

Syanti Lina Alfiana. 2022. *Pengembangan LKPD Berbasis Blended Learning Dengan Model Pedati Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Etistika Yuni WIjaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis Blended Learning dengan model Pedati pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: tahap Analysis, tahap Design, tahap Development, tahap Implementation, dan tahap Evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Pada tahap pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli bahasa, ahli materi dan ahli media, serta menggunakan angket respon pengguna yang diberikan kepada peserta didik dalam uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil validasi bahasa diperoleh persentase sebesar 80%, hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 98%, dan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 86,6%. Hasil rata-rata gabungan validasi ahli sebesar 87,9% dengan kategori sangat valid dan sangat baik digunakan tanpa revisi. Hasil uji coba perorangan diperoleh persentase sebesar 95%, hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 93% dan hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 86,6%. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis Blended learning dengan model Pedati dinyatakan sangat layak dan sangat baik untuk digunakan.

Kata Kunci: Animasi 2 Dimensi, *Blended Learning*, LKPD, Model Pedati,

Syanti Lina Alfiana. 2022. Pengembangan LKPD Berbasis *Blended Learning* Dengan Model Pedati Pada Mata PELajaran Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing Etistika Yuni WIjaya, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The research carried out is a development research that aimed to produce LKPD based on Blended Learning with the Pedati model on two-dimensional and three-dimensional animation subjects. This research used ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: Analysis stage, Design stage, Development stage, Implementation stage, and Evaluation stage. Technique of collecting data used interviews and questionnaires. In the data collection stage, it's used instruments in the form of validation questionnaires given to experts language, material and media experts, as well as using user response questionnaires that given to students in individual trials, small groups and large groups. The results of language validation obtained a percentage of 80% , The results material expert validation obtained a percentage of 98%, and the results of media expert validation obtained a percentage of 86.6% . The average result of expert validation combination is 87.9% with very valid and very good category that used without revision. The results of individual trials obtained a percentage of 95%, The results of trials a small group obtained a percentage of 93% and the results of the large group trial were obtained percentage of 86.6%. Based on the results of data analysis, it can be concluded that LKPD based on Blended learning with the Pedati model is declared very feasible and very good to use.

Keywords: 2 Dimensional Animation, Blended Learning, LKPD, Cart Model