menyeluruh.		✓			
11.	Tata letak materi dalam video tidak mengganggu elemen lainnya.	✓				
12.	Daftar pustaka yang disertakan mendukung penyampaian materi dalam video.		✓			

E. Saran dan Komentar

Saran dan Komentar
Sangat mengapresiasi kinerja kreatif dan berhasrat. Selain aspek gelas & sistematis, tinggal menambahkan poin tambahan informasi dalam bentuk macam-macam alat musik tradisional dan daerah asal (Toraja).

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media, maka Video Animasi berbasis *Microlearning* ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak maupun digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII.

Makale 31/1/2025

Validator



.....

Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas

Nama Peneliti : Tomi Lumalan
 Nim : 221115017
 Judul penelitian : Pengembangan video animasi berbasis microlearning
 pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 sangalla.
 Nama Validator : *Hasni S.Pd., M. Pd.*
 NIP/ NIDN :
 Tanggal/Bulan/Tahun : *03 / 02 / 2025*

B. Tujuan

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media pada
 “Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 seni budaya di SMPN 1 sangalla.”

C. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan dengan teliti
2. Bapak/ ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia
3. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai berikut :
 - a. Sangat Tidak valid = 1
 - b. Tidak Valid = 2
 - c. Cukup Valid = 3
 - d. Valid = 4
 - e. Sangat valid = 5
4. Berikan saran dan komentar pada kolom yang di sediakan untuk memberikan masukan terkait kekurangan atau kelebihan video animasi yang telah anda nilai. Saran ini sangat berguna untuk pengembangan lebih lanjut.!
5. Berikan kesimpulan mengenai video animasi di bagian akhir kusioner.!

6. Pastikan semua pernyataan dan bagian saran serta kesimpulan telah di isi sebelum mengembalikan kusioner ini.
7. Jika ada bagian yang kurang di pahami harap tanyakan kepada penyusun kusioner untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

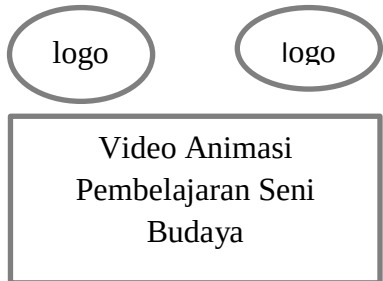
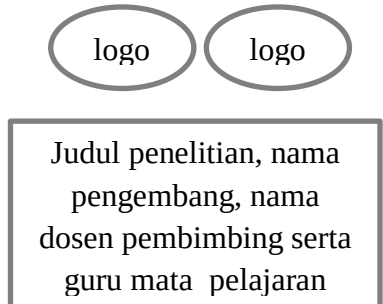
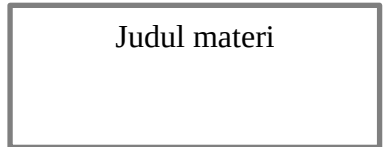
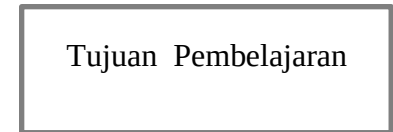
D. Tabel penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Durasi video sesuai dengan prinsip <i>microlearning</i> (4-8 menit)	✓				
2.	materi video terfokus pada satu konsep utama?		✓			
3.	kualitas gambar dan video jelas dan tajam		✓			
4.	penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah di pahami		✓			
5.	desain visual yang menarik dan relevan dengan materi	✓				
6.	kualitas suara yang di hasilkan jelas dan tidak berisik		✓			
7.	penggunaan musik sesuai dan tidak mengganggu elemen lainnya		✓			
8.	penggunaan jenis dan ukuran font mudah di baca oleh siswa?		✓			
9.	penggunaan elemen visual dalam video sesuai dengan tema		✓			
10.	animasi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan		✓			
11.	Video animasi mudah digunakan		✓			
12.	Video animasi memiliki ukuran file tidak terlalu besar sehingga tidak memberatkan perangkat siswa		✓			

E. Saran dan Komentar

.....

Lampiran 7 Lampiran *Storyboard* video animasi

No	Rancangan	Keterangan
	Halaman awal 	Halaman awal berisi logo Universitas Kristen Indonesia Toraja dan SMPN 1 Sangalla, mata pembelajaran serta kelas.
	Halaman awal/ Halaman Profil 	Halaman awal berisi logo Universitas Kristen Indonesia Toraja, logo SMPN 1 Sangalla, judul penelitian, nama pengembang, nama dosen pembimbing, dan guru mata pelajaran.
	Slide judul materi 	Berisi judul materi dengan tema alat musik tradisional, dan sub tema Angklung, Gamelan, Kolintang, Sasando, dan Kendang.
	Slide capaian pembelajaran 	Adapun capaian pembelajaran pada pertemuan hari ini adalah Peserta didik mampu menjelaskan berbagai jenis alat musik tradisional Indonesia, termasuk sejarah, fungsi, dan cara memainkannya.
	Slide tujuan Pembelajaran 	Tujuan pembelajaran hari ini adalah yang 1. peserta didik dapat menjelaskan sejarah, fungsi, dan karakteristik alat musik tradisional Indonesia. 2. peserta didik dapat memahami keberagaman alat musik yang ada di Indonesia.

Halam Materi Penjelasan Angklung Gambar Angklung penjelasan materi	Slide ini berisi penjelasan materi tentang sejarah angklung, Fungsi dan cara memainkannya
Halaman Materi Penjelasan alat musik Gamelan Gambar Gamelan penjelasan materi	Slide ini berisi penjelasan materi tentang sejarah gamelan, fungsi dan cara memainkannya
Halaman penjelasan materi alat musik Kolintang Gambar Kolintang penjelasan materi	Slide ini berisi penjelasan materi tentang sejarah Kolintang, fungsi dan cara memainkannya
Halaman penjelasan materi alat musik Sasando Gambar Sasando penjelasan materi	Slide ini berisi penjelasan materi tentang sejarah Sasando, fungsi dan cara memainkannya
Halaman penjelasan materi alat musik Kendang Gambar Kendang penjelasan materi	Slide ini berisi penjelasan materi tentang sejarah Kendang, fungsi dan cara memainkannya
Halaman ucapan terima kasih Ucapan Terimah Kasih	Halaman ini berisi ucapan terima kasih

Lampiran 8 Lampiran Tampilan Media Video Animasi

Halaman 1



Halaman 2



Halaman Capaian Pembelajaran



Halaman Tujuan Pembelajaran



Halaman Tema dan Sub Tema



Halaman Isi



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA



Angklung

Cara memainkannya:
Angklung dimainkan dengan cara digoyangkan, sehingga bambu yang beresonansi menghasilkan suara harmonis. Setiap angklung mewakili satu nada, sehingga pemain angklung harus bermain secara berkelompok untuk menghasilkan melodi yang komplit.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA

Gamelan

Gamelan adalah kumpulan alat musik tradisional yang berasal dari Jawa Tengah dan Bali. Kata gamelan berasal dari bahasa Jawa, yaitu gamel yang berarti menabuh atau memukul.



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA

Fungsi Gamelan

Gamelan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat Jawa dan Bali, antara lain:

- Tari
- Wayang Kulit
- Upacara Adat
- Rekreasi Lainnya



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA

Cara Bermain Gamelan

Gamelan dimainkan secara kelompok, dimana setiap pemain memainkan instrumen tertentu sesuai dengan komposisi melodi dan ritme yang telah diatur.



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA

Kolintang

Kolintang adalah alat musik pukul yang berasal dari Minahasa, Sulawesi Utara. Nama kolintang berasal dari bunyi yang dihasilkan oleh alat musik ini: "tong" untuk nada rendah, "tong" untuk nada tinggi.



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANDALLA



Kolintang is used in various contexts:

- Kesenian daerah
- Upacara adat
- Hiburan
- Acara Resmi

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Cara Bermain Kolintang



Kolintang dimainkan dengan cara memukul bilah-bilah kayu yang telah disusun sedemikian rupa menggunakan alat pemukul khusus. Setiap bilah kayu menghasilkan nada yang berbeda sehingga pemain harus mengatur ritme dan melodi yang harmonis.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Sasando



Sasando adalah alat musik petik yang berasal dari Pulau Rote, Nusa Tenggara Timur. Sasando sudah dikenal sejak abad ke-7 dan terbuat dari bambu serta dilengkapi dengan aryanan, daun lontar sebagai resonator.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Fungsi Sasando



Pertunjukan musik modern, Upacara adat, Hiburan

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Cara Memainkan: Sasando



Sasando dimainkan dengan cara memetik senar-senarnya, mirip seperti memainkan gitar atau harp. Setiap senar menghasilkan nada yang berbeda, dan pemain dapat menciptakan melodi yang indah dengan teknik petikan yang bertingkat.

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Kendang



Kesenian daerah, Upacara adat, Hiburan, Acara Resmi

UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA TORAJA SMPN 1 SANGALLA

Kendang



Kendang adalah alat musik perkusi yang terbuat dari kayu dan kulit binatang. Alat musik ini berasal dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk Jawa, Bali, dan Lombok.



Halaman Ucapan Terimah Kasih



Lampiran 9 Angket Kepraktisan Guru

ANGKET KEPRAKTISAN GURU**A. Identitas**

Nama Peneliti : Tomi Lumalan
 Nim : 221115017
 Judul penelitian : Pengembangan video animasi berbasis microlearning
 pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 sangalla.
 Nama Guru : Rivaldy Insayana, S.Sn
 NIP : 2000405202411001
 Tanggal/Bulan/Tahun :

B. Tujuan

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media pada
 “Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 seni budaya di SMPN 1 sangalla.”

C. Petunjuk

1. Bacalah pertanyaan dengan teliti
2. Bapak/ ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia
3. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai berikut :

a. Sangat Tidak Praktis	= 1
b. Tidak Praktis	= 2
c. Cukup Praktis	= 3
d. Praktis	= 4
e. Sangat Praktis	= 5
4. Berikan saran dan komentar pada kolom yang di sediakan untuk memberikan masukan terkait kekurangan atau kelebihan video animasi yang telah anda nilai. Saran ini sangat berguna untuk pengembangan lebih lanjut.!
5. Berikan kesimpulan mengenai video animasi di bagian akhir kusioner.!
6. Pastikan semua pernyataan dan bagian saran serta kesimpulan telah di isi sebelum mengembalikan kusioner ini.

7. Jika ada bagian yang kurang di pahami harap tanyakan kepada penyusun kusioner untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

D. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	materi pada video animasi mendukung pencapaian KD dan indikator pencapaian pembelajaran Seni Budaya.	✓				
3.	penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis <i>microlearning</i> mudah di terapkan di kelas.		✓			
4.	materi yang di sampaikan jelas dan mudah di pahami.		✓			
5.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.		✓			
6.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.		✓			
7.	penggunaan suara, video dan teks memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.	✓				
8.	penggunaan visual animasi sesuai dengan isi materi yang dibawahkan.	✓				
9.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.		✓			
10.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat diakses dari berbagai perangkat.			✓		
11.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat digunakan secara offline.	✓				

E. Saran dan Komentar

Saran dan Komentar
Penjelasan materi sudah baik. ~~Met~~ Metode pembelajaran dengan menggunakan LCD membantu Guru untuk menjelaskan materi. Saran penyampaian materi harus disertai dengan penjelasan dari guru tidak hanya dari Media yang dipakai

F. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media, maka Video Animasi berbasis *Microlearning* ini dinyatakan:

1. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII tanpa revisi.
2. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak maupun digunakan dalam pembelajaran di SMPN 1 Sangalla kelas VIII.

Makale, 21 Februari 2025
Validator

[Signature]
..Rivally... Mayana S.Sn

Lampiran 10 Angket Kepraktisan Siswa

ANGKET KEPRAKTISAN SISWA**A. Identitas**

Nama Peneliti : Tomi Lumalan
 Nim : 221115017
 Judul penelitian : Pengembangan video animasi berbasis microlearning
 pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 sangalla.
 Nama : *teman*
 Kelas : *VIII C*
 Tanggal/Bulan/Tahun : *06/02/2025*

B. Tujuan

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media pada
 “Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 seni budaya di SMPN 1 sangalla.”

C. Petunjuk

4. Bacalah pertanyaan dengan teliti
5. Bapak/ ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi
 tanda (✓) pada kolom yang tersedia
6. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai
 berikut :

a. Sangat Tidak Praktis	= 1
b. Tidak Praktis	= 2
c. Cukup Praktis	= 3
d. Praktis	= 4
e. Sangat Praktis	= 5 ✓
8. Berikan saran dan komentar pada kolom yang di sediakan untuk
 memberikan masukan terkait kekurangan atau kelebihan video animasi
 yang telah anda nilai. Saran ini sangat berguna untuk pengembangan lebih
 lanjut.!
9. Berikan kesimpulan mengenai video animasi di bagian akhir kusioner.!
10. Pastikan semua pernyataan dan bagian saran serta kesimpulan telah di isi
 sebelum mengembalikan kusioner ini.

7. Jika ada bagian yang kurang di pahami harap tanyakan kepada penyusun kusioner untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

D. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
2.	materi pada video animasi mendukung pencapaian KD dan indikator pencapaian pembelajaran Seni Budaya.	✓				
3.	penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis <i>microlearning</i> mudah di terapkan di kelas.		✓			
4.	materi yang di sampaikan jelas dan mudah di pahami.		✓			
5.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.		✓			
6.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.		✓			
7.	penggunaan suara, video dan teks memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.	✓				
8.	penggunaan visual animasi sesuai dengan isi materi yang dibawahkan.	✓				
9.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.		✓			
10.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat diakses dari berbagai perangkat.			✓		
11.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat digunakan secara offline.	✓				

ANGKET KEPRAKTISAN SISWA

A. Identitas

Nama Peneliti : Tomi Lumalan
 Nim : 221115017
 Judul penelitian : Pengembangan video animasi berbasis microlearning
 pada mata pelajaran seni budaya di SMPN 1 sangalla.
 Nama : *MARVELIUS TURU PADANG*
 Kelas : *VIII. C*
 Tanggal/Bulan/Tahun : *06-02-2025*

B. Tujuan

Tujuan dari instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan media pada
 “Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pelajaran
 seni budaya di SMPN 1 sangalla.”

C. Petunjuk

4. Bacalah pertanyaan dengan teliti
5. Bapak/ ibu diminta untuk memberikan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia
6. Skala penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai berikut :

a. Sangat Tidak Praktis	= 1
b. Tidak Praktis	= 2
c. Cukup Praktis	= 3
d. Praktis	= 4 ✓
e. Sangat Praktis	= 5
8. Berikan saran dan komentar pada kolom yang di sediakan untuk memberikan masukan terkait kekurangan atau kelebihan video animasi yang telah anda nilai. Saran ini sangat berguna untuk pengembangan lebih lanjut!
9. Berikan kesimpulan mengenai video animasi di bagian akhir kusioner.!
10. Pastikan semua pernyataan dan bagian saran serta kesimpulan telah di isi sebelum mengembalikan kusioner ini.

11. Jika ada bagian yang kurang di pahami harap tanyakan kepada penyusun kusioner untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut.

E. Tabel Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
12.	materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
13.	materi pada video animasi mendukung pencapaian KD dan indikator pencapaian pembelajaran Seni Budaya.	✓				
14.	penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis <i>microlearning</i> mudah di terapkan di kelas.	✓				
15.	materi yang di sampaikan jelas dan mudah di pahami.	✓				
16.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.	✓				
17.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.	✓				
18.	penggunaan suara, video dan teks memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.	✓				
19.	penggunaan visual animasi sesuai dengan isi materi yang dibawahkan.	✓				
20.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.	✓				
21.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat diakses dari berbagai perangkat.		✓			
22.	penggunaan video animasi berbasis <i>microlearning</i> dapat digunakan secara offline.	✓				

Adapun jumlah skor perolehan dari angket peserta didik yang berjumlah 20 orang yaitu sebagai berikut.

No	Nama	Total skor kuestioner
21.	Peserta didik 1	48
22.	Peserta didik 2	38
23.	Peserta didik 3	40
24.	Peserta didik 4	45
25.	Peserta didik 5	45
26.	Peserta didik 6	50
27.	Peserta didik 7	54
28.	Peserta didik 8	53
29.	Peserta didik 9	54
30.	Peserta didik 10	44
31.	Peserta didik 11	44
32.	Peserta didik 12	41
33.	Peserta didik 13	46
34.	Peserta didik 14	50
35.	Peserta didik 15	54
36.	Peserta didik 16	49
37.	Peserta didik 17	52
38.	Peserta didik 18	47
39.	Peserta didik 19	43
40.	Peserta didik 20	48
	Total Skor	946

Lampiran 11. Dokumentasi





RIWAYAT HIDUP



Tomi Lumalan lahir di Suaya, pada tanggal 05 September 2001, anak ketiga dari 5 bersaudara dari pasangan suami istri Matius Tambing Lumalan dan Marselina Patampang. Peneliti pertama kali menempuh pendidikan SDN 123 Kaero pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Di SMPN Satap 11 Saluputti dan selesai pada tahun 2018. Selanjutnya pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 4 Tana Toraja dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun yang sama pula peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Kristen Indonesia Toraja (UKI Toraja) pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan memilih Program Studi Teknologi Pendidikan.