



Lampiran 1 Surat Observasi



Pemerintahan Provinsi Bali
 PEMERINTAH PROVINSI BALI
 Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga
 DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLARAHAGA
 SMK NEGERI 1 SUKASADA
 JALAN SRIKANDI, SAMBANGAN, SUKASADA (81161), TELEPON (0362) 26055
 Website : www.smkn1sukasada.sch.id E-mail : smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id



Nomor : B.31.421.4/694/SMKN 1 SUKASADA/DIKPORA

Hal : Permohonan Data

Kepada :

Yth. Dekan Universitas Pendidikan Ganesha
 Fakultas Teknik Dan Kejuruan
 di tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat Bapak tertanggal 13 Desember 2021 Nomor 1983/UN48.11.1/DT/2021 Hal Permohonan Data, dapat kami sampaikan bahwa kami bisa menerima yang bersangkutan :

Nama : Wayan Agus Aditya Mahendra
 NIM : 1815051026
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
 Judul Skripsi : Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

untuk melaksanakan penelitian dan memberikan informasi terkait data yang diminta pada SMK Negeri 1 Sukasada

Demikian surat ini, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

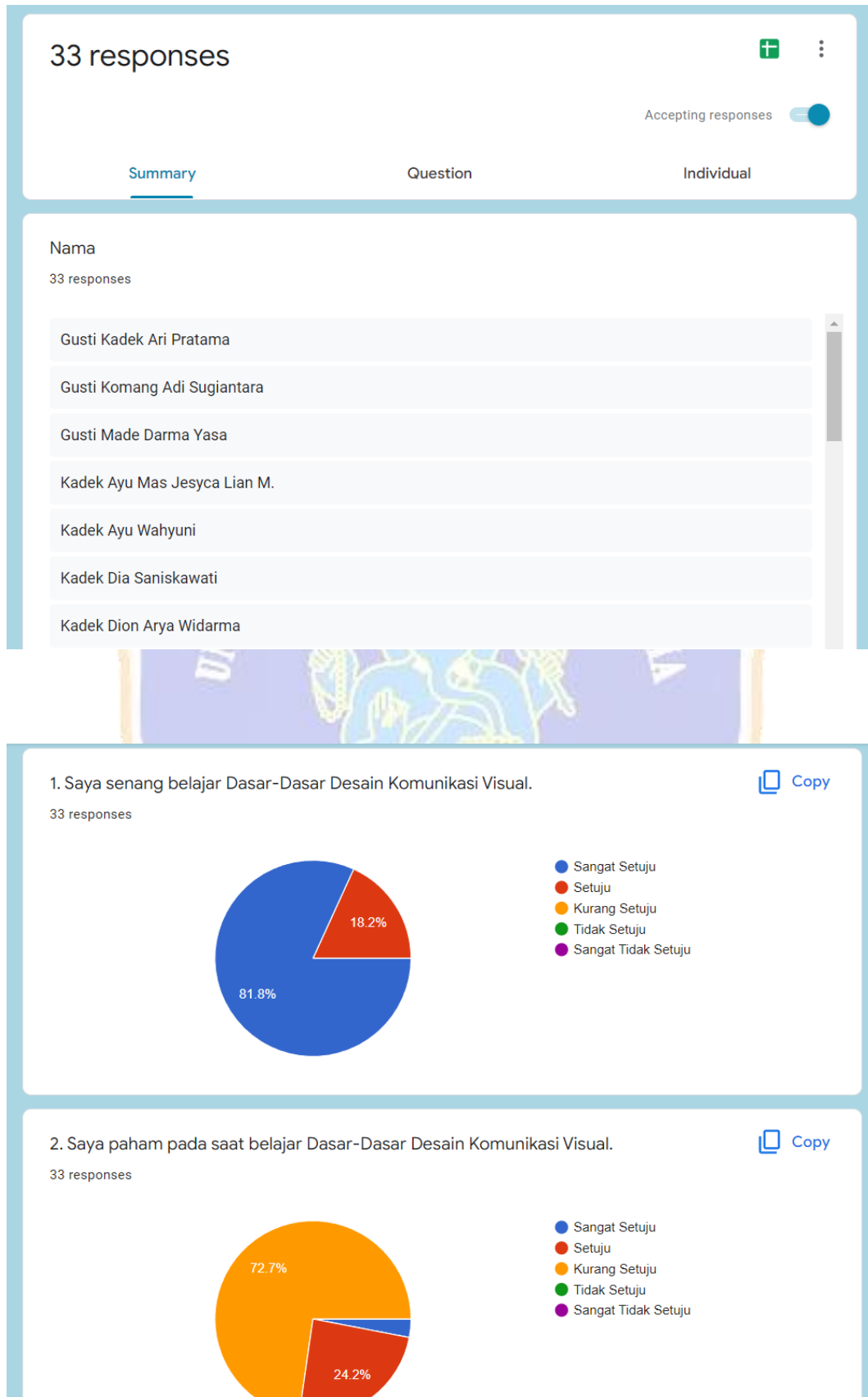
Dikeluarkan di Bali
pada tanggal 1 April 2022


 Ditandatangani secara elektronik oleh :
 KEPALA SEKOLAH
Drs. I Made Darwis Wibawa, MM.
 NIP. 19641218 199103 1 007




Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSrE

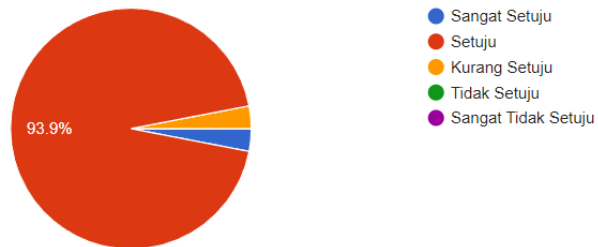
Lampiran 2 Hasil Angket Peserta Didik



3. Saya Senang belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan Smartphone/Laptop/Komputer.

 Copy

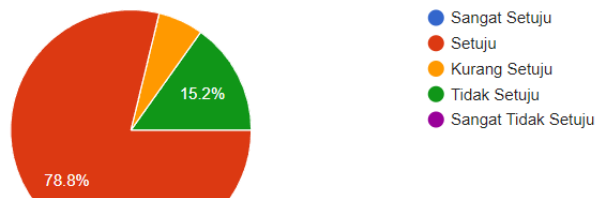
33 responses



4. Saya memahami dengan baik pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang di sampaikan oleh guru.

 Copy

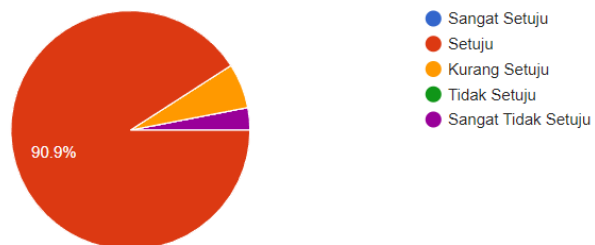
33 responses



5. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

 Copy

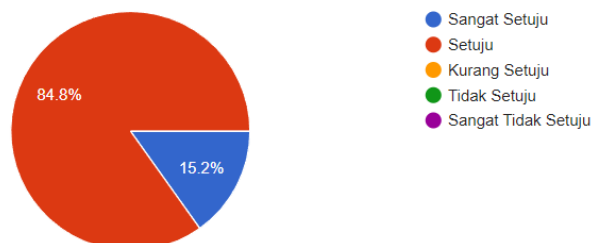
33 responses



6. Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

 Copy

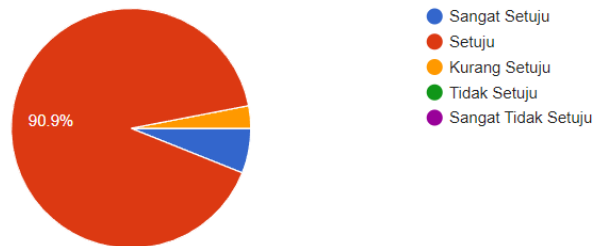
33 responses



7. Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang sudah di ajarkan oleh guru di internet.

[Copy](#)

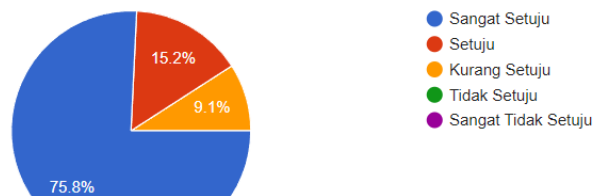
33 responses



8. Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berlangsung.

[Copy](#)

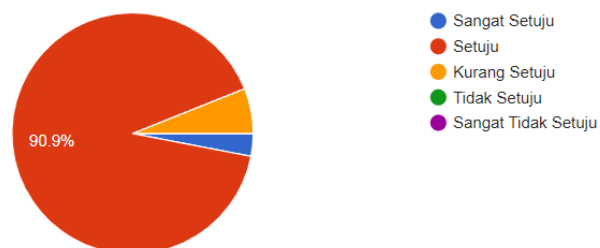
33 responses



9. Saya tertarik saat belajar terdapat interaksi dengan media pembelajaran.

[Copy](#)

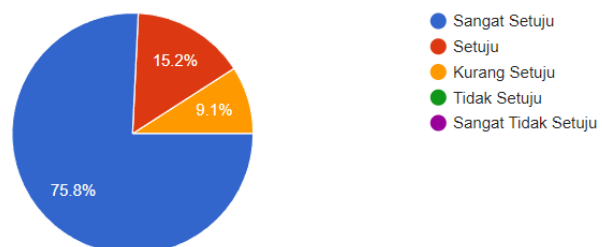
33 responses



10. Saya membutuhkan sebuah media interaktif pada saat pembelajaran berlangsung.

[Copy](#)

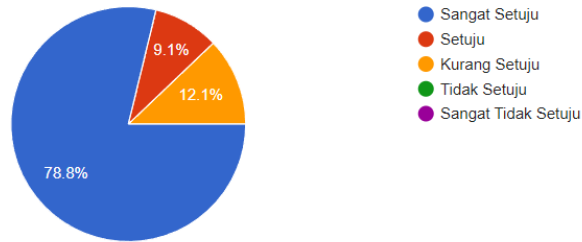
33 responses



11. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan media interaktif.

[Copy](#)

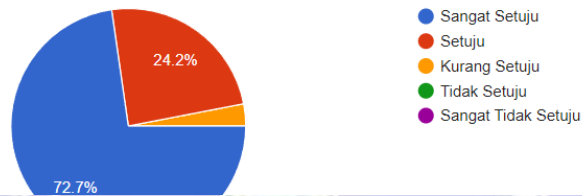
33 responses



12. Menurut saya penggunaan media interaktif pada pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dapat meningkatkan motivasi belajar saya.

[Copy](#)

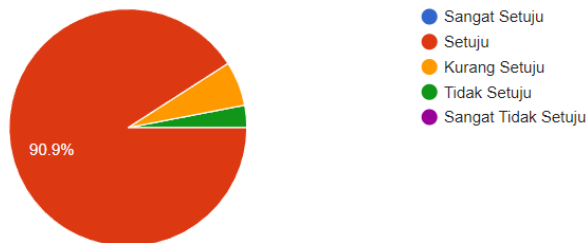
33 responses



13. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual sulit di pahami jika di jelaskan dengan teori saja.

[Copy](#)

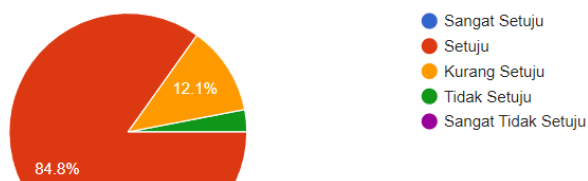
33 responses



14. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual merupakan mata pelajaran yang mudah di pahami.

[Copy](#)

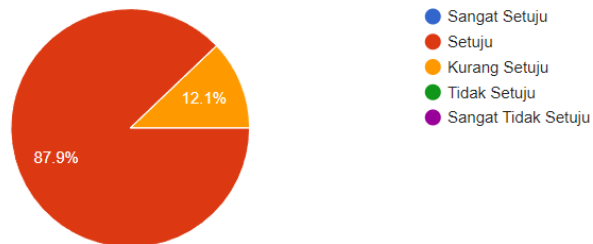
33 responses



15. Saat memberikan materi Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual guru memberikan materi berupa teks.

[Copy](#)

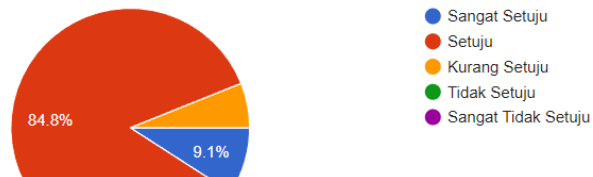
33 responses



16. Guru dalam pemberian materi guru menggunakan media pembelajaran e-learning yang telah disediakan sekolah.

[Copy](#)

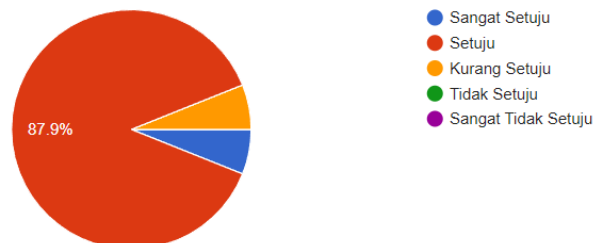
33 responses



17. Sekolah menyediakan media pembelajaran e-learning yang memadai dalam proses pembelajaran.

[Copy](#)

33 responses

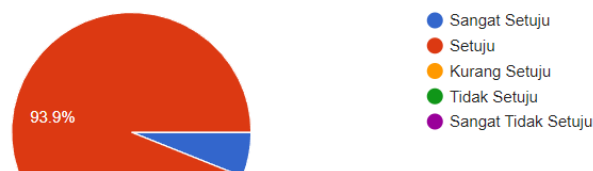


18. Saya memiliki Smartphone/Laptop/Komputer untuk membantu proses pembelajaran.

[Copy](#)

[Copy chart](#)

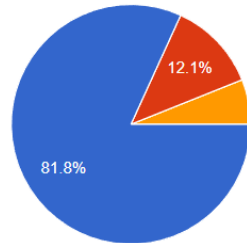
33 responses



19. Menurut saya pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan media interaktif akan sangat menarik.

 Copy

33 responses



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



Lampiran 3 Hasil Wawancara Dengan Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber belajar pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada

(Guru)

Nama : I Komang Tandingada, S.Pd

NIP : 19810417 202221 1001

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

metode yang digunakan selama pembelajaran dasar dan lanjut adalah diskusi

2. Sumber belajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

- Buku Paket
- Internet
- Video Pembelajaran

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

5 orang sesuai jumlah kelas,

4. Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan siswa untuk mendukung proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

Sarana Penunjang lengkap sesuai Mapel.
- Komputer, Kamera,

5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah sangat mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?

.....
 - ya. Karena selama pandemi, proses pembelajaran daring jadi alat dan media sangat baik dan mampu memfasilitasi siswa

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

.....
 - Kalaupun kurang, proses pembelajaran telah ada kendala yang menjadi kendala, yakni pembelajaran daring siswa banyak yang tidak punya akses internet

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

.....
 ya, tetapi saya belum pernah membuat

8. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

.....
 Sangat Perlu, karena media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa belajar

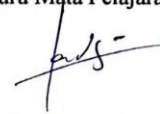
9. Media pembelajaran interaktif apa yang diharapkan dari adanya media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?

Media belajar. KSLH, Keren dan menarik
tahu banyak yang menyukai dan
alat belajar pembelajaran

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual?



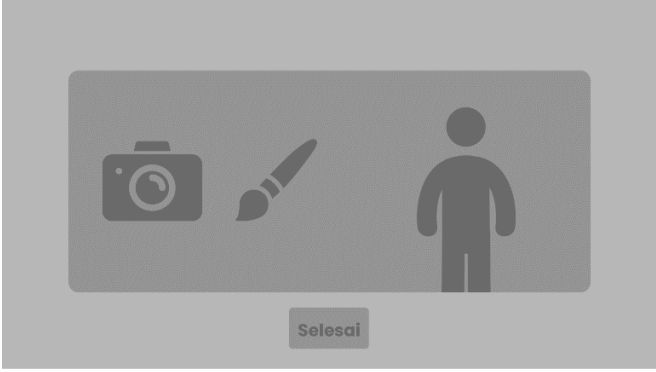
Sangat bagus, bagi guru juga bagi
siswa

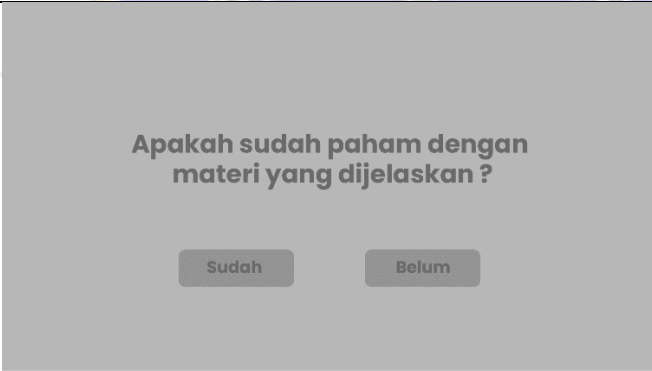
Singaraja,
Guru Mata Pelajaran


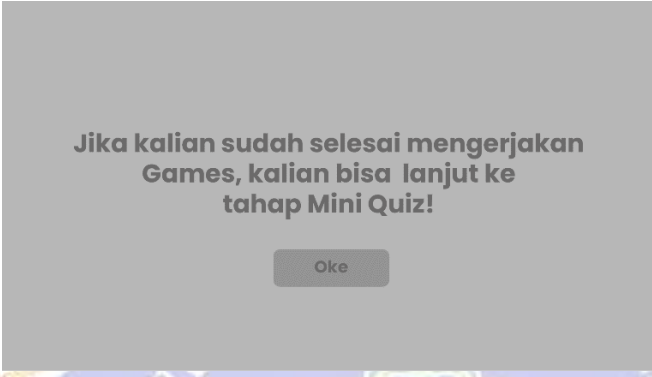
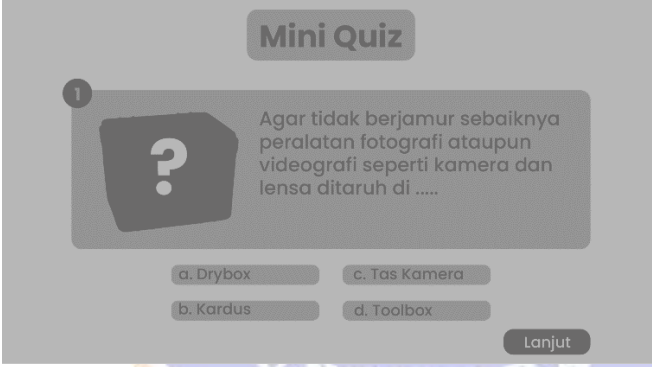
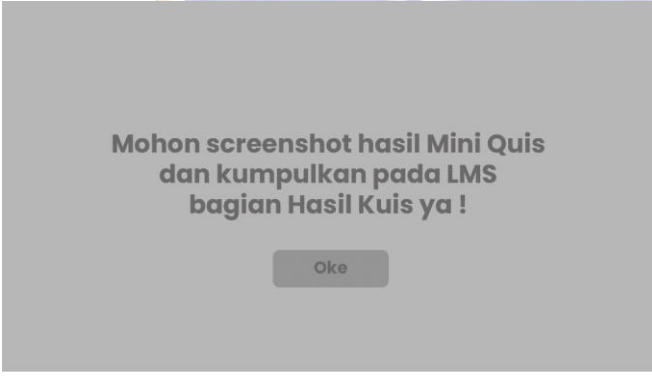



I Komang Tandingada, S.Pd
NIP. 19810417 202221 1001

Lampiran 4 Konsep Media Pembelajaran Interaktif

No.	Konsep	Deskripsi
1.		<p>Homepage atau halaman beranda merupakan halaman awal atau utama untuk memulai.</p>
2.		<p>Halaman Pengenalan, berisi tentang penjelasan “Tujuan Pembelajaran” dan di bagian background berisikan video preview materi.</p>
3.		<p>Halaman Materi, berisikan video 3d + live shoot. Dalam video terdapat juga animasi teks yang berfungsi untuk memperjelas isi materi yang dijelaskan. Disini juga terdapat tombol selesai dan</p>

		<p>akan muncul setelah video selesai.</p> <p>Konsep tersebut merujuk pada: Memahami tentang Kesehatan, Keselamatan, Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual.</p>
4.	 <p>Apakah sudah paham dengan materi yang dijelaskan ?</p> <p>Sudah Belum</p>	<p>Halaman Paham, berisi pertanyaan mengenai pemahaman kita. Jika siswa belum paham, maka akan diarahkan Kembali ke halaman materi. Jika siswa sudah paham, maka siswa langsung diarahkan ke halaman "Games".</p>

5.		<p>Halaman Games, pada halaman tersebut terdapat sebuah games interaktif yang bisa dikerjakan siswa dalam waktu yang singkat.</p>
6.		<p>Halaman Pemberitahuan, pada halaman ini terdapat sebuah pemberitahuan bahwa tahapan selanjutnya adalah Mini Quiz.</p>
7.		<p>Halaman Mini Quiz, berisi 10 kuis kreatif tentang materi yang telah diajarkan.</p>
8.		<p>Halaman Screenshot, berisi suruhan untuk screenshot hasil dari "Mini Quiz" dan mengumpulkannya pada LMS.</p>

9.	 <p>Selamat kalian telah mempelajari materi "K3LH" hari ini !</p> <p>Selesai</p>	<p>Halaman Penutup, berisi ucapan selamat karena telah mengikuti pembelajaran. Tombol selesai tersebut mengarahkan Kembali ke halaman Beranda.</p>
----	--	--



Lampiran 5 Silabus Mata Pelajaran atau ATP

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FASE E)

Rasional	: Alur tujuan pembelajaran adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Tujuan pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran, yang menjadi prasyarat untuk dapat mencapai “Capaian Pembelajaran”. Alur ini disusun secara linear sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari. Alur dan tujuan pembelajaran ini disusun untuk capaian pembelajaran fase E yang telah ditetapkan dengan memperhatikan perkembangan tingkat kemampuan berpikir peserta didik. Pada fase ini membekali peserta didik dalam memahami prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang efektif, dan agar memiliki kepekaan estetika dalam penciptaan produk desain komunikasi visual. Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual meliputi pemahaman tentang kreativitas, menggambar sketsa dan ilustratif, kemampuan menerapkan tipografi, melakukan proyek fotografi dan pemanfaatan perangkat lunak desain grafis. Agar tujuan pembelajaran mudah dicapai, perlu adanya alur pembelajaran yang runtut, saling berkaitan, serta keragaman teks maupun konteks.
Capaian Pembelajaran	: Pada akhir fase E (kelas X SMK), peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai Program Keahlian Seni dan Ekonomi Kreatif secara komprehensif dan berkarya melalui dasar-dasar desain komunikasi visual secara estetis, kreatif, inovatif, fungsional, dan berbasis seni budaya nasional yang berorientasi global melalui teknik manual dan digital, sehingga mampu menumbuhkan passion dan vision untuk merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengembangkan aktivitas belajarnya.
Jumlah Jam	: 216

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
Profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual	Peserta didik mampu mendeskripsikan pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan passion, serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memahami tentang pengertian, sikap dan profil technopreneur bidang desain komunikasi visual dengan menggunakan kata-kata sendiri 2. Peserta didik mendeskripsikan Peluang usaha di bidang desain komunikasi visual 3. Peserta didik mampu mendeskripsikan pekerjaan/profesi di bidang Desain Komunikasi Visual serta kode etiknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Technopreneur • Sikap Technopreneur • Profil Technopreneur • Peluang Usaha Desain komunikasi visual • Etika Profesi Desain komunikasi visual 	Strategi Pembelajaran : Discovery Learning Metode : <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	4 4 4 Total (12)	Technopreneur: suatu usaha yang memanfaatkan kemajuan dalam mengembangkan suatu usaha yang dimana bergerak di bidang teknologi. Peluang Usaha: kesempatan atau waktu yang tepat untuk diambil atau dimanfaatkan bagi seseorang wirausahawan mendapat keuntungan Kode Etik : pedoman tingkah laku atau aturan yang harus diikuti dan ditaati oleh anggota- anggota suatu tertentu	TP1 TP2 TP3	Modul 1 (TP1, TP2, dan TP3)

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual	Peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.	4. Peserta didik mampu memahami tentang K3LH dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual • Proses berpikir kreatif dan berpikir desain • Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual • Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual 	Strategi Pembelajaran : Discovery Learning dan PBL	6	<p>K3LH : kesehatan dan keselamatan kerja lingkungan hidup</p> <p>Kreatif : menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang lain</p> <p>Bisnis : sebuah organisasi atau sistem ekonomi di mana barang dan jasa dipertukarkan menjadi bentuk lain atau dalam bentuk uang</p>	TP4	Modul 2 (TP4, TP5, TP5, dan TP7)
		5. Peserta didik mampu memahami Proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i>			Metode :	6		TP5	
		6. Peserta didik mampu memahami Lingkup bisnis industri desain komunikasi visual			<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	3		TP6	
		7. Peserta didik mampu memahami Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual				3		TP7	
						Total (18)			

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual	Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk.	8. Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan teknologi Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan teknologi Industri Desain Komunikasi Visual • Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0 dan society 5.0 • Konsep Industri Hijau 	Strategi Pembelajaran : Discovery Learning dan PBL Metode : <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	6	Teknologi : alat, mesin, cara, proses, kegiatan ataupun gagasan yang dibuat untuk mempermudah aktifitas manusia dalam kehidupan sehari hari Industri 4.0 : sebuah perubahan di mana untuk memproduksi suatu barang bisa memanfaatkan mesin dan teknologi sebagai tenaga penggerak dan pemroses Society 5.0 : Manusia dituntut untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah kompleks, berpikir kritis, dan	TP8	Modul 3 (TP8, TP9, TP5, dan TP10)
		9. Peserta didik mampu menjelaskan Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0 dan society 5.0				6		TP9	
		10. Peserta didik mampu menjelaskan Konsep Industri Hijau				6		TP10	
		Total (18)							

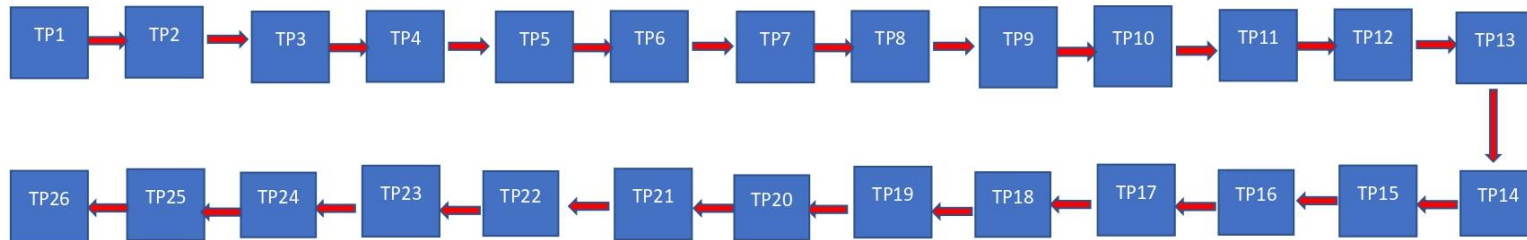
Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
							kreativitas Industri Hijau: sebuah industri yang ramah lingkungan		
Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual	Peserta didik mampu menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual	11. Peserta didik mampu menjelaskan Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual 12. Peserta didik mampu menjelaskan Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual • Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual 	Strategi Pembelajaran : PBL Metode : <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	9 9 Total (18)	Teknik dasar : pengetahuan awal Alur Kerja: urutan /Langkah yang harus dilakukan untuk suatu tugas	TP11 TP12	Modul 4 (TP11 dan TP12)

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
Sketsa dan Ilustrasi	Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	13. Peserta didik mampu menjelaskan Konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi 14. Peserta didik mampu menjelaskan Teknik gambar sketsa dan ilustrasi manual dan digital	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi. • Teknik gambar sketsa dan ilustrasi manual dan digital 	Strategi Pembelajaran : discovery learning Metode : <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	15 15 Total (30)	Sketsa : sebuah desain awal atau planing ketika akan menciptakan sebuah lukisan Ilustrasi : gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi	TP13 TP14	Modul 5 (TP13 dan 14)
Komposisi Typography	Peserta didik secara kritis mampu mengidentifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan	15. Peserta didik mampu menjelaskan sejarah tipografi 16. Peserta didik mampu menjelaskan tentang Dasar-dasar tipografi 17. Peserta didik mampu menjelaskan tentang pemahaman dan penerapan jenis, fungsi, karakter, anatomi, dan lingkup huruf pada produk desain	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah tipografi • Dasar-dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) • Pemahaman dan penerapan jenis, fungsi, 	Strategi Pembelajaran : PBL dan PJBL Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	6 12 12 Total (30)	Typography : ilmu atau kemampuan menata huruf	TP15 TP16 TP17	Modul 6 (TP15 , TP16 dan TP17)

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
	dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	komunikasi visual.		karakter, anatomi, dan lingkup huruf					
Fotografi Dasar	Peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	18. Peserta didik mampu memahami sejarah fotografi 19. Peserta didik mampu menjelaskan tentang konsep fotografi 20. Peserta didik mampu memahami tentang peralatan fotografi 21. Peserta didik mampu menjelaskan Teknik dasar Fotografi indoor/outdoor 22. Peserta didik mampu memami tentang komposisi Fotografi 23. Peserta didik mampu memami tentang Editing Fotografi	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah Fotografi • Konsep Fotografi • Peralatan Fotografi • Teknik dasar Fotografi indoor/outdoor • Komposisi Fotografi • Editing Fotografi 	Strategi Pembelajaran : PBL dan PJBL Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	3 3 3 3 12 12 Total (36)	Fotografi : proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya Indoor : dalam ruangan Outdoor : luar ruangan	TP18 TP19 TP20 TP21 TP22 TP23	Modul 7 (TP 18, TP19, TP20, dan TP21) Modul 8 (TP 22 dan TP23)

Elemen/Unit Kompetensi	Capaian akhir fase per elemen	Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Materi	Strategi dan Metode Pembelajaran	Jumlah Jam	Glosarium	Ket	Modul
Komputer Grafis	Peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	<p>24. Peserta didik mampu memahami tentang pengenalan komputer grafis</p> <p>25. Peserta didik mampu memahami tentang Pengoperasian perangkat lunak berbasis Bitmap dan Vector</p> <p>26. Peserta didik mampu merancang karya desain komunikasi visual dengan menggunakan komputer grafis sampai dengan pembuatan <i>artwork</i> siap produksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri • Gotong royong • Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan komputer grafis • Pengoperasian perangkat lunak berbasis Bitmap dan Vector • Merancang karya desain komunikasi visual dengan menggunakan komputer grafis sampai dengan pembuatan <i>artwork</i> siap produksi 	<p>Strategi Pembelajaran : PBL dan PJBL</p> <p>Metode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Observasi • Penugasan 	<p>6</p> <p>18</p> <p>30</p> <p>Total (54)</p>	<p>Komputer Grafis : komputer yang dikhususkan untuk memanipulasi gambar digital</p> <p>Bitmap : gambar yang tersusun dari piksel</p> <p>Vektor : gambar yang tersusun dari titik dan garis</p> <p>Artwork : karya seni</p>	<p>TP24</p> <p>TP25</p> <p>TP26</p>	<p>Modul 9 (TP 24 dan TP25)</p> <p>Modul 9 (TP 26)</p>

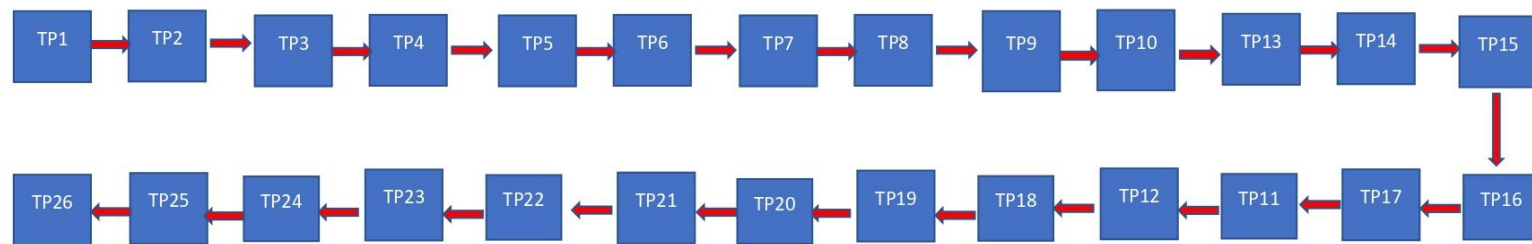
Model ATP 1



Keterangan :

TP1 sampai dengan TP 10 titik penting diberikan ke siswa untuk membangun passion siswa dibidang desain komunikasi Visual

Model ATP 2



Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar

Pertemuan 1:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Sukasada
 Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
 Kelas/Semester : X / Gasal
 Materi Pokok : Kesehatan, Keselamatan, Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di Bidang Desain Komunikasi Visual
 Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industry ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang Kesehatan, Keselamatan, Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang desain komunikasi visual.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, yang ditunjukkan dengan selalu berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
2. Peserta didik dapat Peserta dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan K3LH secara mandiri
3. Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok.

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : DASKOVI (Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual)
3. Sumber Belajar : Buku Paket Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan Internet.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
A.	Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada siswa dan kemudian membimbing siswa untuk berdoa bersama. • Guru memberi apersepsi dengan cara mengulas materi yang telah dipelajari di kelas sebelumnya. • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru dan melakukan doa Bersama. • Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai ulasan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran. 	10 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
B.	Kegiatan Inti	Stimulation	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan tentang pengertian dari K3LH yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	70 menit
		Problem Statement	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan permasalahan mengenai jenis-jenis dari K3LH yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh guru. 	
		Data Collection	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membaca definisi dari K3LH dan menonton video jenis-jenis K3LH pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca definisi K3LH dan menonton video jenis-jenis K3LH pada media pembelajaran interaktif. 	
		Data Processing	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dengan teman-temannya untuk mendapatkan 	

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			berdiskusi dengan teman-temannya mengenai jawaban dari permasalahan yang diberikan.	jawaban dari permasalahan yang diberikan.	
		Verification	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. • Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memaparkan jawaban yang telah mereka temukan. • Siswa mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	
C.	Penutup	Generalization	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan 1. 	10 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			telah dipelajari pada pertemuan 1.		

H. Penilaian

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Penilaian sikap aktif dan tanggung jawab saat melakukan diskusi.	Tes berupa <i>games</i> terkait K3LH di bidang desain komunikasi visual yang terdapat pada media pembelajaran interaktif.	Penilaian keterampilan komunikasi saat memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan.



Pertemuan 2:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Sukasada
 Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
 Kelas/Semester : X / Gasal
 Materi Pokok : Proses Berpikir Kreatif dan Design Thinking
 Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industry ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami proses berpikir kreatif dan design thinking.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, yang ditunjukkan dengan selalu berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
2. Peserta didik dapat Peserta dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan proses berpikir kreatif dan design thinking secara mandiri
3. Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok.

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : DASKOVI (Dasar-Dasar Desain Komunikasi

Visual)

3. Sumber Belajar : Buku Paket Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan Internet.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
A.	Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam kepada siswa dan kemudian membimbing siswa untuk berdoa bersama. Guru memberi apersepsi dengan cara mengulas materi yang telah dipelajari di kelas sebelumnya. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru dan melakukan doa Bersama. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai ulasan materi sebelumnya. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
B.	Kegiatan Inti	Stimulation	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan tentang 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	70 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			pengertian dari berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif.		
		Problem Statement	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan permasalahan mengenai proses dari <i>design thinking</i> yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh guru. 	
		Data Collection	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membaca definisi dari berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> serta menonton video proses <i>design thinking</i> pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca definisi dari berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> serta menonton video proses <i>design thinking</i> pada media pembelajaran interaktif. 	
		Data Processing	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dengan teman- 	

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			arahan kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman-temannya mengenai jawaban dari permasalahan yang diberikan.	temannya untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diberikan.	
		Verification	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memaparkan jawaban yang telah mereka temukan. Siswa mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	
C.	Penutup	Generalization	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan materi yang telah mereka 	10 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan 2.	pelajari pada pertemuan 2.	

H. Penilaian

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Penilaian sikap aktif dan tanggung jawab saat melakukan diskusi.	Tes berupa <i>games</i> terkait proses <i>design thinking</i> yang terdapat pada media pembelajaran interaktif.	Penilaian keterampilan komunikasi saat memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan.



Pertemuan 3:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Sukasada
 Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
 Kelas/Semester : X / Gasal
 Materi Pokok : Lingkup Bisnis Industri Desain Komunikasi Visual
 Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

1. Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industry ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami lingkup bisnis industri desain komunikasi visual.

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, yang ditunjukkan dengan selalu berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
2. Peserta didik dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan proses lingkup bisnis industri desain komunikasi visual secara mandiri
3. Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok.

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Laptop/komputer
2. Media : DASKOVI (Dasar-Dasar Desain Komunikasi

Visual)

3. Sumber Belajar : Buku Paket Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan Internet.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
A.	Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam kepada siswa dan kemudian membimbing siswa untuk berdoa bersama. • Guru memberi apersepsi dengan cara mengulas materi yang telah dipelajari di kelas sebelumnya. • Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membalas salam dari guru dan melakukan doa Bersama. • Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai ulasan materi sebelumnya. • Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
B.	Kegiatan Inti	Stimulation	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan tentang contoh 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	70 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			profesi yang ada pada lingkup bisnis industri DKV yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif.		
		Problem Statement	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan permasalahan mengenai beberapa profesi pada lingkup bisnis industri DKV yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh guru. 	
		Data Collection	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membaca macam-macam profesi pada lingkup bisnis industri DKV pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca macam-macam profesi pada lingkup bisnis industri DKV pada media pembelajaran interaktif. 	
		Data Processing	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dengan teman-temannya untuk mendapatkan 	

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			berdiskusi dengan teman-temannya mengenai jawaban dari permasalahan yang diberikan.	jawaban dari permasalahan yang diberikan.	
		Verification	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. • Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memaparkan jawaban yang telah mereka temukan. • Siswa mengerjakan <i>Games</i> yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	
C.	Penutup	Generalization	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan 3. 	10 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			telah dipelajari pada pertemuan 3.		

H. Penilaian

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Penilaian sikap aktif dan tanggung jawab saat melakukan diskusi.	Tes berupa <i>games</i> terkait profesi pada lingkup bisnis industri DKV yang terdapat pada media pembelajaran interaktif.	Penilaian keterampilan komunikasi saat memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan.



Pertemuan 4:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Sukasada
Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas/Semester : X / Gasal
Materi Pokok : Proses Bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual
Alokasi waktu : 90 Menit

A. Capaian Pembelajaran (CP)

2. Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industry ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

B. Tujuan Pembelajaran

2. Peserta didik mampu memahami proses bisnis di bidang desain komunikasi visual.

C. Profil Pelajar Pancasila

4. Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, yang ditunjukkan dengan selalu berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
5. Peserta didik dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan proses bisnis di bidang desain komunikasi visual secara mandiri
6. Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas kelompok.

D. Alat, Media, dan Sumber Belajar

4. Alat : Laptop/komputer
5. Media : DASKOVI (Dasar-Dasar Desain Komunikasi

Visual)

6. Sumber Belajar : Buku Paket Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dan Internet.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan ialah model pembelajaran *discovery learning*.

F. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Pembelajaran

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
A.	Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam kepada siswa dan kemudian membimbing siswa untuk berdoa bersama. Guru memberi apersepsi dengan cara mengulas materi yang telah dipelajari di kelas sebelumnya. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membalas salam dari guru dan melakukan doa Bersama. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai ulasan materi sebelumnya. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan pembelajaran. 	10 menit
B.	Kegiatan Inti	Stimulation	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan pertanyaan tentang contoh 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. 	70 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			bisnis di bidang DKV yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif.		
		Problem Statement	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan permasalahan mengenai langkah-langkah membangun bisnis di bidang DKV yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengidentifikasi permasalahan yang diberikan oleh guru. 	
		Data Collection	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membaca langkah-langkah membangun bisnis di bidang DKV pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa membaca langkah-langkah membangun bisnis di bidang DKV pada media pembelajaran interaktif. 	
		Data Processing	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan arahan kepada siswa untuk 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa berdiskusi dengan teman-temannya untuk mendapatkan 	

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			berdiskusi dengan teman-temannya mengenai jawaban dari permasalahan yang diberikan.	jawaban dari permasalahan yang diberikan.	
		Verification	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan <i>Games</i> dan soal evaluasi yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memaparkan jawaban yang telah mereka temukan. Siswa mengerjakan <i>Games</i> dan soal evaluasi yang ada pada media pembelajaran interaktif. 	
C.	Penutup	Generalization	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan 4. 	10 menit

No.	Kegiatan	Discovery Learning	Rincian Kegiatan		Alokasi Waktu
			Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
			materi yang telah dipelajari pada pertemuan 4.		

H. Penilaian

Penilaian Sikap	Penilaian Pengetahuan	Penilaian Keterampilan
Penilaian sikap aktif dan tanggung jawab saat melakukan diskusi.	Tes berupa <i>games</i> terkait langkah-langkah membangun bisnis di bidang DKV dan soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif.	Penilaian keterampilan komunikasi saat memaparkan jawaban dari permasalahan yang diberikan.



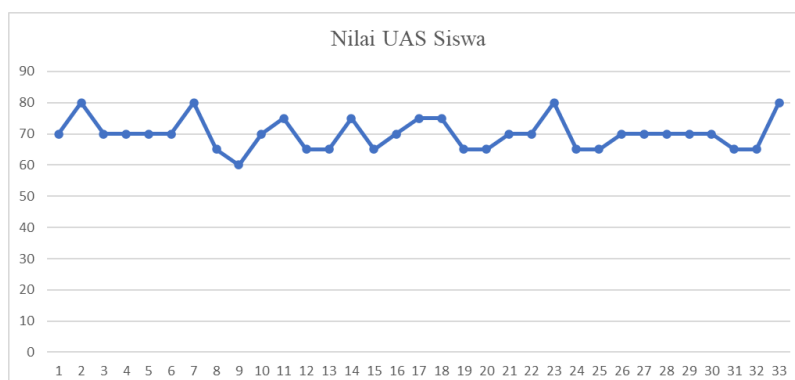
Lampiran 7 Statistik Nilai Siswa

No.	NIS	Kelas	Jenis Penilaian	No. Elemen	Nama Siswa	Nilai
1	4343	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Gusti Kadek Ari Pratama	70
2	4347	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Gusti Komang Adi Sugiantara	80
3	4349	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Gusti Made Darma Yasa	70
4	4411	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Ayu Mas Jesyca Lian Maharani	70
5	4412	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Ayu Wahyuni	70
6	4422	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Dia Saniskawati	70
7	4423	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Dion Arya Widarma	80
8	4434	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Ferdiana	65
9	4443	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Listia Dantini	60
10	4450	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Novita Yanti	70
11	4452	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Putrayasa	75
12	4454	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Rediasa	65
13	4460	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Ristayani	65
14	4479	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Kadek Yogi Aris Saputra	75
15	4488	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Ketut Desi Purnama Sari	65
16	4522	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Agus Kastawan	70
17	4531	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Aril Tri Aldi Kusuma	75
18	4544	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Erni Natalia	75
19	4552	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Juli Kurniawan	65
20	4556	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Lina Ariani	65
21	4557	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Meisya Amerta Sari	70
22	4559	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Mertayasa	70
23	4561	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Novi Anggareni	80
24	4562	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Novi Suwastini	65
25	4563	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Novi Widiyanti	65
26	4564	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Prama Krisnayadi	70
27	4574	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Sri Sutarmi	70
28	4580	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Komang Tri Utami Yanti	70
29	4673	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Putu Apriliani	70
30	4675	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Putu Ari Sudarma Putra	70
31	4679	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Putu Astriyani	65
32	4688	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Putu Ekayani	65
33	4669	X DKV 4	PAS ; PAS	2	Putu Vivi Amelia	80

Nilai Tertinggi : 80

Nilai Terendah : 60

Rata-rata : 70



Lampiran 8 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

No.	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan Refrensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptualisasi materi dengan dunia kerja	8,9
2	Kebahasaan	Keterbacaan	10
		Kejelasan Informasi	11
		Bahasa	12,13
3	Penyajian	Kejelasan Uraian	14
		Kemampuan Penyajian	15
		Kejelasan Tujuan	16
		Urutan penyajian	17
		Interaktivitas	18
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran dan animasi 3D	19,20,21
		Kesesuain cakupan materi	22

Lampiran 9 Angket Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

**Judul Media : Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Di SMK Negeri
1 Sukasada**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.		
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.		
2	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.		
2	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif		

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
2	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		
2	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.		
3	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja		
3	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi		
KEBAHASAAN			
3	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif		
3	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif		
3	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif		
3	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar		
PENYAJIAN			
3	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif		
3	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		
3	Kejelasan tujuan pembelajaran		
3	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif		
4	Interaktivitas (stimulus dan respon).		
4	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif		
4	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.		
4	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.		
4	Cakupan isi materi dalam media interaktif.		

Kesimpulan :

Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada

Hari/Tanggal : 5 ~~November~~ ^{Desember} 2022 (Senin)

Validator : Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Dr.

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Referensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
KEBAHASAAN			

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓	
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media pembelajaran interaktif.	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

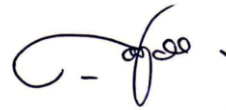
- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak Digunakan

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

Saran / Kritikkan :

Perdalam konten yg disajikan dalam
media video media pembelajaran.
agar pesan & informasi dapat lebih
holistik

Singaraja, 5 Nov 2022 9.
Des
Responden,



Ni Nyoman Sri Witari

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada

Hari/Tanggal : 21 November 2022

Validator : I Komang Tandingada, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
KEBAHASAAN			

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	
PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓	
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

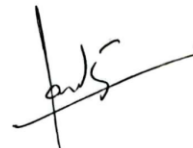
*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Saran / Kritikkan :

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

Singaraja, 21 November 2022

Responden,



I Komang Tandingada, S.Pd.

Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN

Angket uji ahli media dan desain pembelajaran digunakan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan sekaligus untuk mengatur ketepatan penggunaan yang digunakan pada penelitian ini. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media dan desain.

No.	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan Media Interaktif	Kesesuaian penggunaan warna	1,2
		Kesesuaian penggunaan teks	3,4,5,6
		Tampilan Grafis yang disuguhkan	7,8,9,10,11,12
2	Interaktifitas	Kelengkapan Fitur	13
		Kemudahan Fitur	14,15
		Jenjajng pendidikan pengguna	16
3	Model Pembelajaran	Ketepatan penggunaan model pembelajaran	17
		Ketepatan urutan aktifitas dalam media pembelajaran	18
4	Evaluasi	Kesesuaian soal	19,20

Lampiran 12 Angket Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN Dasar-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

**Judul Media : Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Di SMK Negeri
1 Sukasada**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
21.	Kesesuaian warna background dengan huruf		
22.	Keserasian komposisi warna pada video, gambar, dan animasi 3D		
23.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.		
24.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.		
25.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul.		
26.	Ketepatan dalam pengetikan materi		
27.	Kesesuaian perataan paragraph teks.		
28.	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif.		
29.	Keserasian komposisi media sudah menarik.		

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
30.	Kenyamanan penyusunan tampilan media interaktif ketika digunakan.		
31.	Kualitas gambar yang digunakan.		
32.	Kualitas video yang digunakan		
Interaktivitas			
33.	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi		
34.	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif		
35.	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi		
36.	Kesesuaian media interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna		
Model pembelajaran			
37.	Ketepatan penggunaan strategi model pembelajaran Discovery Learning dalam media interaktif.		
38.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.		
Evaluasi			
39.	Kesesuaian jumlah soal / butir tes.		
40.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak Layak digunakan

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

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Responden

.....



Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada

Hari/Tanggal : Rabu, 23 November 2022

Validator : I Neugah Eka Murtagasa, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1.	Kesesuaian warna background dengan huruf	✓	
2.	Keserasian komposisi warna pada video, gambar, dan animasi liveshot	✓	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
4.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
5.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul.	✓	
6.	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
7.	Kesesuaian perataan paragraph teks.	✓	
8.	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif.	✓	
9.	Keserasian komposisi media sudah menarik.	✓	
10.	Kenyamanan penyusunan tampilan media interaktif ketika digunakan.	✓	
11.	Kualitas gambar yang digunakan.	✓	
12.	Kualitas video yang digunakan		
Interaktivitas			
13.	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi	✓	
14.	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	✓	
15.	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	✓	

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
16.	Kesesuaian media interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
Model pembelajaran			
17.	Ketepatan penggunaan strategi model pembelajaran Discovery Learning dalam media interaktif.	✓	
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.	✓	
Evaluasi			
19.	Kesesuaian jumlah soal / butir tes.	✓	
20.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikkan :

Semua revisi dan saran sudah diselesaikan

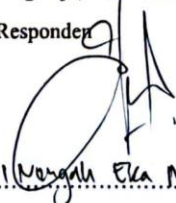
.....

.....

.....

Singaraja, 23 November 2022

Responder


 Nazalia Eka Marhuyusa, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada

Hari/Tanggal : 23 November 2022

Validator : Kerut Andika Pradyana

Petunjuk Pengisian :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
1.	Kesesuaian warna background dengan huruf	√	
2.	Kescrasian komposisi warna pada video, gambar, dan animasi liveshot	√	
3.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	√	
4.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	√	
5.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul.	√	
6.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
7.	Kesesuaian perataan paragraph teks.	√	
8.	Kerapian penyusunan tampilan media interaktif.	√	
9.	Kescrasian komposisi media sudah menarik.	√	
10.	Kenyamanan penyusunan tampilan media interaktif ketika digunakan.	√	
11.	Kualitas gambar yang digunakan.	√	
12.	Kualitas video yang digunakan		
Interaktivitas			
13.	Adanya tombol interaktif yang bisa mengarahkan ke materi	√	
14.	Kemandirian dalam penggunaan media interaktif	√	
15.	Kemudahan pengoperasian media interaktif dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√	

No.	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
16.	Kesesuaian media interaktif dengan jenjang Pendidikan pengguna	✓	
Model pembelajaran			
17.	Ketepatan penggunaan strategi model pembelajaran Discovery Learning dalam media interaktif.	✓	
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam media interaktif sesuai dengan topik pembelajaran.	✓	
Evaluasi			
19.	Kesesuaian jumlah soal / butir tes.	✓	
20.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23. November 2022

Responden

Ardita Pradnyana
Ketua

Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, dan Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL
DAN LAPANGAN**

Angket uji coba perorangan digunakan untuk memperoleh masukan terkait dengan produk yang dikembangkan serta memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Uji kelompok kecil digunakan untuk menguji coba perorangan terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada saat uji lapangan. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Ilustrasi ,Gambar	1,5
2.	Penyajian Materi	Urutan Sajian	2
		Kelengkapan Informasi	6
		Pemberian Informasi	16
3.	Interaktifitas	Usability/Mudah Digunakan	4,8
		Fitur	7,14
4.	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan pengguna media pembelajaran interaktif	10,12

Lampiran 14 Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Pengantar

Pertanyaan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik pada uji coba perorangan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya

Identitas Peserta Didik :

Nama :

No Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.					

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.					
3.	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.					
6.	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.					
7.	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.					
8.	Kesulitan saat proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dengan menggunakan media interaktif.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.					
10.	Merasa senang menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia mampu meningkatkan motivasi belajar.					
12.	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.					
13.	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.					
15.	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.					
17.	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
18.	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.					
20.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.					

Hal Hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja ,.....

Responden



Lampiran 15 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Responses cannot be edited

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR- DASAR DKV DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan peneitian Anda berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.

* Required

Nama *
Putu Aprilliani

Nomor Absen *
29

Kelas *
XI DKV 4

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami *
materi pembelajaran

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

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

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

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik. *

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

8. Kesulitan saat proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV dengan menggunakan media pembelajaran *
interaktif

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

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi *
saya

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

10. Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar *
DKV saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

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

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV mampu meningkatkan motivasi belajar *

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

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

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

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV *

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

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

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

15. Media pembelajarn interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok *

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

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

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

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar *

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

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

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



Lampiran 16 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan

No.	Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	5	4	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	5	5	4
8	Kesulitan saat proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	5	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5
10	Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	4
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4

No.	Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	4	4	4
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV	4	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	4	5
15	Media pembelajarn interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	4
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	5	4
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	5	4
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4
Jumlah Skor Responden		92	94	86
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		92	94	86
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		90,70%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Pengantar

Pertanyaan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya

Identitas Peserta Didik :

Nama :

No Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.					

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.					
3.	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.					
6.	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.					
7.	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.					
8.	Kesulitan saat proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dengan menggunakan media interaktif.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.					
10.	Merasa senang menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia mampu meningkatkan motivasi belajar.					
12.	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.					
13.	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.					
15.	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.					
17.	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
18.	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.					
20.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.					

Hal Hal yang perlu diperbaiki

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

Singaraja,.....
Responden

.....



Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Responses cannot be edited

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR- DASAR DKV DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan peneitian Anda berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.

*** Required**

Nama *

Komang Novi Anggareni

Nomor Absen *

23

Kelas *

XI DKV 4

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

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

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

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

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik. *

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

8. Kesulitan saat proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

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

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

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

10. Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

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

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

15. Media pembelajarn interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju



Lampiran 19 Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator										
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5

6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5
8	Kesulitan saat proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4
10	Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV saat kegiatan	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5

	pembelajaran berlangsung.											
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4

15	Media pembelajarn interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4

20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
Jumlah Skor Responden		91	90	89	89	90	90	91	90	92	90
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)		91	90	89	89	90	90	91	90	92	90
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		90,20%									
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid									



Lampiran 20 Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK LAPANGAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Pengantar

Pertanyaan-pertanyaan berikut menggambarkan respon peserta didik pada uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pertanyaan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya

Identitas Peserta Didik :

Nama :

No Absen :

Kelas :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.					

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.					
3.	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.					
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.					
6.	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.					
7.	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.					
8.	Kesulitan saat proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dengan menggunakan media interaktif.					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.					
10.	Merasa senang menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia mampu meningkatkan motivasi belajar.					
12.	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.					
13.	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.					
15.	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.					
17.	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
18.	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.					
20.	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.					

Hal Hal yang perlu diperbaiki

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

Singaraja,.....

Responden



.....

Lampiran 21 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Responses cannot be edited

ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DKV DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan peneitian Anda berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.

* Required

Nama *
Kadek Adi Darmawan

Nomor Absen *
15

Kelas *
X DKV 1

1. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

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

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

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

7. Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik. *

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

8. Kesulitan saat proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

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

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

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

10. Merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

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

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

15. Media pembelajarn interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
 Setuju
 Kurang Setuju
 Tidak Setuju
 Sangat Tidak Setuju

17. Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

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

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar *

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

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

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



Lampiran 22 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	
3	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4		
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	
6	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	
7	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	
8	Kesulitan saat proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dengan menggunakan media interaktif.	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
12	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
15	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
20	Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
Jumlah Skor Responden		92	89	88	91	92	87	89	92	94	87	89	90	89	90	89	96	92	94	93	93	93	96	94	94	93	91	93	91	92	92	93	92	92		
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
Persentase per-subjek (%)		92	89	88	91	92	87	89	92	94	87	89	90	89	90	89	96	92	94	93	93	93	96	94	94	93	91	93	91	92	92	93	92	92		
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		91,60%																																		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik																																		

Lampiran 23 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON GURU

Angket uji respon guru digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik tentang media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari segi aspek manfaat. Berikut merupakan kisi-kisi uji respon guru pada tabel berikut ini.

No.	Aspen yang dinilai	Indikator	No Soal
1.	Manfaat	Kemudahan Dalam penggunaan media interaktif	1,2,3,4
		Antusias pendidik dalam penggunaan media interaktif	5,6,7
		Pengajaran menggunakan media interaktif	8,9,10



Lampiran 24 Angket Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Identitas Guru Pengajar :

Nama :

NIP :

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan media interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar atau powerpoint dibandingkan menggunakan media interaktif pada pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia					
3.	Media Interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.					
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia					

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
5.	Penggunaan media interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					
6.	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					
7.	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					
8.	Penggunaan media interaktif pada pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.					
9.	Penggunaan media interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					
10.	Media inetraktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Kebutuhan Dasar Manusia.					

Hal Hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden

.....

Lampiran 25 Hasil Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Identitas Guru Pengajar :

Nama : I Komang Tambingata

NIP : 698104172022211001

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	√				
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar atau powerpoint dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.				√	
3.	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.				√	
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.				√	
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	√				

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
6.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	✓				
7.	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	✓				
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓				
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	✓				
10.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	✓				

Hal Hal yang perlu diperbaiki

suble angus

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 8 Desember 2022

Responden

[Signature]
Karna Tanjung

Lampiran 26 Rekapitulasi Respon Guru

No.	Indikator	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar atau powerpoint dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	4
3	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.	4
4	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	4
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	5
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	5
7	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	5
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Dasar-Dasar Desain	5

No.	Indikator	Skor
	Komunikasi Visual membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	5
10	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.	5
Jumlah Skor Responden		47
Jumlah Skor Tertinggi		50
Jumlah Skor Terendah Ideal		10
Mi		30
SDi		6,67
x		47
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

KISI- KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

Angket Uji respon Peserta didik dibuat untuk mengetahui respon peserta didik tentang media interaktif yang telah dikembangkan. Angket dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu 1) tampilan, 2) manfaat, dan 3) sistematis. Berikut merupakan kisi-kisi uji respon peserta didik.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1,2
2.	Manfaat	usability/Kemudahan menggunakan media interaktif	3,4,7,8,9,10, 11, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15
3.	Sistematis	Isi Media	5,6

Lampiran 28 Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-
DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1
SUKASADA**

Identitas Guru Pengajar:

Nama :

NIP :

Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia menarik.					
2.	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami.					
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					

No.	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
5.	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar					
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi					
9.	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.					
10.	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia karena dapat dilakukan dimana saja.					
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia tidak terorganisir.					
12.	Media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia mengurangi motivasi belajar.					
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar Kebutuhan Dasar Manusia, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif					
15.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kebutuhan Dasar Manusia.					

Hal Hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

Singaraja ,.....

Responden

.....



Lampiran 29 Hasil Respon Peserta Didik

Responses cannot be edited

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR- DASAR DKV DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

Berikan jawaban sesuai dengan pendapat dan penelitian Anda berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.

* Required

Nama *

Gerardus Sait

Nomor Absen *

6

Kelas *

X DKV 1

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV menarik. *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Dasar-Dasar DKV *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

Sangat Setuju

Setuju

Kurang Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

5. Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

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

6. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

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

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif Dasar-Dasar DKV membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

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

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

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

9. Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. *

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

10. Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV karena dapat dilakukan dimana saja *

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

11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif Dasar-Dasar DKV tidak terorganisir. *

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

12. Media pembelajaran interaktif Dasar-Dasar DKV sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

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

13. Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif Dasar-Dasar DKV mengurangi motivasi belajar *

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

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar Dasar-Dasar DKV, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

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

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV *

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

7	Penggunaan media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	153
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	154

12	Media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	159
13	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif Kebutuhan Dasar Manusia	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	137

Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Media dan Desain



Dokumentasi Uji Coba Perorangan



Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi Uji Coba Lapangan



Dokumentasi Respon Peserta Didik



Dokumentasi Respon Guru

