





## Lampiran 1 Surat Ket. Ijin Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI BALI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK NEGERI 1 SAWAN**

Alamat : Desa Meryali, Kec. Sawan, Kab. Buleleng 81171 Telp (0362) 3302418  
Email : smkn1sawan@yahoo.com. Website : www.smkn1sawan.sch.id



**SURAT REKOMENDASI**  
Nomor : 070/1888/SMKN1SAWAN


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 1 Sawan, memberikan rekomendasi kepada :

NO	NAMA/NIM	PROGRAM STUDY	KET
1.	Nyoman Melati Pramesti NIM. 1615051092	Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan GANESHA	
2.	Ni Luh Putu Ari Pratiwi NIM. 1615051093	Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan GANESHA	
3.	I Komang Dodi Artha NIM. 1615051065	Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan GANESHA	

Untuk melaksanakan Penelitian dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan skripsi, dengan catatan tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Demikian surat Rekomendasi ini diberikan untuk digunakan seperlunya.




Dikeluarkan di Sawan  
Pada tanggal 27 Nopember 2019  
Kepala Sekolah



**I Made Rasta, S.Pd., M.Pd.H**  
Pembina, Tk.I  
NIP. 19691223 199903 1 003



## Lampiran 2 Hasil Observasi

No	Sumber	Metode	Hasil	Keterangan
1	Guru Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan	Wawancara	<p>Informasi yang didapatkan dari wawancara, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Media pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi semua siswa dikelas.</li> <li>2) Pemahaman guru mata pelajaran desain grafis percetakan yang mendukung adanya media pembelajaran e-learning dalam proses pembelajaran berlangsung.</li> <li>3) Kurangnya bahan ajar yang digunakan pada proses pembelajaran desain grafis percetakan. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku ajar yang dipegang oleh guru.</li> </ol>	 <p>Kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran desain grafis percetakan</p>  <p>Buku ajar mata pelajaran desain grafis percetakan.</p>
2	Peserta Didik Kelas XI Multimedia 1	Angket Kuisisioner	<p>Informasi yang didapat dari angket kuisisioner, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Rendahnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan</li> <li>b) Ketertarikan siswa dengan adanya e-learning</li> </ol>	 <p>Pengisian angket</p>

			<p>dalam pembelajaran desain grafis percetakan</p> <p>Termotivasinya peserta didik menggunakan media pembelajaran e-learning dalam pembelajaran desain grafis percetakan.</p>	
3	Guru dan peserta didik	Observasi proses kegiatan pembelajaran di Kelas XI Multimedia	Informasi yang didapat dari observasi proses kegiatan pembelajaran di Kelas XI Multimedia,	 <p>Kegiatan proses pembelajaran</p>





## Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik

## KISI-KISI ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran	2, 4
		b. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran	1, 3, 5, 7, 8, 10
		c. Motivasi siswa dalam pembelajaran	6, 9, 11
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	12
		b. Media pembelajaran	13, 14
		c. Sarana pembelajaran	15, 16, 17



## Lampiran 4 Angket Kebutuhan Peserta Didik

## SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.  
Siswa/i kelas XI Multimedia  
SMK Negeri 1 Sawan  
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 : Nyoman Melati Pramesti  
NIM : 1615051092  
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning Model Project Based Learning* Berbantuan *Schoology* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di kelas XI SMK Negeri 1 Sawan". Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sawan untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Semua pendapat yang telah di berikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuesioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnyanya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sawan, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,



**Nyoman Melati Pramesti**  
NIM.1615051092



### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Keny. Mey. Sumiarti.....  
 No. Absen : 12.....  
 Kelas : XI.M.M.I.....

#### I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

S = Setuju


TS = Tidak Setuju

#### II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		S	TS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>			
1	Saya senang belajar Desain Grafis Percetakan.	✓	
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer	✓	
3	Saya senang jika belajar Desain Grafis Percetakan menggunakan komputer.		✓
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Desain Grafis Percetakan yang disampaikan oleh guru.		✓
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.		✓
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		S	TS
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓
9	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	✓	
10	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	✓	
11	Menurut saya pembelajaran Desain Grafis Percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>			
12	Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	✓	
13	Saat memberikan penjelasan materi Desain Grafis Percetakan guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	✓	
14	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.		✓
15	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓	
16	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i> .	✓	
17	Menurut saya pembelajaran Desain Grafis Percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	✓	

Sawan, 28 - 11 - 2019  
Siswa

  
Kait May Sumiarti



### ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : I. Putu Ari Satya.....  
 No. Absen : 07.....  
 Kelas : XI mmi.....

#### I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

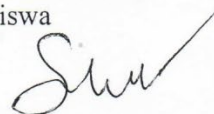
#### II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		S	TS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>			
1	Saya senang belajar Desain Grafis Percetakan.	✓	
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer		✓
3	Saya senang jika belajar Desain Grafis Percetakan menggunakan komputer.	✓	
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Desain Grafis Percetakan yang disampaikan oleh guru.	✓	<del>TS</del>
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.		✓
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban	
		S	TS
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓
9	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	✓	
10	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Desain Grafis Percetakan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	✓	
11	Menurut saya pembelajaran Desain Grafis Percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	✓	
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>			
12	Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.		✓
13	Saat memberikan penjelasan materi Desain Grafis Percetakan guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	✓	
14	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	✓	
15	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓	
16	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i> .	✓	
17	Menurut saya pembelajaran Desain Grafis Percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	✓	

Sawan, 28-11-2019

Siswa



I Ratu Ari Satria



Lampiran 5 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Responden	Nomor Soal															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
3	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1
5	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
6	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
8	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
9	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1
10	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
11	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1
12	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
13	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1
14	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
16	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
17	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
19	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
20	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1
21	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1
22	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
23	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
24	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1
25	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
26	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0
27	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
28	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1
29	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
30	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
31	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1
32	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
33	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
34	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1
35	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
36	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1
<b>Total S (1)</b>	<b>11</b>	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>21</b>	<b>31</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>32</b>	<b>20</b>	<b>27</b>	<b>26</b>	<b>17</b>	<b>35</b>	<b>34</b>	<b>33</b>
<b>Total TS (0)</b>	<b>25</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>5</b>	<b>32</b>	<b>19</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>19</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

### Total Hasil Responden Peserta Didik

#### Pemahaman siswa terhadap pembelajaran

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{34}{72} \times 100 = 47,22 \%$$

Jadi, sebesar 47,22% responden yang Memahami pembelajaran.

$$\text{Jumlah persentase} = \frac{38}{72} \times 100 = 52,77 \%$$

Jadi, sebesar 52,77 % Responden yang belum memahami pembelajaran

#### Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{84}{216} \times 100 = 38,88 \%$$

Jadi, sebesar 39,88% responden yang memiliki ketertarikan pembelajaran.

$$\text{Jumlah persentase} = \frac{134}{216} \times 100 = 62,03 \%$$

Jadi, sebesar 62,03% Responden yang belum memiliki ketertarikan pembelajaran.

#### Motivasi siswa dalam pembelajaran

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{90}{108} \times 100 = 83,33 \%$$

Jadi, sebesar 83,33 % responden yang memiliki motivasi belajar menggunakan media.

$$\text{Jumlah persentase} = \frac{18}{108} \times 100 = 16,66 \%$$

Jadi, sebesar 16,66% Responden yang tidak memiliki motivasi belajar menggunakan media.

#### Materi pembelajaran

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{25}{36} \times 100 = 69,44 \%$$

Jadi, sebesar 69,44 % responden yang Menjawab mata pelajaran Desain Grafis Percetakan sulit dipahami.

$$\text{Jumlah persentase} = \frac{11}{36} \times 100 = 30,55 \%$$

Jadi, sebesar 30,55% Responden yang menjawab mata pelajaran Desain Grafis Percetakan mudah dipahami.

#### Media pembelajaran

$$\text{Jumlah Persentase} = \frac{52}{72} \times 100 = 72,22 \%$$

Jadi, sebesar 72,22% responden yang Menjawab guru pengajar menggunakan media pembelajaran kurang menarik.

$$\text{Jumlah persentase} = \frac{20}{72} \times 100 = 27,77 \%$$

Jadi, sebesar 27,77 % Responden yang menjawab guru pengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik.

#### Sarana pembelajaran



Jumlah Persentase =  $\frac{67}{72} \times 100 = 86,11 \%$

Jadi, sebesar 86,11 % responden yang Menjawab sarana pembelajaran yang disediakan di sekolah sudah memadai.



## Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SMK Negeri 1 Sawan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Desain Grafis Percetakan</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: XI / 2 (Genap)</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>:</b>

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI-1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI-2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, dan damai), responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkodisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3** : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4** : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja dibawah bimbingan dengan mutu dan kualitas yang teratur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan

pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

## B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	3.13.1 Menjelaskan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar
	3.13.2 Menerapkan pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar
4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang	4.13.1 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran project based learning dalam pembelajaran tentang Pengukuran Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar, diharapkan siswa mampu:

- 1) Memahami konsep Pengukuran Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar
- 2) Menyebutkan dan Menjelaskan Pengukuran Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar
- 3) Memberikan contoh Pengukuran Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar
- 4) Mempresentasikan hasil gambar dari Pengukuran Bidang Pandang dan Sudut Pengambilan Gambar.

## D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bidang Pandang dan Sudut Pandang
  - Pengukuran Bidang Pandang
  - Sudut Pengambilan Gambar

## E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : *Project Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi, Penugasan, dan Praktikum

## F. MEDIA, ALAT/BAHAN dan SUMBER BELAJAR

1. Media : *video* pembelajaran,
2. Alat/bahan : laptop/PC, *smartphone*, kamera
3. Sumber Belajar : *e-modul*, buku, internet



## G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam serta menciptakan suasana kelas yang religius dengan menunjuk salah satu siswa memimpin doa, dilanjutkan dengan mengarahkan siswa untuk masuk ke <i>schoology</i> yang sudah disiapkan, memeriksa kehadiran siswa, dan kebersihan serta kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan.</li> <li>2. Siswa menerima informasi kompetensi, materi serta tujuan pembelajaran yang ada pada <i>schoology</i>.</li> </ol>	90 menit
	<p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami bidang pandang dan sudut pandang</li> <li>2. Mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengarahkan dan mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik dalam bidang pandang dan sudut pandang</li> <li>3. Membentuk kelompok siswa yang heterogen (dengan menerapkan prinsip tidak membedakan tingkat kemampuan berpikir, jenis kelamin, agama, suku, dll)</li> </ol>	40 menit
Inti	<p><b>Fase 1: Penentuan Pertanyaan Mendasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan jenis-jenis bidang pandang dan sudut pandang</li> <li>• Berdasarkan hasil penyajian tersebut, guru meminta siswa untuk menentukan bagaimana cara pengambilan gambar dengan memperhatikan bidang pandang dan sudut pandang yang ada</li> </ul>	540 menit
	<p><b>Fase 2 : Mendesain Perencanaan Proyek</b></p>	

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa untuk membuat/menyusun project terkait bidang pandang dan sudut pandang</li> </ul>	
	<p><b>Fase 3 : Menyusun Jadwal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek yang diberikan kepada peserta didik</li> <li>Guru membimbing siswa ketika proyek sedang berlangsung</li> </ul>	
	<p><b>Fase 4 : Pengamatan Terhadap Peserta Didik dan Kemajuan Proyek</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bertanggung jawab untuk melakukan pengamatan (monitoring) terhadap aktifitas pembuatan proyek yang dilakukan oleh peserta didik</li> <li>Guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik</li> </ul>	
	<p><b>Fase 5 : Penilaian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengukur dan mengevaluasi seberapa jauh kemampuan masing-masing siswa dalam bidang pandang dan sudut pandang dengan mengarahkan siswa untuk menjawab kuis yang sudah disediakan pada <i>schoology</i></li> <li>Guru memberi umpan balik kepada siswa tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik</li> <li>Siswa membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran selanjutnya</li> </ul>	
	<p><b>Fase 6 : Refleksi dan Temuan Baru</b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami dengan santun</p>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dengan bimbingan guru, melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk resume/rangkuman tentang bidang pandang dan sudut pandang</li> <li>Guru menyampaikan kepada</li> </ol>	50 menit

Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat 4. Guru dan siswa mengucapkan salam dengan sopan dan santun	

## H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian hasil
2. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	<b><u>Sikap</u></b> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, dan kreatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung	Rubik pengamatan	Selama pembelajaran
2	<b><u>Pengetahuan</u></b> Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	Kuis	Selama pembelajaran
3	<b><u>Keterampilan</u></b> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan proyek	Rubik pengamatan (proses, presentasi, dan produk)	Selama proses pembelajaran

### PENILAIAN SIKAP - Observasi pada Kegiatan Praktikum

Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan

Kelas / Semester : XI / Genap

No	Nama Siswa	Jujur	Disiplin	Tanggung Jawab	Peduli	Santun	Kreatif
1							
2							
3							



4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

**Keterangan:**

Kolom aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut:

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

**PENILAIAN PENGETAHUAN**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Jenis Soal</b>	<b>Soal</b>
3.13 menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	3.13.1 menjelaskan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar  3.13.2 mengambil gambar sesuai pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar	1. Siswa mampu menjelaskan bidang pandang dan sudut pandang 2. Siswa mampu menentukan bidang pandang dan sudut pandang 3. Siswa mampu menganalisis bidang pandang dan sudut	Tes essay	<b>1. Jelaskan 2 bidang pandang yang kamu ketahui!</b>  <b>Jawaban :</b> <b>Extreme Close Up</b> Pengambilan suatu gambar yang meliputi salah satu bagian tubuh saja misalnya mata saja, mulut saja, jemari ketika sedang menulis dan beberapa obyek lainnya <b>Close Up</b> Pengambilan gambar yang memiliki rentangan dari atas kepala sampai bahu. <b>Medium Close Up</b> Pengambilan gambar yang memiliki

		pandang	<p>rentangan dari kepala sampai dada.</p> <p><b>Head Shot</b> Pengambilan gambar yang memiliki rentangan dari kepala sampai dagu</p> <p><b>Medium Shot</b> Pengambilan gambar yang memiliki rentangan dari atas kepala sampai lutut</p> <p><b>Full Shot</b> Pengambilan gambar yang memiliki rentangan dari atas kepala sampai kaki.</p> <p><b>Long Shot</b> Pengambilan gambar dengan memberikan porsi background atau foreground lebih banyak sehingga objek terlihat kecil atau jauh.</p> <p><b>2. Jelaskan macam-macam angle kamera yang kamu ketahui!</b></p> <p><b>Jawaban :</b></p> <p><b>High Angle</b> Pengambilan angle kamera ini dilakukan dengan posisi kamera berada di atas objek dengan kemiringan tertentu dan posisinya bisa berada disekitar atas objek, bisa kiri, kanan, depan maupun dibelakang objek.</p> <p><b>Low Angle</b> Posisi kamera berada di bawah subjek dan sudut kamera</p>
--	--	---------	--

				<p>menghadap ke atas.</p> <p><b>Bird Eye Angle</b> Posisi kamera berada di atas subjek dan sudut kamera menghadap ke bawah secara vertikal.</p> <p><b>Eye Level Angle</b> Posisi kamera berada sejajar dengan subjek dan sudut pandang kamera menjadi lurus secara horisontal terhadap subjek.</p> <p><b>Dutch Angle</b> Posisi kamera menghasilkan orientasi gambar yang tidak natural pada objek yang memberikan kesan tidak nyaman pada gambar</p>
--	--	--	--	---

### RUBIK NILAI PENGETAHUAN

No	Nama Siswa	Skor Tiap Nomor		NILAI
		1	2	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

### Indikator Penilaian Pengetahuan

Rumus pengolahan nilai:



$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Nilai = .....

### RUBIK PENILAIAN KETERAMPILAN

**Mata Pelajaran** : Desain Grafis Percetakan

**Kelas / Semester** : XI / Genap

**Kelompok** : ....

No	Aspek	Skor (0-100)	Kriteria Skor
1	Perencanaan a. Persiapan b. Identifikasi masalah		<b>Skor 4</b> = Data lengkap tanpa kesalahan <b>Skor 3</b> = Data lengkap ada sedikit kesalahan <b>Skor 2</b> = Data ada banyak kesalahan <b>Skor 1</b> = Tidak membuat data
2	Pelaksanaan a. Sistematika laporan b. Keakuratan informasi c. Kuantitas sumber data d. Analisis data e. Penarikan kesimpulan		
3	Presentasi a. <i>Performance</i> b. penguasaan		
<b>Total Skor</b>			

### Rumus pengolahan nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Nilai = .....

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

**Kadek Agus Sastradi, S.Kom**

## Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Ahli Isi

**KISI-KISI DRAFT ANGKET AHLI ISI**

Pembuatan angket bertujuan untuk mengetahui kualitas dari isi materi yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh Peneliti. Adapun beberapa aspek yang tersedia dalam angket, yaitu (1) Kelayakan Isi, (2) Kemuktahiran Materi, (3) Interaktivitas (Stimulus dan Respon), dan (4) Kebahasaan. Kisi-Kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesuaian materi	1,2,3
		Kelengkapan referensi	4
		Kejelasan Materi	5
		Kemampuan Penyajian	6,7
		Kesesuaian gambar, video, dan quis dengan materi	8,9,10
2	Kemuktahiran Materi	Kemuktahiran contoh, gambar, dan ilustrasi	11
		Kemuktahiran pustaka	12
3	Interaktivitas (Stimulus dan Respon)	Mendorong rasa ingin tahu	13
		Mengembangkan kecakapan hidup	14
		Kepuasan terhadap materi yang diberikan	15,20
4	Kebahasaan	Keterbacaan	16
		Kejelasan informasi	17
		Bahasa	18,19

(Sumber: Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

## Lampiran 8 Angket Ahli Isi

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN**

Hari, Tanggal : Senin, 28 November 2022  
 Validator : I Nyah Eka Murtayana, S.Pd., M.Pd.  
 Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (l) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Contoh :

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KI, KD	Sesuai	Tidak Sesuai

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.  
 3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen		
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KD	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
	Saran/Komentar :		



3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan indikator pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kesesuaian quis dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memberikan kepuasan bagi penggunaanya.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
20	Penggunaan media pembelajara mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			



**Kesimpulan :**

Media pembelajaran ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

- *Sesuai komposisi dan urutan konten*

.....  
Singaraja, 28 November 2022  
Penilai

*I. Rengah Eka Murtiyasa, S.Pd, T.A., Pd*

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN**

Hari, Tanggal : Selasa, 29 Nov 2022  
Validator : Kadek Agus Sastradi, S.Pd  
Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (0) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KI, KD		

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.  
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KD	✓	
Saran/Komentar :			
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
Saran/Komentar :			

3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan indikator pembelajaran	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kesesuaian quis dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			



15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memberikan kepuasan bagi penggunaannya.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
20	Penggunaan media pembelajara mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

Sesuaikan urutan materi

.....  
.....  
Singaraja, 29 November 2022  
Penilai,

WIDUK AGUS SASTIADI, S.Pd.

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLISI  
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN**

Hari, Tanggal : 30 November 2022

Validator : I Mujahida Menterajaya, S.Pd, M.Pd.  
Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (☺) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Contoh :

No	Komponen		
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KI, KD	Sesuai	Tidak Sesuai

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.

3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen		
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KD	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan indikator pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			



9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kesesuaian quis dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
20	Penggunaan media pembelajara mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran ini dinyatakan\*:

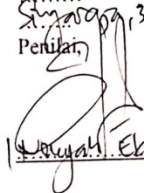
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

Siswa merasa telah dibelajarkan dengan baik

.....  
Simpang, 30 November 2022  
Penilai,

  
Eka Kurniawati, S.Pd, M.Pd.

**DRAFT ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN**

Hari, Tanggal : *Kamis 1 Desember 2022*  
 Validator : *Kadek Agus Sostradi, S.Pd*  
 Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (l) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai

Contoh :

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KI, KD		

2. Komentar dan saran disediakan pada setiap butir pertanyaan dan di akhir seluruh pertanyaan.  
 3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No	Komponen	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KD	✓	
Saran/Komentar :			
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	✓	
Saran/Komentar :			



3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan indikator pembelajaran	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
4	Referensi materi yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
5	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
6	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
7	Kemudahan penggunaan media pembelajaran pada saat ada ataupun tidak ada guru.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
8	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

9	Kesesuaian ilustrasi video dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
10	Kesesuaian quis dengan uraian materi dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
11	Kesesuaian dalam penyajian contoh, gambar, dan ilustrasi dengan perkembangan saat ini.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
12	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
13	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memicu rasa keingintahuan peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
14	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

15	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran mampu memberikan kepuasan bagi penggunanya.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
16	Keterbacaan tulisan yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
17	Kejelasan informasi yang terdapat dalam media pembelajaran.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
18	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang mudah dimengerti oleh peserta didik.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
19	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			
20	Penggunaan media pembelajara mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi.	Sesuai ✓	Tidak Sesuai
Saran/Komentar :			

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran ini dinyatakan\*:


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

\*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

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

Sawan, 1 Desember 2022  
Penilai,



KAREK AGUS BASTRADI, S.Pd



## Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

## KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

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

No.	Komponen	Indikator	No soal
1.	Tampilan media <i>e-learning</i>	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,3,4,5
		Kesesuaian penggunaan warna	6,7,8
		Grafis	9,10,11
2.	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12,13,14,15
		Kelengkapan fitur	16,17,18

## Lampiran 10 Angket Uji Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOODOLOGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN**

Hari/tanggal : *Jumat / 2 Desember 2022*

Validator: *Luh Putu Elca Damayanti, M.Pd.*

**Petunjuk Pengisian**

Berilah centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

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

	digunakan		
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan kuis	✓	
13.	Kemandirian peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14.	Kemudahan dalam penilaian tugas dan kuis	✓	
15.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> secara mandiri oleh guru	✓	
16.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur diskusi	✓	
17.	Terdapat kuis secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran desain grafis percetakan	✓	
18.	Tombol link untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	✓	

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOODOLOGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN

Komentar/Saran

①. urutan langkah - langkah pembuatan  
dalam media harus mengikuti  
Model yg digunakan.

Singaraja 2 Desember 2022

Penilai,

Luh Pt. Elka Damayanti

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN**

Hari/tanggal: *Senin, 5 Desember 2022*

Validator: *I Gede Bondesa Subawa, S.Pd, M.Kom*

**Petunjuk Pengisian**

Berilah centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

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



	digunakan		
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan kuis	✓	
13.	Kemandirian peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓
14.	Kemudahan dalam penilaian tugas dan kuis	✓	
15.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> secara mandiri oleh guru	✓	
16.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur diskusi	✓	
17.	Terdapat kuis secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran desain grafis percetakan	✓	
18.	Tombol link untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	✓	


ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING BERSTRATEGI  
PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN

Komentar/Saran

- ① Berikan instruksi /guiding di setiap aktifitas pada  
e-learning agar lebih interaktif dan mudah di  
mengerti siswa .
- ② Pasihkan posisi rating - masing aktifitas tersebut /  
tidak terburuk .

Singaraja 5 Desember 2022

Penilai,

  
I Geok Bawaka Subawan, S.Pd, M.Kom

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN

Hari/tanggal: Senin / 5 Desember 2022

Validator: Leah Putu Eka Damayanti, M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

Berilah centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

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

	digunakan		
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan kuis	✓	
13.	Kemandirian peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14.	Kemudahan dalam penilaian tugas dan kuis	✓	
15.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> secara mandiri oleh guru	✓	
16.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur diskusi	✓	
17.	Terdapat kuis secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran desain grafis percetakan	✓	
18.	Tombol link untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	✓	

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN

Komentar/Saran

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

Singaraja

5 Desember 2022

Penilai,

Luh Pt. Eka Damayanti, M.Pd



Lampiran 2. Instrumen Uji Validasi  
**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
 JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN E-LEARNING BERSTRATEGI  
 PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA  
 MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
 SMK NEGERI 1 SAWAN**

Hari/tanggal: Rabu, 7 Desember 2022

Validator: I Gede Bendesa Subawa, S.Pd, M.Kom

**Petunjuk Pengisian**

Berilah centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

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

	digunakan		
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan kuis	✓	
13.	Kemandirian peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14.	Kemudahan dalam penilaian tugas dan kuis	✓	
15.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> secara mandiri oleh guru	✓	
16.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur diskusi	✓	
17.	Terdapat kuis secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran desain grafis percetakan	✓	
18.	Tombol link untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	✓	

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN  
JUDUL PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI  
*PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOOLGY* PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI  
SMK NEGERI 1 SAWAN


---

Komentar/Saran

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

Singaraja 7 Desember 2022

Penilai,

  
I Gede Bendesa Sibawa, S.Pd., M.Kom

## Lampiran 11 Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**A. Materi Desain Grafis Percetakan**

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi Yang Tidak Jelas
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

2. Kesalahan ketik

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

4. Dubbing dalam video kurang jelas

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Dubbing
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

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

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata Yang Sulit
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Tanda Baca
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

**B. Hal-hal yang perlu diperbaiki**

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**Pengantar**

Penyataan-penyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.

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

**Petunjuk Pengisian**

1. Buatlah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai  
5 = Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Setuju

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

**Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.		√			
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	√				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.		√			
4.	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.	√				
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.		√			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.	√				
8.	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain	√				

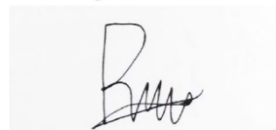
**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	grafis percetakan.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.	√				
10	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.	√				
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	√				
12	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan tidak membosankan.		√			
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.		√			
14	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	√				
16	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.		√			
17	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses	√				

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	pembelajaran.						
18	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.	√					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.		√				
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar..		√				

Sawan, 30 Desember 2022  
Responden



Kadek Rina Wati

## Lampiran 12 Angket Uji Coba Kelompo Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**A. Materi Desain Grafis Percetakan**

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi Yang Tidak Jelas
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

2. Kesalahan ketik

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

4. Dubbing dalam video kurang jelas

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Dubbing
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada



**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOOLGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

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

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata Yang Sulit
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Tanda Baca
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

**B. Hal-hal yang perlu diperbaiki**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**Pengantar**

Penyataan-penyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.

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

**Petunjuk Pengisian**

1. Buatlah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Setuju

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOLGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

**Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.		√			
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	√				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.		√			
4.	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.	√				
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.		√			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.	√				
8.	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain	√				

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOLGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	grafis percetakan.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.	√				
10.	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.	√				
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	√				
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan tidak membosankan.		√			
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.		√			
14.	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	√				
16.	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.		√			
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses	√				

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN  
E-LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOODOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	pembelajaran.					
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.	√				
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.		√			
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar..		√			

Sawan, 30 Desember 2022  
Responden



Kadek Rudi Dama Putra



## Lampiran 13 Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**A. Materi Desain Grafis Percetakan**

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi Yang Tidak Jelas
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

2. Kesalahan ketik

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

4. Dubbing dalam video kurang jelas

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Dubbing
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOL*LOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

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

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata Yang Sulit
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Tanda Baca
	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada

**B. Hal-hal yang perlu diperbaiki**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN SCHOOLOLOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

---

**Pengantar**

Penyataan-penyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan konten *e-learning* berstrategi *project based learning* berbantuan *schoolology* pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Negeri 1 Sawan.

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

**Petunjuk Pengisian**

1. Buatlah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Setuju

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOLGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

**Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.		√			
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	√				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.		√			
4.	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.	√				
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.		√			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.	√				
8.	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain	√				

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	grafis percetakan.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.	√				
10	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.	√				
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	√				
12	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan tidak membosankan.		√			
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.		√			
14	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	√				
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	√				
16	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.		√			
17	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses	√				

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN E-  
LEARNING BERSTRATEGI PROJECT BASED LEARNING  
BERBANTUAN *SCHOOL*LOGY PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN**

	pembelajaran.					
18	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.	√				
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.		√			
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar..		√			

Sawan, 16 Januari 2023  
Responden



Kadek Riko Darmawan



## Lampiran 14 Kisi-kisi Angket Uji Respon Guru

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON GURU**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap media pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari aspek manfaat penggunaan. Kisi-kisi angket uji respon guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No.	Komponen	Indikator	No soal
1.	Manfaat	1. Kemudahan menggunakan media pembelajaran	1,2,4,6
		2. Antusiasme peserta didik	3,5,10
		3. Pengajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	7,8,9

## Lampiran 15 Angket Uji Respon Guru

**ANGKET RESPONS GURU PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING*  
BERSTRATEGI *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*SCHOOLGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
PERCETAKAN KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SAWAN**

**Petunjuk Pengisian**

1. Buatlah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Setuju

**Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mempermudah saya menyampaikan materi	$\checkmark$				
2.	Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan di banding modul ajar.		$\checkmark$			
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membantu peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran	$\checkmark$				
4.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	$\checkmark$				
5.	Dengan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan penilaian peserta didik menjadi lebih mudah	$\checkmark$				
6.	Saya lebih fokus mengajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan		$\checkmark$			

**ANGKET RESPONS GURU PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING*  
BERSTRATEGI *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN  
*SCHOOLGY* PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS  
PERCETAKAN KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SAWAN**

7.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> , pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik belajar secara mandiri	✓				
8.	Dengan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan saya dapat mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan	✓				
9.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan yang digunakan mempermudah saya memaparkan materi	✓				
10.	Dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan, intensitas belajar peserta didik meningkat	✓				

**Komentar/Saran**

—

.....

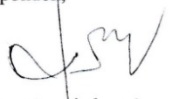
.....

.....

.....

.....

Sawan, 2 Januari 2023  
Responden,

  
 KAPRIK AGUS SASTRADI, S.Pd

## Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPONDEN PESERTA DIDIK**

Angket ini dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No.	Komponen	Indikator	No soal
1.	Tampilan	1. Kemenarikan tampilan	1,2
2.	Manfaat	1. Kemudahan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3, 4, 7, 8, 12,
		2. Motivasi terhadap peserta didik	10, 11, 13, 15
3.	Sistematis	1. Isi konten	5, 6, 14
		2. Evaluasi	9

## Lampiran 17 Uji Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN  
PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI *PROJECT  
BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOODOLOGY* PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI SMK  
NEGERI 1 SAWAN**

**Petunjuk Pengisian**

1. Buatlah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
  - 5 = Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Setuju

**Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik**

No.	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik lebih senang belajar karena tampilannya menarik		$\checkmark$			
2.	Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan Media pembelajaran <i>e-learning</i> dibandingkan dengan buku yang tampilannya monoton.		$\checkmark$			
3.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah digunakan	$\checkmark$				
4.	Fitur-fitur pada Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah dimengerti	$\checkmark$				
5.	Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan sangat terstruktur		$\checkmark$			

	sehingga mudah dipahami					
6.	Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan dapat menambah pengetahuan peserta didik	√				
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik merasa lebih antusias dalam belajar karena kemudahan mengakses materi dan melakukan diskusi.	√				
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	√				
9.	Kuis yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran	√				
10.	Peserta didik senang memanfaatkan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan karena belajar dapat dilakukan dimana saja	√				
11.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik nyaman dalam belajar	√				
12.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran	√				



**ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN  
PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERSTRATEGI *PROJECT  
BASED LEARNING* BERBANTUAN *SCHOOLOGY* PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI DI SMK  
NEGERI 1 SAWAN**

13.	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik tidak takut belajar Desain Grafis Percetakan		√			
14.	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan karena penyampaian materi menarik		√			
15.	Peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan		√			

Sawan, 2 Januari 2023  
Responden



Kadek Angga Satriawan

## Lampiran 18 Lembar Expert Judgement

## LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : P. Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198711092015041001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengenbangan Konten *E-Learning* berstrategi *Project Based Learning* Berbantuan *Schoolology* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan SMK Negeri 1 Sawan" yang dibuat oleh :

Nama : Nyoman Melati Pramesti

NIM : 1615051092

Jurusan : Teknik Informatika

Program Study : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi  
 Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

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

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19-6-2020 .....

Penilai,



P. Wayan Arta Suyasa .....

### LEMBAR EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Dessy Seri Wahyuni, S.Kom, M.Eng*

NIP : *198502152008122007*

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengenangan Konten *E-Learning* berstrategi *Project Based Learning* Berbantuan *Schoolology* Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan SMK Negeri 1 Sawan" yang dibuat oleh :

Nama : Nyoman Melati Pramesti

NIM : 1615051092

Jurusan : Teknik Informatika

Program Study : Pendidikan Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi  
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi  
 Tidak Layak

Catatan (bila perlu)

- ①. *gunakan kata peserta didik.*
- ②. *PBL (project base learning) terlihat pada saat menambahkan media ini.*

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, *Rabu, 17 Juni 2020*

Penilai,

*[Signature]*  
*Dessy Seri Wahyuni.*

## Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No. Soal	Pernyataan	Jawaban Responden		
		R1	R2	R3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.	4	4	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4
4	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	5	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.	5	5	5
8	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	5	5	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.	5	5	4

10	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.	5	5	4
11	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	5	5
12	Materi media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan tidak membosankan.	4	4	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.	4	4	5
14	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.	5	5	5
15	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	5	5
16	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.	4	4	4
17	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.	5	5	5
18	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.	5	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran e-learning membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.	4	4	4



20	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.	4	4	4
<b>Jumlah Skor per responden</b>		<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Presentase per subjek (%)</b>		<b>92</b>	<b>92</b>	<b>92</b>
<b>Presentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>92</b>		





## Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No. Soal	Pernyataan	Jawaban Responden				
		R1	R2	R3	R4	R5
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.	4	4	4	4	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	4
4	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	5	5	5	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.	5	5	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.	4	4	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.	5	5	5	5	5
8	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.	5	4	5	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.	5	5	5	5	5

10	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.	5	5	5	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5	5	5	4	4
12	Materi media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan tidak membosankan.	4	4	4	4	4
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.	4	4	4	4	4
14	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.	5	5	5	5	5
15	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	5	5	5	5
16	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.	4	4	4	4	4
17	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.	5	5	5	5	5
18	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.	5	5	5	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran e-learning membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.	5	5	5	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.	5	5	5	5	5

<b>Jumlah Skor per responden</b>	<b>94</b>	<b>93</b>	<b>94</b>	<b>93</b>	<b>92</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>presentase per subjek (%)</b>	<b>94</b>	<b>93</b>	<b>94</b>	<b>93</b>	<b>92</b>
<b>presentase keseluruhan subjek (%)</b>	<b>93,2</b>				



## Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

No. Soal	Pernyataan
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan menarik.
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar
4	Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan dapat membantu memahami materi.
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat lengkap.
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat membantu peserta didik.
8	Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan.
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan sangat bermanfaat bagi peserta didik.
10	Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan saat kegiatan belajar berlangsung.

11	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
12	Materi media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan tidak membosankan.
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan.
14	Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.
15	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok.
16	Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan.
17	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.
18	Media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan efisien digunakan untuk proses pembelajaran.
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran e-learning membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar.
20	Penggunaan media pembelajaran e-learning desain grafis percetakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar..
<b>presentase keseluruhan subjek (%) : 93,54%</b>	