



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 2250/UN48.11.1/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 23 Desember 2019

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Hasil Belajar dan Perangkat Pembelajaran", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Thessa Sahara Umami
NIM : 1615051091
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I


Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Singaraja



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLARAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SINGARAJA

Jln. Pramuka No. 6 Telp. (0362) 22187 Fax 0362 23166

SINGARAJA-BALI

Website : www.smkn1singaraja.sch.id

e-mail : smkn1_sgr@yahoo.com



Nomor : 041.3/006.02/SMKN1SGR/2020
Lamp. : -
Hal : Balasan

Yth. Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan
di
tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat yang Ibu/Bapak kirim dengan nomor 2250/UN48.11.1/DT/2019 tertanggal 23 Desember 2019 tentang *permohonan Data* atas nama:

Nama : Thessa Sahara Umami
NIM : 1615051091
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

maka kami menyatakan bersedia untuk memfasilitasi pelaksanaan pengambilan data yang dimaksud.

Hal-hal teknis yang terkait dengan pengambilan data, akan dibicarakan kemudian.

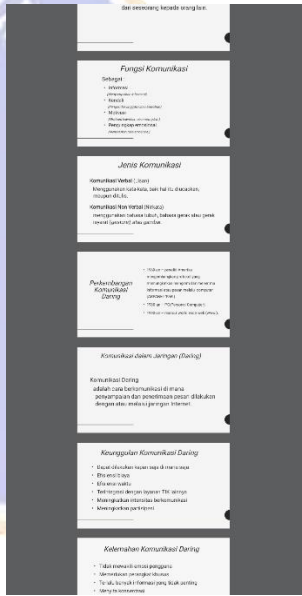
Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Singaraja, 8 Januari 2020
Kepala SMK Negeri 1 Singaraja
Wakil Kepala Sekolah Bid. Kurikulum
Benny Kurniawan, M.Pd
NIP. 19800119 200501 1 005



Lampiran 3 Hasil Observasi Awal

| No | Sumber | Hasil | Dokumentasi |
|----|--|---|--|
| 1 | Wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yaitu Bapak Wayan Suidiana, S.Kom | <p>Dari hasil obsevasi dan wawancara didapatkan bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masih menggunakan metode ceramah, diskusi 2. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku paket, <i>powerpoint</i> dan internet 3. Kendala dalam pembelajaran kurangnya pemanfaatan <i>e-learning</i>. |  |
| 2 | Peserta didik | <p>Dari hasil observasi dan wawancara didapat bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapat persentase 71% dikatakan setuju jika peserta didik belum paham dengan beberapa tingkatan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital 2. Hasil presentase ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sebanyak 81% dikatakan sangat tertarik jika pembelajaran terdapat gambar maupun video contoh penerapan dari setiap materi 3. Pada motivasi peserta didik dalam pembelajaran Sebanyak |  |

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | <p>86% mengatakan sangat setuju jika guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan adanya forum diskusi antara peserta didik dengan guru</p> <p>4. Indikator materi pembelajaran sebanyak 82% mengatakan Simulasi dan Komunikasi Digital jika dijelaskan dengan teori saja dan membutuhkan video maupun contoh-contoh penerapan dari materi yang diberikan.</p> <p>5. Indikator media pembelajaran sebanyak 75% mengatakan setuju jika guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik meskipun saat pembelajaran guru sudah menggunakan media <i>powerpoint</i></p> <p>6. Pada sarana pembelajaran 82% dikatakan sangat baik</p> <p>7. Adapun bahan ajar yang di pegang peserta didik yaitu satu buku paket yang dipinjamkan oleh sekolah.</p> |  <p>The image shows a document with the following sections:</p> <ul style="list-style-type: none"> Fungsi Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> Sebagai Informasi Memperluas jangkauan Menyampaikan pesan Menyampaikan informasi Menyampaikan pesan Menyampaikan pesan Jenis Komunikasi <ul style="list-style-type: none"> Menurut media (sifat) Menggunakan teknologi, baik lisan, elektronik, maupun digital. Menggunakan alat bantu (sifat) Menggunakan alat bantu, bahwa guru atau peserta didik menggunakan alat bantu. Peran Dengan Komunikasi Daring <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan pesan Menyampaikan pesan Menyampaikan pesan Menyampaikan pesan Menyampaikan pesan Komunikasi dalam Jaringan (Daring) <ul style="list-style-type: none"> Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di atas jaringan dan penentuannya dapat dilakukan dengan alat media jaringan internet. Keunggulan Komunikasi Daring <ul style="list-style-type: none"> Siapa saja dan kapan saja bisa mengakses Siapa saja Siapa saja Siapa saja Siapa saja Kelemahan Komunikasi Daring <ul style="list-style-type: none"> Tidak memiliki unsur pengantar Kelemahan komunikasi Tidak bisa melihat langsung, tidak adanya Siapa saja |
|--|--|---|---|

Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Kaden Wiranata
 No. Absen : 11
 Kelas : X UPW B

I. Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju


II. Daftar Pernyataan

| No. | Pertanyaan | Alternatif Jawaban | | | | |
|------------------------------------|---|--------------------|---|----|----|-----|
| | | SS | S | KS | TS | STS |
| Karakteristik Peserta Didik | | | | | | |
| 1. | Saya senang belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 2. | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer. | | | √ | | |
| 3. | Saya senang jika belajar Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan komputer. | | √ | | | |
| 4. | Saya memahami dengan baik pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang disampaikan oleh guru. | | √ | | | |
| 5. | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. | | √ | | | |

| | | | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|--|--|--|
| 6. | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. | | ✓ | | | |
| 7. | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet. | | ✓ | | | |
| 8. | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. | ✓ | | | | |
| 9. | Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami. | ✓ | | | | |
| 10. | Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman. | | ✓ | | | |
| 11. | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> . | | ✓ | | | |
| 12. | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar. | | ✓ | | | |
| Karakteristik Pembelajaran | | | | | | |
| 13. | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. | | ✓ | | | |
| 14. | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang susah dipahami. | | ✓ | | | |
| 15. | Saat memberikan penjelasan materi Simulasi dan Komunikasi Digital guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> dan Modul Pelajaran. | | ✓ | | | |
| 16. | Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. | | ✓ | | | |
| 17. | Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah. | | ✓ | | | |
| 18. | Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran. | | ✓ | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|--|--|--|--|
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone. | ✓ | | | | |
| 20. | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik. | ✓ | | | | |

Sigaja,
Siswa



(Kaden Wiranata)

Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

| NO | Daftar Pertanyaan | Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | Total SS (5) | Total S (4) | Total KS (3) | Total TS (2) | Total STS (1) | Total Skor | Indeks | Keputusan | | |
|----|--|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------------|-------------|--------------|--------------|---------------|------------|--------|---------------|---------------|---------------|
| | | 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 | 34 | 35 | | | | | | | | | | |
| 1 | Saya senang belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 15 | 116 | 9 | 0 | 0 | 140 | 80% | Sangat Setuju |
| 2 | Saya fasih dalam mengoperasikan komputer | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 0 | 100 | 30 | 0 | 0 | 130 | 74% | Setuju | |
| 3 | Saya senang jika belajar Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan Komputer | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 20 | 100 | 15 | 2 | 0 | 137 | 78% | Setuju |
| 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang disampaikan oleh guru. | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 0 | 64 | 54 | 2 | 0 | 120 | 69% | Setuju | | |
| 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 132 | 6 | 0 | 0 | 138 | 79% | Setuju | |
| 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 85 | 72 | 0 | 0 | 0 | 157 | 90% | Sangat Setuju | |
| 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 | 140 | 0 | 0 | 0 | 140 | 80% | Sangat Setuju | |
| 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 70 | 84 | 0 | 0 | 0 | 154 | 88% | Sangat Setuju | |
| 9 | Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami. | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 85 | 72 | 0 | 0 | 0 | 157 | 90% | Sangat Setuju | | |
| 10 | Saya membicarakan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman. | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 45 | 104 | 0 | 0 | 0 | 149 | 85% | Sangat Setuju | |
| 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan media pembelajaran E-Learning | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 40 | 100 | 6 | 0 | 0 | 146 | 83% | Sangat Setuju | |
| 12 | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar. | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 30 | 116 | 0 | 0 | 0 | 146 | 83% | Sangat Setuju | | |
| 13 | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 40 | 108 | 0 | 0 | 0 | 148 | 85% | Sangat Setuju | |
| 14 | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada video tutorial atau contoh penerapan materi | 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 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 10 | 120 | 6 | 2 | 0 | 138 | 79% | Setuju | |
| 15 | Saat memberikan penjelasan materi Simulasi dan Komunikasi Digital guru menggunakan media PowerPoint dan Modul Pelajaran. | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 10 | 96 | 27 | 0 | 0 | 133 | 76% | Setuju | | |
| 16 | Guru tidak pernah menaapkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 15 | 72 | 42 | 0 | 0 | 129 | 74% | Setuju | | | |
| 17 | Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah. | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 0 | 112 | 21 | 0 | 0 | 133 | 76% | Setuju | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|-----|----|---|-----|-----|---------------|---------------|
| 18 | Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 0 | 116 | 18 | 0 | 0 | 134 | 77% | Setuju | |
| 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone. | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 30 | 100 | 12 | 0 | 0 | 142 | 81% | Sangat Setuju |
| 20 | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning akan menjadi lebih menarik. | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 75 | 80 | 0 | 0 | 0 | 155 | 89% | Sangat Setuju | |

Keterangan :
 Mencari total SS = 5 X total responden memilih
 Mencari total S = 4 X total responden memilih
 Mencari total KS = 3 X total responden memilih
 Mencari total TS = 2 X total responden memilih
 Mencari total STS = 1 X total responden memilih

Kriteria :
 5 = SS
 4 = S
 3 = KS
 2 = TS
 1 = STS

| Interval Penilaian |
|--|
| Indeks 0%-19,99% : Sangat Tidak Setuju |
| Indeks 20%-39,99% : Tidak Setuju |
| Indeks 40%-59,99% : Kurang Setuju |
| Indeks 60%-79,99% : Setuju |
| Indeks 80%-100% : Sangat Setuju |

| | |
|---|-----|
| Mencari total skor = total SS + total S + total KS + total TS + total STS | |
| Mencari Skor Maksimum = 35 x 5 (Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert) | 175 |
| Mencari nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum | |

| No | Komponen Yang Dinilai | Indikator | No Soal | Soal | Persentase Soal | Persentase indikator | Keputusan |
|----|-----------------------------|---|---------|---|-----------------|----------------------|-----------------|
| 1 | Karakteristik Peserta Didik | a. Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran | 2 | Saya belum paham dalam beberapa tingkatan penggunaan Simulasi dan Komunikasi Digital. | 74% | 71% | Setuju |
| | | | 4 | Saya memahami dengan baik pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang disampaikan oleh guru. | 69% | | |
| | | b. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran | 1 | Saya senang belajar Simulasi dan Komunikasi Digital. | 80% | 81% | Sangat Tertarik |
| | | | 3 | Saya senang jika belajar Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone. | 78% | | |
| | | | 5 | Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru. | 69% | | |
| | | | 7 | Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet. | 80% | | |
| | | | 8 | Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran. | 88% | | |
| | | | 9 | Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami. | 90% | | |
| | | c. Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran | 11 | Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> | 83% | 86% | Sangat Setuju |
| | | | 6 | Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. | 90% | | |
| | | | 10 | Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman. | 85% | | |
| | | | 12 | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar. | 83% | | |
| 2 | Karakteristik Pembelajaran | a. Materi Pembelajaran | 13 | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. | 85% | 82% | Sangat Setuju |
| | | | 14 | Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada video tutorial atau contoh penerapan materi | 79% | | |
| | | b. Media Pembelajaran | 15 | Saat memberikan penjelasan materi Simulasi dan Komunikasi Digital guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> dan Modul Pelajaran. | 76% | 75% | Setuju |
| | | | 16 | Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. | 74% | | |
| | | | 17 | Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah. | 76% | | |
| | | c. Sarana Pembelajaran | 18 | Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran. | 77% | 82% | Sangat Baik |
| | | | 19 | Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone. | 81% | | |
| | | | 20 | Menurut saya pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik. | 89% | | |

Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Singaraja
 Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
 Kompetensi Keahlian : Bisnis Daring dan Pemasaran
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Durasi (Waktu) : 108 JP
 Kelas/Semester : X

- KI-3 (Pengetahuan) : **Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi** tentang **pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif** sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig) pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
- KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.
 Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
 Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|------------------|---------------------------------|--------------|---------------|-----------------------|-----------|
|------------------|---------------------------------|--------------|---------------|-----------------------|-----------|

| | | | (JP) | | |
|--|---|--|------|---|---|
| 3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer | 3.1.1 Menjelaskan konsep logika. 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari. | <ul style="list-style-type: none"> • Konsep logika dan algoritma • Notasi flowchart • Membuat flowchart | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart • Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart • Mengomunikasikan tentang algoritma | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio |
| 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command) | 4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi. | | | | |
| 3.2 Menerapkan metode peta-minda | 3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda. 3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep. 3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah. | <ul style="list-style-type: none"> • Metode peta-minta untuk penguraian masalah • Perangkat lunak Peta-Minda | 3 | <ul style="list-style-type: none"> • Merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda • Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide • Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis • Memrepresentasikan hasil peta-minda yang dibuat | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja |
| 4.2 Membuat peta-minda | 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda. 4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi. | | | | |

| | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|
| <p>3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata</p> | <p>3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.</p> <p>4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</p> <p>4.3.2 Membuat tulisan deskriptif.</p> <p>4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan ciri paragraf • Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakteristik melalui contoh tulisan • Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat • Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat • Mengomunikasikan tulisan deskriptif dalam bentuk proposal | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio |
| <p>3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data</p> | <p>3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika.</p> <p>3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan.</p> <p>3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi.</p> <p>3.4.3 Memanipulasi sel.</p> <p>3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Operasi perhitungan matematika • Perangkat lunak pengolah angka • Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka • Referensi berdasarkan sel | 9 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang operator matematika • Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Portofolio |

| | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|
| 4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka | <p>referensi nilai sel dan referensi alamat sel.</p> <p>4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data.</p> <p>4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Referensi berdasarkan nilai • Grafik dan Diagram | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan disajikan dalam bentuk grafik atau diagram | |
| 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide | <p>3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi.</p> <p>3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan pesan yang akan disampaikan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi • Teknik merancang Slide | 9 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi • Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok • Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide • Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara • Observasi diskusi <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi • Portofolio |
| 4.5 Membuat slide untuk presentasi | <p>4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.</p> <p>4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.</p> | | | | |
| 3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif | <p>3.6.1 Menentukan desain yang efektif.</p> <p>3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi | 6 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|
| <p>4.6 Melakukan presentasi yang efektif</p> | <p>informasi yang disampaikan.</p> <p>3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.</p> <p>4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni.</p> <p>4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Teknik mendesain slide ● Teknik penyampaian | | <p>menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni ● Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide ● Presentasi menggunakan teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat | <ul style="list-style-type: none"> ● Portofolio |
| <p>3.7 Menganalisis pembuatan E-book</p> <p>4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book</p> | <p>3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book.</p> <p>3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book.</p> <p>3.7.3 Mengurutkan proses konversi.</p> <p>3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book.</p> <p>3.7.5 Memilih informasi pada metadata.</p> <p>4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Buku elektronik (E-book) ● Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil ● Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint ● Perangkat lunak pembaca file E-book | 6 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file ● Mengumpulkan data tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book ● Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Portofolio |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| Editor | <p>4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia.</p> <p>4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-book.</p> <p>4.7.4 Membuat sampul.</p> <p>4.7.5 Melengkapi metadata.</p> <p>4.7.6 Menampilkan file E-book</p> | | | <p>dalam file HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengubah file HTML menjadi format Epub untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak pembaca E-book | |
| <p>3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital</p> <p>4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital</p> | <p>3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital.</p> <p>3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety.</p> <p>3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya.</p> <p>3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons.</p> <p>4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman.</p> <p>4.8.2 Memilih dan memilah informasi.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Konsep Kewargaan Digital ● Cyberbulliying dan Cyberharrasment ● Menggunakan internet dengan aman ● Simbol Creative Commons | 3 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum ● Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan kerusakan yang diakibatkan oleh virus ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi ● Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk tulisan dan presentasi publik | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentasi publik <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Observasi |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| <p>3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine</p> <p>4.9 Melakukan penelusuran informasi</p> | <p>3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur.</p> <p>3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi.</p> <p>4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi.</p> <p>4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Komponen dan cara kerja mesin penelusur ● Sintak pada mesin penelusur ● Penelusuran lanjutan | 6 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur ● Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif ● Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak ● Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja |
| <p>3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan</p> | <p>3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron.</p> <p>3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron.</p> <p>3.10.4 INDIKATOR SINKRON: Melakukan chatting (teks dan video).</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron ● Chat ● Email ● Blog ● Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring ● Penyimpanan | 9 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan ● Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron dan asinkron dan layanannya dalam jaringan ● Mengolah data cara penggunaan setiap layanan sinkron dan asinkron dalam | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi |

| | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|
| 4.10 Melakukan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan | <p>4.10.1 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail.</p> <p>4.10.2 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan publikasi konsep menggunakan Blog.</p> <p>4.10.3 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents).</p> <p>4.10.4 INDIKATOR ASINKRON: Menggunakan layanan penyimpanan file Daring (Online Cloud-Storage).</p> | Daring | | <p>jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengomunikasikan penggunaan layanan komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan | |
| <p>3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring</p> <p>4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas</p> | <p>3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh.</p> <p>3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya.</p> <p>3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru.</p> <p>4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring.</p> <p>4.11.2 Menggunakan materi</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Pembelajaran jarak jauh ● Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran | 9 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh ● Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran ● Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran ● Mengomunikasikan tentang | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi |

| | | | | | |
|--|--|--|----|--|---|
| maya) | pelajaran, file, atau sumber belajar daring. | | | fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran | |
| 3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi | 3.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Memahami alur proses pembuatan video. 3.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard. | <ul style="list-style-type: none"> ● Konsep pembuatan video ● Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard ● Desain karakter | 12 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi ● Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard ● Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard ● Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio. Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi) | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja |
| 4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi | 4.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat sinopsis. 4.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat naskah. 4.12.3 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Mendesain karakter. 4.12.4 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat storyboard. | | | | |
| 3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital | 3.13.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard. 3.13.2 INDIKATOR VIDEO: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe. | <ul style="list-style-type: none"> ● Sinematografi dasar ● Penempatan dan pergerakan kamera ● Konsep pencahayaan | 9 | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting ● Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ● Tes tertulis ● Wawancara Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio |

| | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|
| <p>4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital</p> | <p>3.13.3 INDIKATOR VIDEO: Menganalisis sinematografi.</p> <p>4.13.1 INDIKATOR VIDEO: Mengoperasikan kamera.</p> <p>4.13.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.</p> <p>4.13.3 INDIKATOR VIDEO: Memanipulasi pencahayaan.</p> <p>4.13.4 INDIKATOR ANIMASI: Mengoperasikan perangkat lunak animasi.</p> <p>4.13.5 INDIKATOR ANIMASI: Melakukan modelling, texturing, rigging.</p> <p>4.13.6 INDIKATOR ANIMASI: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</p> <p>4.13.7 INDIKATOR MUSIK: Mengoperasikan perangkat lunak penulisan nada atau penyunting audio.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio | | <p>wardrobe, dan pengambilan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard • Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital | |
| <p>3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital</p> | <p>3.14.1 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah</p> <p>3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak penyunting video/animasi/ • Teknik | 9 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Wawancara <p>Keterampilan:</p> |

| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| <p>4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi</p> | <p>video/animasi sesuai kebutuhan. 3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir. 4.14.1 Memodifikasi scene/objek. 4.14.2 Menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital. 4.14.3 Melakukan Rendering. 4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi. 4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek</p> | <p>memotong dan menggabungkan scene</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara ● Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital ● Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering | <ul style="list-style-type: none"> ● Unjuk kerja ● Observasi ● Portofolio |
|--|---|---|--|--|

Mengetahu
 Kepala SMK Negeri 1 Singaraja

Drs. Nengah Suteja, M.Pd
 NIP. 19620528 198803 1 008

Singaraja,
 Guru Mapel

I Wayan Sudiana, S.Kom
 NIP. 19811003 201001 1 027



Lampiran 7 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Singaraja
Materi Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian : Bisnis Daring dan Pemasaran
Kelas/Semester : X/II
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pokok : Merancang dokumen tahap pra-produksi
Alokasi : 12 JP

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|---|---|
| 3.12 Merancang dokumen tahap pra - produksi | 3.12.1 Memahami tahap pra-produksi video 3.12.2 Mengemukakan perbedaan dari pembuatan tahap pra-produksi video 3.12.3 Menganalisis tahap pra-produksi video 3.12.4 Mengevaluasi tahap pra-produksi video |

| | |
|---|---|
| 4.12 Membuat dokumen tahap pra produksi | 4.12.1 Mendiskusikan <i>project</i> yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi 4.12.2 Menentukan <i>project</i> yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi 4.12.3 Menganalisis <i>project</i> yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi 4.12.4 Mengevaluasi <i>project</i> yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi |
|---|---|

C. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah peserta didik mempelajari materi ini dengan diberikan media pembelajaran, lalu akan melalui proses mencari informasi, bertanya, berdiskusi dan mengimplementasikan apa yang telah dipelajari kedalam *project* yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan kelompoknya masing - masing. Diharapkan peserta didik dapat melakukan hal sebagai berikut :

- Memahami tahap pra-produksi video seperti sinopsis, naskah, dan storyboard, dll
- Mengemukakan perbedaan dari pembuatan tahap pra-produksi video
- Menganalisis tahap pra-produksi video
- Mengevaluasi tahap pra-produksi video
- Mendiskusikan *project* yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi
- Menentukan *project* yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi
- Menganalisis *project* yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi
- Mengevaluasi *project* yang akan dibuat untuk tahap pra-produksi

D. Materi Pembelajaran

1. Tahapan-tahapan pra-produksi

E. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : *E-learning* berbasis MOODLE

Alat : *Komputer/Laptop/Smartphone, LCD Proyektor, Wifi*

Sumber Belajar: Buku Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model : *Experiential Learning*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan dan Praktik.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran | 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. | 15 Menit |

| | | | |
|---|---|---|-----------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok 5. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya 6. Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari tentang merancang dokumen tahap pra-produksi 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung | <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik membentuk menjadi beberapa kelompok 5. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru 6. Peserta didik memperhatikan guru dengan baik 7. Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran. | |
| Kegiatan Inti <u>Tahapan Experiential Learning</u> | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | 100 Menit |
| | Tahap 1: <i>Concret Experience</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> MOODLE dan <i>log in</i> pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi memahami tahap pra-produksi dan memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu penerapan rancangan dokumen tahap pra-produksi Tahap 2: <i>Reflective Observation</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses MOODLE dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti | |

| | | | |
|----------------|---|--|----------|
| | <p>5. Guru meminta peserta didik untuk mengemukakan perbedaan dari tahap pra-produksi seperti synopsis, naskah dan storyboard</p> <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <p>6. Guru bertanya kepada peserta didik untuk yang ingin mengemukakan pendapatnya terkait perbedaan dari tahap pra-produksi seperti synopsis, naskah dan storyboard</p> <p>7. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator</p> <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <p>8. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk membuat tahapan – tahapan pra-produksi untuk menjadi bahan diskusi pada pertemuan berikutnya</p> | <p>5. Peserta didik mengiatkan kembali apa yang telah dijelasakn atau dilihat dari media pembelajaran yang diberikan terkait materi yang dipelajari.</p> <p>6. Peserta didik mengacungkan tanganya untuk mengemukakan terkit perbedaan yang ditemukan dari tahap pra-produksi seperti synopsis, naskah dan storyboard</p> <p>7. Peserta didik dapat mencatat dan dapat memberi pendapat, pertanyaan, ataupun saran</p> <p>8. Peserta didik mencatat apa yang diperintahkan oleh guru yang selanjutnya akan di implementasikan ke materi pada pertemuan berikutnya.</p> | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <p>1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelari.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk</p> | <p>1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan</p> | 20 Menit |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>bertanya mengenai pembelajaran hari ini</p> <p>3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir</p> | <p>ataupun hal yang kurang dimengerti</p> <p>3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya</p> <p>4. Peserta didik berdoa dan memberi salam</p> | |
|--|---|--|--|

Pertemuan ke-2 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <p>1. Guru memberi salam kepada peserta didik</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran</p> <p>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya</p> | <p>1. Peserta didik memberikan salam kepada guru</p> <p>2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru.</p> <p>4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru</p> | 15 Menit |

| Kegiatan Inti | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | 100 Menit |
|---|---|--|-----------|
| <u>Tahapan Experiential Learning</u> | <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> MOODLE dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi selanjutnya yaitu menganalisis tahap pra-produksi dan mengevaluasi tahap pra-produksi, serta memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu penerapan rancangan dokumen tahap pra-produksi <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta peserta didik untuk menganalisis tahapan pra-produksi <p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan hasil dari analisis tahapan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses MOODLE dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti 5. Peserta didik melaksanakan perintah yang diberikan oleh guru dengan mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing 6. Peserta didik menunjuk salah satu perwakilannya untuk menyampaikan hasil diskusi dari analisis tahapan pra-produksi | |

| | | | |
|----------------|---|--|----------|
| | <p>pra-produksi kepada peserta didik lainnya</p> <p>7. Guru meminta peserta didik lainnya yang tidak menjadi perwakilan dalam menyampaikan hasil tersebut untuk memperhatikan dan dapat memberikan saran, pendapat, pernyataan.</p> <p>8. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator</p> <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <p>9. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk membuat hasil akhir dari yang disampaikan untuk menjadi bahan diskusi pada materi pertemuan berikutnya,</p> | <p>7. Peserta didik lainnya dapat memperhatikan dan memberikan saran, pendapat, serta pernyataan.</p> <p>8. Peserta didik dapat mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru</p> <p>9. Peserta didik mencatat apa yang diperintahkan oleh guru yang selanjutnya akan di implementasikan ke materi pada pertemuan berikutnya.</p> | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <p>1. Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari kembali dirumah materi yang telah dipelajari pada dua pertemuan ini, karena pada pertemuan berikutnya akan di adakan kuis sebelum materi berikutnya dimulai.</p> <p>2. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari</p> | <p>1. Peserta didik memperhatikan intruksi yang diberikan oleh guru.</p> <p>2. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari</p> | 20 Menit |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini</p> <p>4. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya</p> <p>5. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir</p> | <p>3. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti</p> <p>4. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya</p> <p>5. Peserta didik berdoa dan memberi salam</p> | |
|--|--|--|--|

Pertemuan ke-3 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <p>1. Guru memberi salam kepada peserta didik</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran</p> <p>3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya</p> | <p>1. Peserta didik memberikan salam kepada guru</p> <p>2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran.</p> <p>3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru.</p> <p>4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru</p> | 15 Menit |

| Kegiatan Inti | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | 100 Menit |
|--|---|---|-----------|
| <p><u>Tahapan Experiential Learning</u></p> | <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari dan <i>project</i> yang diberikan oleh guru. 3. Guru menjelaskan terkait materi dan <i>project</i> yang akan dibuat dan memberikan pengalaman nyata terkait <i>project</i> tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu penerapan rancangan dokumen tahap pra-produksi <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan dan menentukan <i>project</i> dengan membuat dokumen tahap pra-produksi <p>Tahap 3: <i>Abstract Conceptualitation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru meminta kelompok menarik kesimpulan atas rencana <i>project</i> yang akan dibuat dengan berbagi ide antar sesama anggota kelompok. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses <i>e-learning</i> dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti 5. Peserta didik melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru dengan mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing 6. Peserta didik mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru | |

| | | | |
|----------------|--|---|----------|
| | <p>7. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator</p> <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <p>8. Guru menugaskan kelompok untuk menganalisis dan mengevaluasi kembali apa yang sudah dirancang tersebut, jika tadinya terdapat masukkan yang baik dari antar anggota kelompok untuk pelaksanaan <i>project</i> kedepannya,</p> | <p>7. Peserta didik mencatat apa yang diperintahkan oleh guru yang selanjutnya akan di implementasikan ke materi pada pertemuan berikutnya.</p> <p>8. Peserta didik yang telah dibentuk menjadi beberapa kelompok mengikut arahan dari guru</p> | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <p>1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini</p> <p>3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda</p> | <p>1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti</p> <p>3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya</p> <p>4. Peserta didik berdoa dan memberi salam</p> | 20 Menit |

| | | |
|--|-----------------------------|--|
| | pembelajaran telah berakhir | |
|--|-----------------------------|--|

Pertemuan ke-4 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|---|---|---|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru | 15 Menit |
| Kegiatan Inti <u>Tahapan</u> <u>Experiential</u> <u>Learning</u> | <p align="center">Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> MOODLE dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu penerapan rancangan dokumen tahap pra-produksi <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation</i></p> | <p align="center">Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses MOODLE dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati degan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti | 100 Menit |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | <p>4. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan kembali apa yang telah dibuat pertemuan sebelumnya untuk mencapai hasil akhir.</p> <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <p>5. Guru meminta perwakilan peserta didik untuk menyampaikan hasil dari analisis tahapan pra-produksi kepada peserta didik lainnya</p> <p>6. Guru meminta peserta didik lainnya yang tidak menjadi perwakilan dalam menyampaikan hasil tersebut untuk memperhatikan dan dapat memberikan saran, pendapat, pernyataan.</p> <p>7. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator</p> <p>8. Guru memberikan instruksi bahwa peserta didik atau kelompok yang diberikan saran oleh peserta didik lainnya dapat memasukkan saran tersebut jika dirasa baik kedalam <i>project</i>.</p> <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <p>9. Guru mengarahkan untuk mengimplementasikan hasil akhir dari diskusi tahap pra-produksi kedalam tahapan</p> | <p>4. Peserta didik melaksanakan perintah yang diberikan oleh guru dengan mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing.</p> <p>5. Peserta didik menunjuk salah satu perwakilannya untuk menyampaikan hasil diskusi dari analisis tahapan pra-produksi</p> <p>6. Peserta didik lainnya dapat memperhatikan dan memberikan saran, pendapat, serta pernyataan.</p> <p>7. Peserta didik dapat mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru</p> <p>8. Peserta didik memperhatikan instruksi yang diberikan oleh guru dan memasukkan saran dari peserta didik tersebut jika dirasa baik kedalam <i>project</i>.</p> <p>9. Kelompok memperhatikan guru dan mengimplementasikan pada pertemuan berikutnya.</p> | |
|--|--|--|--|

| | | | |
|----------------|--|--|----------|
| | berikutnya yaitu tahap produksi. | | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan peserta didik yang menjadi perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasil akhir yang dibuat di <i>Microsoft word</i> ke <i>e-learning</i> 2. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 4. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya. 5. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik yang menjadi perwakilan kelompok mengumpulkan hasil akhir ke <i>e-learning</i>. 2. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 3. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 4. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 5. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 20 Menit |

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Quiz : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini peserta didik mengerjakan soal evaluasi berupa pilihan ganda
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan mengetikkan di *Microsoft word* dalam hal ini peserta didik mengerjakan rancangan dan pembuatan dokumen tahap pra-produksi

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

| No | Aspek Penilaian | Skor Perolehan Kelompok | | | | |
|----|---|-------------------------|------------|-----------|----------|-----------------|
| | | Sangat Kurang (1) | Kurang (2) | Cukup (3) | Baik (4) | Sangat Baik (5) |
| 1. | Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan) | | | | | |
| 2. | Kejujuran | | | | | |
| 3. | Ketelitian dalam mengerjakan <i>project</i> | | | | | |
| 4. | Penggunaan waktu secara efektif | | | | | |
| 5. | Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama) | | | | | |
| 6. | Tanggung jawab | | | | | |
| 7. | Memecahkan masalah | | | | | |

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{35} \times 10$$

Kisi – Kisi Quiz

| Indikator | No Soal |
|---|------------|
| 3.12.1 Memahami tahap pra-produksi video | 1, 2, 8 |
| 3.12.2 Mengemukakan perbedaan dari pembuatan tahap pra-produksi video | 3, 4, 6, 7 |
| 3.12.3 Menganalisis tahap pra-produksi video | 5, 9 |
| 3.12.4 Mengevaluasi tahap pra-produksi video | 10 |

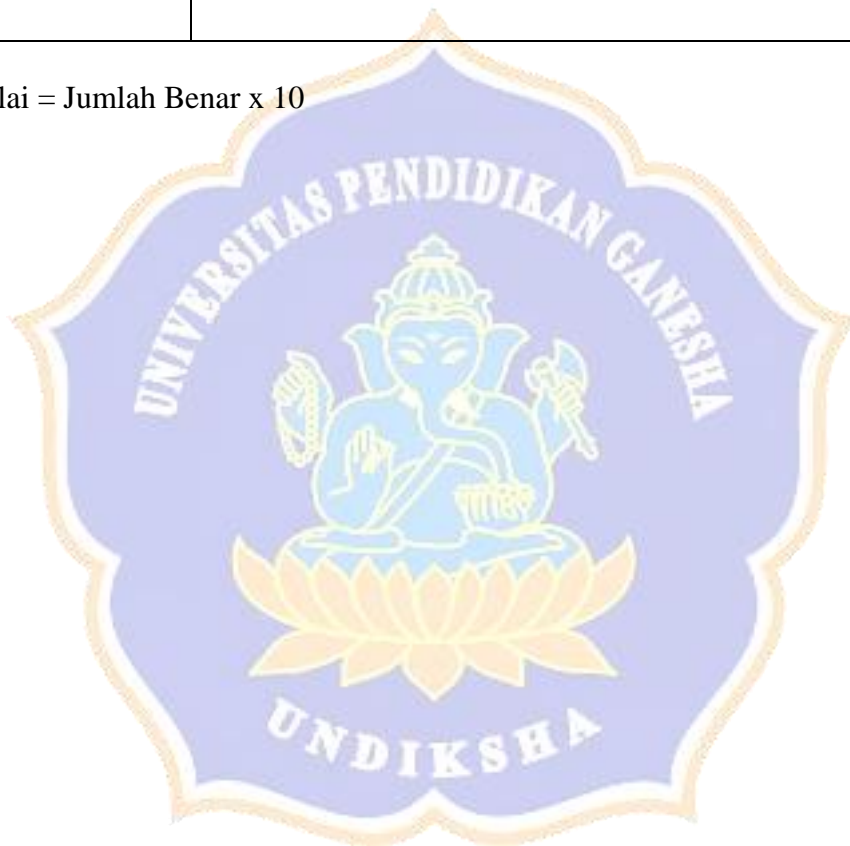
Instrumen Quiz

| Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen | Skor |
|------------------|-------------------|--|------|
| Quiz | Daftar pertanyaan | Langkah pertama dalam membuat video adalah... a. Pembuatan naskah b. Pentuan actor dan actress c. Pembuatan storyboard d. Pembuatan setting tempat pengambilan gambar e. Penentuan ide | 10 |
| | | Kegiatan berikut ini adalah termasuk bagian dari pra-produksi, kecuali..... a. Editing b. Penulisan synopsis c. Penulisan skrip d. Penentuan Ide e. Penentuan lokasi Ringkasan cerita pada produksi video presentasi... | 10 |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>a. Ide b. Naskah c. Sinopsis d. Storyboard e. Plot</p> <p>Storyboard adalah....</p> <p>a. Urutan cerita dalam sebuah video berupa teks b. Urutan cerita behind the scene sebuah video c. Urutan cerita berupa gambar dalam bentuk thumbnail d. Testimoni penonton dari sebuah video e. Cerita masing masing kru pembuat video selama pembuatan video</p> <p>Hasil pembuatan video harus mengutamakan kepuasan..</p> <p>a. Pencetus ide b. Sutradara c. Penonton d. Pemain e. Editor</p> <p>Rancangan yang tersusun dalam pikiran disebut.....</p> <p>a. Ide b. Sinopsis c. Naskah d. Treatment e. Storyboard</p> <p>Yang termasuk definisi dari naskah yaitu.....</p> <p>a. Ringkasan atau garis besar dari sebuah cerita b. Selebar rencana dan struktur perwatak dalam sebuah cerita c. Sketsa gambar yang disusun sesuai urutan d. Selebar perencanaan untuk sebuah cerita e. Semua jawaban benar</p> <p>Pra-produksi memiliki tujuan....</p> <p>a. Menghasilkan atau menciptakan suatu barang b. Menghasilkan produk (video) yang sesuai dikehendaki oleh penggagas/penemu ide c. Mempersiapkan segala sesuatu agar proses produksi berjalan sesuai dengan konsep dan menghasilkan suatu karya d. Rancangan yang disusun didalam pikiran e. Rancangan untuk menghasilkan karya</p> <p>Dalam sebuah cerita, cerita yang baik adalah cerita yang menghasilkan makna yang dapat diambil dari cerita tersebut. Maka penggagas harus melakukan.....</p> <p>a. Analisa keadaan b. Analisa ide cerita</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> |
|--|---|---|

| | | |
|--|---|---------------------|
| | <p>c. Analisa karakter d. Analisa Bahan e. Analisa pesan</p> <p>Pra-produksi akhir hal yang perlu dilakukan dalam melakukan evaluasi adalah.....</p> <p>a. Membuat skenario b. Melakukan diskusi akhir untuk mempersiapkan ke tahap produksi c. Melakukan diskusi untuk menghasilkan karya yang baik d. Merancang perencanaan yang matang e. Membuat casting untuk mencari aktor/aktris</p> | <p>10</p> <p>10</p> |
|--|---|---------------------|

Nilai = Jumlah Benar x 10



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Singaraja
Materi Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Komp. Keahlian : Bisnis Daring dan Pemasaran
Kelas/Semester : X/II
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Materi Pokok : Produksi video, animasi dan/atau musik digital
Alokasi : 9 JP

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital | 3.13.1 Menjelaskan elemen produksi video seperti synopsis, naskah, storyboard dll |

| | |
|--|--|
| | 3.13.2 Melakukan pendalaman terhadap naskah untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe 3.13.3 Menganalisis sinematografi |
| 4.13 Memproduksi video, animasi dan/atau music digital | 4.13.1 Memahami cara pengoperasian kamera. 4.13.2 Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera 4.13.3 Mengedit pencahayaan 4.13.4 Mengevaluasi cara pengoperasian kamera, teknik penempatan dan pergerakan kamera, dan pencahayaan |

C. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah peserta didik mempelajari materi ini dengan diberikan media pembelajaran, lalu akan melalui proses mencari informasi, bertanya, berdiskusi dan mengimplementasikan apa yang telah dipelajari kedalam *project* yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan kelompoknya masing - masing. Diharapkan peserta didik dapat melakukan hal sebagai berikut :

- Menjelaskan elemen produksi video seperti synopsis, naskah, storyboard dll
- Melakukan pendalaman terhadap naskah untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe
- Menganalisis sinematografi
- Memahami cara pengoperasian kamera.
- Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera
- Mengedit pencahayaan
- Mengevaluasi cara pengoperasian kamera, teknik penempatan dan pergerakan kamera, dan pencahayaan

D. Materi Pembelajaran

- a. Sinematografi dasar
- b. Penempatan dan pergerakan kamera
- c. Konsep pencahayaan

E. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : *E-learning* berbasis MOODLE

Alat : *Komputer/Laptop/Smartphone, LCD Proyektor, Wifi*

Sumber Belajar: Buku Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model : *Experiential Learning*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan dan Praktik.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | 1. Guru memberi salam kepada peserta didik | 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru | 15 Menit |

| | | | |
|---|--|--|--------------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya 5. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai apa yang dimaksud dengan produksi video, animasi dan/atau musik digital 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung | <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru 5. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 6. Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran. | |
| Kegiatan Inti <u>Tahapan Experiential Learning</u> | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | 100 Menit |
| | Tahap 1: <i>Concret Experience</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan <i>log in</i> pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi tentang elemen tahap produksi video dan memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu penerapan produksi video Tahap 2: <i>Reflective Observation</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik yang sudah terbentuk kelompok untuk mendiskusikan terkait materi yang sedang berlangsung | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing – masing sehingga peserta didik terlibat secara aktif | |

| | | | |
|----------------|--|--|----------|
| | <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya untuk tentang elemen tahap produksi video. 2. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kepada peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk melakukan pendalaman dari elemen – elemen tahap produksi video untuk menentukan lokasi, pemain, dll | <p>dalam diskusi yang sedang berlangsung.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan pendapatnya sesuai dengan pengetahuannya yg telah di dapatkan dari guru dan media pembelajaran yang diberikan. 2. Peserta didik dapat mencatat dan dapat memberi pendapat, pertanyaan, ataupun saran 1. Peserta didik berdiskusi dan mencatat poin-poin yang diperintahkan oleh guru | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya 4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 4. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 20 Menit |

Pertemuan ke-2 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--|---|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 5. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 5. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru | 15 Menit |
| Kegiatan Inti <u>Tahapan</u> <u>Experiental</u> <u>Learning</u> | <p style="text-align: center;">Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi selanjutnya yaitu menganalisis sinematografi serta memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu sinematografi <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk menganalisis sinematografi dengan kelompok masing - masing | <p style="text-align: center;">Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti 1. Peserta didik melaksanakan perintah yang diberikan oleh guru dengan mendiskusikannya | 100 Menit |

| | | | |
|----------------|--|--|----------|
| | <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta untuk peserta didik mendiskusikan tentang sinematografi 2. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk membuat hasil akhir dari analisis sinematografi melalui <i>Microsoft word</i> 2. Guru meminta untuk perwakilan dari kelompok untuk mengumpulkan ke <i>e-learning</i> | <p>dengan kelompok masing-masing</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok nya masing – masing 2. Peserta didik dapat mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat hasil akhirnya dari analisis sinematografi melalui <i>Microsoft word</i> 2. Perwakilan peserta didik mengumpulkan ke <i>e-learning</i> | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya 4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 4. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 20 Menit |

Pertemuan ke-3 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--|---|---|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru | 15 Menit |
| Kegiatan Inti Tahapan <u>Experiental Learning</u> | <p style="text-align: center;">Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <u>Concret Experience</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari. 3. Guru menjelaskan terkait materi cara mengoperasikan kamera, teknik penempatan, pergerakan kamera, pencahayaan 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang sedang berlangsung <p>Tahap 2: <u>Reflective Observation</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan cara mengoperasikan kamera, dll | <p style="text-align: center;">Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 3. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 4. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 5. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru dengan | 100 Menit |

| | | | |
|----------------|---|--|--------------|
| | <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta masing - masing mendiskusikan 2. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kelompok untuk menganalisis hal - hal yang dilakukan untuk di implementasikan ke tahap berikutnya | <p>mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru 2. Peserta didik mencatat apa yang diperintahkan oleh guru yang selanjutnya akan di implementasikan ke materi pada pertemuan berikutnya. <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan analisis terhadap apa yang telah dilakukan. | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya 4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 4. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 5.e.e.1 enit |

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Quiz : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini peserta didik mengerjakan soal evaluasi berupa pilihan ganda
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan mengetikkan di *Microsoft word* dalam hal ini peserta didik mengerjakan rancangan dan pembuatan dokumen tahap pra-produksi

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

| No | Aspek Penilaian | Skor Perolehan Kelompok | | | | |
|----|---|-------------------------|------------|-----------|----------|-----------------|
| | | Sangat Kurang (1) | Kurang (2) | Cukup (3) | Baik (4) | Sangat Baik (5) |
| 1. | Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan) | | | | | |
| 2. | Kejujuran | | | | | |
| 3. | Ketelitian dalam mengerjakan <i>project</i> | | | | | |
| 4. | Penggunaan waktu secara efektif | | | | | |
| 5. | Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama) | | | | | |
| 6. | Tanggung jawab | | | | | |
| 7. | Memecahkan masalah | | | | | |

Catatan : Berikan tanda cek list (\checkmark) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Kisi - Ki}} \times 10$$

35

| Indikator | No Soal |
|--|-------------|
| 3.13.1 Menjelaskan elemen produksi video seperti synopsis, naskah, storyboar dll | 1, 6, 8, 10 |
| 3.13.2 Melakukan pendalaman terhadap naskah untk penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe | 2, 7 |
| 3.13.3 Menganalisis sinematografi | 3, 4, 5, 9 |

Instrumen Quiz

| Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen | Skor |
|------------------|-------------------|--|------|
| Quiz | Daftar pertanyaan | Yang merupakan alir proses produksi produk multimedia adalah..... a. Pre-production, production, post-production b. Production, pre-production, post-production c. Production, pre-production, post-production d. Post-production, pre-production, production e. Pre-production, post-production, production | 10 |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <p>Yang merupakan pengertian dari production adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Tahap awal pengumpulan semua data dan elemen yang berkaitan dengan produksi Tahap penyelesaian akhir (finishing) dari sebuah rangkaian yang meliputi pengeditan gambar, penataan title, grafik, animasi, dan special effect, music, sound effect, audio dubbing. Tahap eksekusi lapang berupa syuting, yang mengacu pada persiapan yang dihasilkan dari proses pre-production Proses pemberian label pada kepingan CD/DVD, dan pembuatan cover CD/DVD tersebut Penjelasan secara singkat tentang ide cerita, yang akan memberikan batasan dalam pembuatan script, sehingga tidak keluar dari tema. <p>Offline editing merupakan bagian dari proses....</p> <ol style="list-style-type: none"> Pre-production Editing Production Logging Post-production <p>Di bawah ini merupakan bagian dari humanware dalam aspek penunjang multimedia, kecuali..</p> <ol style="list-style-type: none"> Juru kamera kamera video Sutradara animator Penulis scenario <p>Langkah terakhir yang dilakukan dalam proses produksi adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengeluarkan produk pertama Pengujian akhir Penilaian Menyimpan semua bahan produksi Meninjau kembali perangkat lunak dan konten <p>Yang bukan merupakan aspek penunjang dalam membuat produk multimedia adalah.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Perangkat lunak beta testing Hardware humanware Perangkat keras <p>Menentukan bentuk isi cerita yang ingin ditampilkan, informasi property yang akan digunakan, gambar yang akan ditampilkan baik berupa video, animasi maupun image, kebutuhan sound merupakan proses-proses yang dilakukan pada tahap...</p> | <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|--|---------------------|
| | | <p>a. Penentuan konsep/ide b. budgeting c. Perencanaan produksi d. scheduling e. Desain Yang termasuk dalam aspek penunjang humanware dalam pembuatan produk adalah.....</p> <p>a. Software b. editor c. Hardware d. linier e. processor Beta testing adalah.....</p> <p>a. Pengujian akhir dari penyempurnaan software atau produk multimedia yang melewati proses produksi b. Evaluasi kembali produk multimedia yang telah melewati proses produksi c. Meninjau kembali konsep yang digunakan d. Menyimpan semua bahan produksi e. Merevisi desain Tujuan dibuatkannya hak cipta adalah.....</p> <p>a. Menghemat biaya b. Mencegah perpecahan antar kelompok c. Melindungi produk d. Produk yang dibuat mempunyai kekuatan hukum dan tidak ditiru. e. Memudahkan untuk mendapatkan uang.</p> | <p>10</p> <p>10</p> |
|--|--|--|---------------------|

Nilai = Jumlah Benar x 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

| | |
|-------------------------|--|
| Nama Sekolah | : SMK Negeri 1 Singaraja |
| Materi Pelajaran | : Simulasi dan Komunikasi Digital |
| Komp. Keahlian | : Bisnis Daring dan Pemasaran |
| Kelas/Semester | : X/II |
| Tahun Pelajaran | : 2019/2020 |
| Materi Pokok | : Pasca Produksi video, animasi dan/atau musik digital |
| Alokasi | : 9 JP |

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.14 Mengevaluasi pasca produksi video, animasi dan/atau musik digital | 3.14.1 Mengemukakan kesesuaian hasil produksi dengan naskah |

| | |
|---|---|
| | <p>3.14.2 Menentukan fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/ animasi sesuai kebutuhan</p> <p>3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering pada hasil produksi</p> |
| 4.14 Membuat laporan hasil pasca produksi | <p>4.14.1 Menjelaskan modifikasi scene/objek</p> <p>4.14.2 Melakukan penggabungan video, objek animasi, teks, dan musik</p> <p>4.14.3 Melakukan rendering</p> <p>4.12.4 Mengevaluasi <i>project</i> melalui laporan</p> |

C. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah peserta didik mempelajari materi ini dengan diberikan media pembelajaran, lalu akan melalui proses mencari informasi, bertanya, berdiskusi dan mengimplementasikan apa yang telah dipelajari kedalam *project* yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan kelompoknya masing - masing. Diharapkan peserta didik dapat melakukan hal sebagai berikut :

- Mengemukakan kesesuaian hasil produksi dengan naskah
- Menentukan fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/ animasi sesuai kebutuhan
- Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering pada hasil produksi
- Menjelaskan modifikasi scene/objek
- Melakukan penggabungan video, objek animasi, teks, dan music
- Melakukan rendering
- Mengevaluasi *project* melalui laporan

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak penyunting video/animasi/music
- Teknik memotong dan menggabungkan scene

E. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media : *E-learning* berbasis MOODLE

Alat : *Komputer/Laptop/Smartphone, LCD Proyektor, Wifi*

Sumber Belajar: Buku Simulasi dan Komunikasi Digital (Simdig) SMK Kelas X

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model : *Experiential Learning*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi, Penugasan dan Praktik.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--------------------|---|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <p>1. Guru memberi salam kepada peserta didik</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan</p> | <p>1. Peserta didik memberikan salam kepada guru</p> <p>2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya</p> | 15 Menit |

| | | | |
|--|--|--|-----------|
| | <p>kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya 5. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai apa yang dimaksud dengan pasca produksi video, animasi dan/atau musik digital 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung | <p>masing-masing sebelum memulai pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru 5. Peserta didik menjawab pertanyaan dengan pengetahuan yang mereka miliki 6. Peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran. | |
| <p>Kegiatan Inti Tahapan Experiental Learning</p> | <p>Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan <i>log in</i> pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi tentang elemen tahap pasca produksi video dan memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu pasca produksi video <p>Tahap 2: <i>Reflective Observation</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik yang sudah terbentuk | <p>Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya | 100 Menit |

| | | | |
|----------------|---|--|----------|
| | <p>kelompok untuk mendiskusikan terkait kesuaian hasil pasca produksi dengan naskah</p> <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi tentang tahap pasca produksi video. 2. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kepada peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya untuk menentukan fitur yang tepat pada perangkat lunak penyuntik video dll. | <p>masing – masing sehingga peserta didik terlibat secara aktif dalam diskusi yang sedang berlangsung.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompoknya masing-masing 2. Peserta didik dapat mencatat dan dapat memberi pendapat, pertanyaan, ataupun saran 1. Peserta didik berdiskusi dan mencatat poin-poin yang diperintahkan oleh guru | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelari. 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya 4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 4. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 20 Menit |

| | | | |
|--|-----------------------------|--|--|
| | pembelajaran telah berakhir | | |
|--|-----------------------------|--|--|

Pertemuan ke-2 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--|---|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru | 15 Menit |
| Kegiatan Inti Tahapan <u>Experiental Learning</u> | <p align="center">Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <i>Concret Experience</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari 3. Guru menjelaskan terkait materi selanjutnya yaitu menyeleksi fitur dari perangkat lunak rendering dan memberikan pengalaman nyata terkait materi tersebut. 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk bertanya mengenai materi yaitu sinematografi | <p align="center">Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati dengan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika terdapat hal yang belum dimengerti | 100 Menit |

| | | | |
|----------------|---|--|----------|
| | <p>Tahap 2: Reflective Observation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan tahapan yang telah dilalui dalam pasca produksi <p>Tahap 3: Abstract Conceptualitation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta untuk peserta didik dalam mengkonsepkan yang telah direncanakan 2. Guru sebagai fasilitator jalanya diskusi dengan mengklarifikasi, meluruskan, dan sebagai moderator <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menugaskan kepada peserta didik untuk melakukan penggabungan vide, objek animasi, teks dan msuik. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melaksanakan perintah yang diberikan oleh guru 1. Peserta didik diskusi dan praktek dengan kelompok nya masing – masing 2. Peserta didik dapat mencatat poin penting yang disampaikan oleh guru 1. Peserta didik melaksanakan praktek yang diperintahkan guru | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelari 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini 3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya 4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari 2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti 3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya 4. Peserta didik berdoa dan memberi salam | 20 Menit |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | | |
|--|---|--|--|

Pertemuan ke-3 (3x45 menit)

| Tahapan | Deskripsi Kegiatan | | Alokasi Waktu |
|--|---|--|---------------|
| | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta didik | |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam kepada peserta didik 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari sebelumnya | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memberikan salam kepada guru 2. Peserta didik berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing - masing sebelum memulai pembelajaran. 3. Peserta didik memberitahukan kehadirannya satu persatu sesuai dengan arahan guru. 4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru | 15 Menit |
| Kegiatan Inti Tahapan <u>Experiental Learning</u> | <p align="center">Kegiatan Guru</p> <p>Tahap 1: <u>Concret Experience</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> dan log in pada kelas yang telah disediakan 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mencermati fitur yang berisi mengenai materi yang akan dipelajari. 3. Guru menjelaskan terkait materi melkukan rendering 4. Guru membangkitkan peserta didik untuk | <p align="center">Kegiatan Peserta Didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengakses dan <i>log in</i> ke kelas yang telah disediakan oleh guru 2. Peserta didik mencermati degan antusias terkait fitur yang disediakan dan memahami materi yang disampaikan. 3. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru dan menangkap apa yang telah disampaikan 4. Peserta didik bertanya kepada guru jika | 100 Menit |

| | | | |
|----------------|---|---|----------|
| | <p>bertanya mengenai materi yang sedang berlangsung</p> <p>Tahap 2: Reflective Observation</p> <p>1. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan rendering pada <i>project</i> nya sesuai dengan demonstrasi yang telah ditampilkan</p> <p>Tahap 3: Abstract Conceptualisation</p> <p>1. Guru meminta masing - masing krlompok mengevaluasi <i>project</i> yang telah dilalui pada proses produksi</p> <p>Tahap 4: Active Experimentation</p> <p>1. Guru menugaskan kelompok membuat laporan pasca produksi terhadap <i>project</i> yang telah dikerjakan</p> <p>2. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mengumpulkan hasil laporan pasca produksi ke <i>e-learning</i></p> | <p>terdapat hal yang belum dimengerti</p> <p>1. Peserta didik melaksanakan instruksi yang diberikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru</p> <p>1. Peserta didik membuat laporan sesuai dengan format yang diberikan oleh guru</p> <p>2. Peserta didik yang menjadi perwakilan mengumpulkan hasil laporan pasca produksi ke <i>e-learning</i></p> | |
| Penutup | Kegiatan Guru | Kegiatan Peserta Didik | |
| | <p>1. Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi / kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilakukan hari ini, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelari</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai pembelajaran hari ini</p> <p>3. Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari untuk pertemuan berikutnya</p> <p>4. Guru memerintahkan ketua kelas untuk</p> | <p>1. Peserta didik menyimpulkan terkait apa yang sudah dipelajari</p> <p>2. Peserta didik bertanya mengenai permasalahan ataupun hal yang kurang dimengerti</p> <p>3. Peserta didik mengetahui dan mengingat terkait materi yang akan dipelajari berikutnya</p> <p>4. Peserta didik berdoa dan memberi salam</p> | 20 Menit |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | menyiapkan doa, setelah itu mengucapkan salam hangat kepada peserta didik, dan bertanda pembelajaran telah berakhir | | |
|--|---|--|--|

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

Penilaian yang digunakan berbasis kelas dan menggunakan instrumen penilaian sebagai berikut :

- Quiz : dilakukan untuk tes hasil belajar dalam hal ini peserta didik mengerjakan soal evaluasi berupa pilihan ganda
- Tes Unjuk Kerja : dilakukan dengan mengetikkan di *Microsoft word* dalam hal ini peserta didik mengerjakan rancangan dan pembuatan dokumen tahap pra-produksi

Penilaian Kinerja dan Aspek Ilmiah :

| No | Aspek Penilaian | Skor Perolehan Kelompok | | | | |
|----|---|-------------------------|------------|-----------|----------|-----------------|
| | | Sangat Kurang (1) | Kurang (2) | Cukup (3) | Baik (4) | Sangat Baik (5) |
| 1. | Kesungguhan dalam melakukan kegiatan (kedisiplinan) | | | | | |
| 2. | Kejujuran | | | | | |
| 3. | Ketelitian dalam mengerjakan <i>project</i> | | | | | |
| 4. | Penggunaan waktu secara efektif | | | | | |
| 5. | Mengakses dan mengorganisir informasi (kerja sama) | | | | | |
| 6. | Tanggung jawab | | | | | |
| 7. | Memecahkan masalah | | | | | |

Catatan : Berikan tanda cek list (√) untuk setiap penampilan dari setiap tindakan yang dilakukan kelompok (skor perolehan kelompok).

$$\text{Nilai (N)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{35} \times 10$$

Kisi – Kisi Quiz

| Indikator | No Soal |
|--|------------------|
| 3.14.1 Mengemukakan kesesuaian hasil produksi | 1, 2, 3 |
| 3.14.2 Menentukan fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/ animasi sesuai kebutuhan | 3, 4, 5, 6, 7, 8 |
| 3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering pada hasil produksi | 9, 10 |

Instrumen Quiz

| Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Instrumen | Skor |
|------------------|------------------|-----------|------|
| | | | |

| | | | |
|------|-------------------|---|---|
| Quiz | Daftar pertanyaan | <p>1. Establishing shot adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sebuah shot tentang para pemain dalam sebuah film Sebuah shot yang menggambarkan gedung atau lokasi tempat dimana kisah atau cerita itu terjadi Sebuah shot yang menggambarkan sebuah pemandangan indah Sebuah shot mengenai adegan laga Sebuah shot yang menggambarkan adegan romantis <p>2. Sebuah film dapat dinilai dari segi TEKNIS (yang menunjukkan kemampuan penggunaan peralatan dan rekayasa) dan segi ESTETIS-nya (yang menunjukkan kemampuan mewujudkan keindahan-keindahan cerita). Dari unsur-unsur dibawah ini, manakah yang termasuk dalam kategori TEKNIS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Kemampuan akting para pemain Ilustrasi musik yang romantis Tingkat kesulitan adegan dan visual effect Keindahan lokasi syuting Alur cerita dan skenario yang menarik <p>3. Jika kita menyaksikan sebuah film cerita, selalu terdapat premis di dalamnya. Dalam hal tersebut, apakah essensi dari premis pada sebuah film?</p> <ol style="list-style-type: none"> Berisikan kaidah-kaidah sinematografi Bertujuan menambah nilai dramatik Sebagai informasi tambahan, agar cerita lebih menarik Menyampaikan ringkasan cerita Menyampaikan pesan moral & nilai kebijakan <p>4. Editing merupakan proses penyambungan gambar-gambar menjadi sebuah tontonan yang menarik dan menyenangkan. Dibawah ini beberapa kaidah yang harus diperhatikan, yang tidak termasuk kaidah-kaidah penyuntingan gambar adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambar yang disambung haruslah gambar yang menarik Usahakan untuk tidak menyambung dua shot dari objek dan jenis shot yang sama, hanya berbeda angle sedikit Tidak memotong shot dimana kamera sedang melakukan pergerakan mengikuti sebuah objek Gunakan shot-shot yang sizenya berbeda dalam menyambung shot yang berurutan, apalagi dengan objek yang sama Gunakanlah penyambungan (efek transisi) sesuai dengan filosofi dari script yang telah dibuat. <p>5. Apa yang dimaksud dengan timeline dalam proses editing video?</p> <ol style="list-style-type: none"> Batas waktu dalam proses editing Tambahan waktu dalam proses editing Lembar kerja dalam proses editing Efek transisi dalam proses editing Visual efek dalam proses editing | <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> |
|------|-------------------|---|---|

| | | |
|--|---|-------------------------------|
| | <p>6. Dalam editing kita mengenal istilah cut to cut. Apakah yang dimaksud dengan istilah cut to cut?</p> <ol style="list-style-type: none"> Untuk mengabungkan efek dari 2 gambar Untuk memperpendek adegan yang sifatnya masih sejenis Untuk membuat efek lebih dramatis Untuk menyambung gambar dari adegan ke adegan yang masih berkesinambungan Penyambungan gambar dimana gambar pertama ditindih dengan gambar berikutnya <p>7. Penggunaan penyambungan gambar atau transisi yang memberikan efek gambar halus pada pergantian framenya menggunakan?</p> <ol style="list-style-type: none"> Cut to cut Dissolve Fade in-Fade out Mosaic Wipe <p>8. Ada 4 jenis pokok penyambungan gambar yang digunakan untuk transisi yaitu?</p> <ol style="list-style-type: none"> Cut to cut, Dissolve, Superimposed, Fade in-Fade out Dissolve, Fade in-Fade out, Wipe, Mosaic Superimposed, Fade in-Fade out, Wipe, Dissolve Wipe, Mosaic, Dissolve, Fade in-Fade out Cut to cut, Dissolve, Wipe, Mosaic <p>9. Penyambungan gambar dimana akhir dari gambar pertama menjadi gelap sehingga beberapa saat kemudian gambar kedua muncul dari kondisi remang-remang menjadi jelas. Penyambungan gambar seperti ini disebut?</p> <ol style="list-style-type: none"> Cut to cut Dissolve Fade in-Fade out Superimposed Wipe <p>10. Pada saat editing, didalam jalur editing kita dapat memasukkan data hasil rekaman video yang telah dicapture dalam format?</p> <ol style="list-style-type: none"> MPEG AVI JPEG WMA WAV | <p>10</p> <p>10</p> <p>10</p> |
|--|---|-------------------------------|

Nilai = Jumlah Benar x 10

Lampiran 8 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI DRAFT ANGKET AHLI ISI

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

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

(Sumber: Agustini, 2015 & Mariani, 2020)

Lampiran 9 Angket Uji Ahli Isi

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

Hari, Tanggal : *Kamis, 02 Februari 2023*

Validator :

Petunjuk Pengisian

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

Contoh :

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

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

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

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

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

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

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

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

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

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

.....

.....

.....

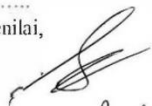
.....

.....

.....

Jugawa 02 Feb 2023

.....
Penilai,


Wayan Sudana

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

Hari, Tanggal : 4 Februari 2023

Validator : I Wayan Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Petunjuk Pengisian

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

Contoh :

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

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

3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

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

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

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

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

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

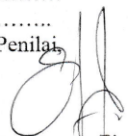
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

- Tambahkan ilustrasi
- Teks dibuat dalam bentuk kagan
- Sumber gambar

Penilai


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

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

Hari, Tanggal : *Feb. 8 Februari 2023*
 Validator : *Waya Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.*
Petunjuk Pengisian

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

Contoh :

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

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

3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

| No | Komponen | Sesuai | Tidak Sesuai |
|----|--|--------|--------------|
| 1 | Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan KD | (l) | |
| | Saran/Komentar : | | |
| 2 | Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran | (l) | |
| | Saran/Komentar : | | |

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

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

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

Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan*:

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

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

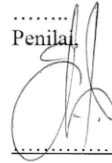
Komentar dan Saran Secara Umum tentang Media :

Seluruh saran sudah ditanggapi dengan baik

.....

.....

Penilai



.....

Lampiran 10 Kisi – Kisi Angket Uji Ahli Media

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

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

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

Lampiran 11 Angket Uji Ahli Media

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
JUDUL PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Hari/Tanggal : Jumat / 10 Februari 2023
 Validator : Luh Putu Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian

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

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--------------------------|--|--------|--------------|
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran e-learning | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan | ✓ | |
| B. Interaktivitas | | | |
| 12 | Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi | ✓ | |
| 13 | Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 14 | Kemudahan dalam penilaian tugas | ✓ | |
| 15 | Kemudahan dalam penilaian kuis | ✓ | |
| 16 | Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi | ✓ | |
| 17 | Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | |
| 18 | Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik | ✓ | |

Kesimpulan:

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

- ① Gunakan jenis font yg sama dalam media
- ② urut an pembelajaran harus disesuaikan dengan experiential learning

Singaraja, 10 Februari 2023
Penilai,


Luh Pt Eka Damayanti

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
JUDUL PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Hari/Tanggal : Senin, 13 Februari 2023

Validator : Luh Putu Dea Damayanti, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--------------------------|--|--------|--------------|
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan | ✓ | |
| B. Interaktivitas | | | |
| 12 | Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi | ✓ | |
| 13 | Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 14 | Kemudahan dalam penilaian tugas | ✓ | |
| 15 | Kemudahan dalam penilaian kuis | ✓ | |
| 16 | Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi | ✓ | |
| 17 | Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | |
| 18 | Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik | ✓ | |

Kesimpulan:

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

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

Singaraja, 15 Februari 2023
Penilai,


Luh Purni Den Damayanti, N.pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
JUDUL PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Hari/Tanggal : Kamis, 16 Februari 2023

Validator : Ida Bagus Nyoman Pascima, S.Pd., M.Cs.

Petunjuk Pengisian

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

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--------------------------|--|--------|--------------|
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan | ✓ | |
| B. Interaktivitas | | | |
| 12 | Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi | ✓ | |
| 13 | Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 14 | Kemudahan dalam penilaian tugas | ✓ | |
| 15 | Kemudahan dalam penilaian kuis | ✓ | |
| 16 | Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi | ✓ | |
| 17 | Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | |
| 18 | Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik | ✓ | |

Kesimpulan:

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

- Berikan instruksi di setiap aktivitas agar lebih mudah dimengerti
- Berikan aturan tugas petunjuk pengerjaan detail pada UCPD.

Singaraja, 23 - 2 - 2023
Penilai,

Ida Bagus Nyoman Pascimay, S.Pd., M.Cs.

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
JUDUL PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Hari/Tanggal : Kamis, 23 Februari 2023

Validator : Ida Bagus Nyiman Pascima, S.Pd., M.Cs.

Petunjuk Pengisian

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

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

| No | Aspek Penilaian | Sesuai | Tidak Sesuai |
|--------------------------|--|--------|--------------|
| 9 | Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 10 | Kualitas gambar yang digunakan | ✓ | |
| 11 | Kualitas video yang digunakan | ✓ | |
| B. Interaktivitas | | | |
| 12 | Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi | ✓ | |
| 13 | Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> | ✓ | |
| 14 | Kemudahan dalam penilaian tugas | ✓ | |
| 15 | Kemudahan dalam penilaian kuis | ✓ | |
| 16 | Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi | ✓ | |
| 17 | Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | |
| 18 | Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik | ✓ | |

Kesimpulan:

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

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

Singaraja, 23 - 2 - 2023
Penilai,



Ida Bagus Nyoman Pasolima, S.Pd, MEd.

Lampiran 12 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

A. Materi Simulasi dan Komunikasi Digital

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

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

2. Kesalahan ketik

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

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

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

4. Dubbing dalam video kurang jelas

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

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

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

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

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

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

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

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

B. Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan *Content* Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X B UPW (Usaha Perjalanan Wisata) di SMK Negeri 1 Singaraja.

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
 - 5 = sangat setuju
 - 4 = setuju
 - 3 = kurang setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

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

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | √ | | | | |
| 12. | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital tidak membosankan. | | √ | | | |
| 13. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 14. | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | √ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | √ | | | | |
| 16. | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 17. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 18. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 19. | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | | √ | | | |
| 20. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi | | √ | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | √ | | | | |
| 12. | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital tidak membosankan. | | √ | | | |
| 13. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 14. | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | √ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | √ | | | | |
| 16. | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 17. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 18. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 19. | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | | √ | | | |
| 20. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi | | √ | | | |

Lampiran 13 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

A. Materi Simulasi dan Komunikasi Digital

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

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

2. Kesalahan ketik

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

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

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

4. Dubbing dalam video kurang jelas

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

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

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

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

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

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

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

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

B. Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan *Content* Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X B UPW (Usaha Perjalanan Wisata) di SMK Negeri 1 Singaraja.

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
 - 5 = sangat setuju
 - 4 = setuju
 - 3 = kurang setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

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

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | | √ | | | |
| 12. | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital tidak membosankan. | | √ | | | |
| 13. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 14. | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | √ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | | √ | | | |
| 16. | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 17. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 18. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 19. | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | √ | | | | |
| 20. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi | | √ | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | Digital dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.. | | | | | |

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Responden,



Gede Doni Karyasa Putra

Lampiran 14 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

A. Materi Simulasi dan Komunikasi Digital

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan

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

2. Kesalahan ketik

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

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

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

4. Dubbing dalam video kurang jelas

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

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
|--|--|--|--|--|

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

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

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

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

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

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

B. Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....

.....

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan *Content* Berorientasi *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X B UPW (Usaha Perjalanan Wisata) di SMK Negeri 1 Singaraja.

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

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
 - 5 = sangat setuju
 - 4 = setuju
 - 3 = kurang setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 1 = sangat tidak setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

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

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 11. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | √ | | | | |
| 12. | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital tidak membosankan. | | √ | | | |
| 13. | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik semangat dalam belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 14. | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | √ | | | | |
| 15. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | √ | | | | |
| 16. | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | | √ | | | |
| 17. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 18. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | √ | | | | |
| 19. | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | | √ | | | |
| 20. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi | | √ | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | Digital dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar.. | | | | | |

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Responden,



Ketut Resmi Juniadi Nadi

Lampiran 15 Kisi – Kisi Angket Respons Guru

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS GURU

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

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

Lampiran 16 Angket Respons Guru

ANGKET RESPONS GURU
PPENGEMBANGAN CONTENT BERORIENTASI EXPERIENTIAL
LEARNING PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN
KOMUNIKASI DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

Petunjuk Pengisian

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

Daftar Pernyataan Respons Guru

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|----|--|--------------|--------------|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di kelas | \checkmark | | | | |
| 2. | Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | | \checkmark | | | |
| 3. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | \checkmark | | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|---|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 4. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum | ✓ | | | | |
| 5. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik | ✓ | | | | |
| 6. | Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | | ✓ | | | |
| 7. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri | ✓ | | | | |
| 8. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | | | | |
| 9. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | | | | |
| 10. | Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital | ✓ | | | | |

Saran / Komentar

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

Surabaya 02 Feb 2023

Responden,


Wayan Sudiana

Lampiran 17 Kisi – Kisi Angket Respons Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK

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

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

Lampiran 18 Angket Respons Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN *CONTENT* BERORIENTASI *EXPERIENTIAL*
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI**
DIGITAL KELAS X DI SMK NEGERI 1 SINGARAJA

A. Petunjuk Pengisian

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

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|----|---|--------------|--------------|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik lebih senang belajar karena tampilannya menarik | | \checkmark | | | |
| 2. | Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan Media pembelajaran <i>e-learning</i> dibandingkan dengan buku yang tampilannya menoton. | | \checkmark | | | |
| 3. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah digunakan | \checkmark | | | | |
| 4. | Fitur-fitur pada Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah dimengerti | \checkmark | | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 5. | Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital sangat terstruktur sehingga mudah dipahami | √ | | | | |
| 6. | Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital dapat menambah pengetahuan peserta didik | | √ | | | |
| 7. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital merasa lebih antusias dalam belajar karena kemudahan mengakses materi dan melakukan diskusi. | √ | | | | |
| 8. | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar | | √ | | | |
| 9. | Kuis yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran | √ | | | | |
| 10. | Peserta didik senang memanfaatkan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja | √ | | | | |
| 11. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik nyaman dalam belajar | √ | | | | |

| No | Pernyataan | Skor | | | | |
|-----|--|------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 12. | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran | √ | | | | |
| 13. | Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik tidak takut belajar | | √ | | | |
| 14. | Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital karena penyampaian materi menarik | | √ | | | |
| 15. | Peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | √ | | | | |

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 29 Maret 2023

Responden,

A handwritten signature in black ink on a light background. The signature is stylized, starting with a large circular loop on the left, followed by several vertical and horizontal strokes that form the letters 'S' and 'Y'. The signature ends with a long horizontal line that extends to the right.

Kadek Suryani

Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

| No. Soal | Pernyataan | Jawaban | | |
|----------|---|---------|----|----|
| | | R1 | R2 | R3 |
| 1 | Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital menarik. | 4 | 4 | 5 |
| 2 | Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. | 5 | 5 | 5 |
| 3 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital mampu menarik minat peserta didik untuk belajar | 4 | 4 | 4 |
| 4 | Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 5 | 5 |
| 5 | Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat membantu memahami materi. | 5 | 4 | 5 |
| 6 | Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat lengkap. | 4 | 4 | 4 |
| 7 | Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat membantu peserta didik. | 5 | 5 | 5 |
| 8 | Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 5 | 5 |
| 9 | Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat bermanfaat bagi peserta didik. | 5 | 5 | 4 |
| 10 | Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital saat kegiatan belajar berlangsung. | 5 | 4 | 4 |

| | | | | |
|---|---|--------------------|------------|------------|
| 11 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | 5 | 5 | 5 |
| 12 | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital tidak membosankan. | 4 | 4 | 5 |
| 13 | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan. | 4 | 4 | 5 |
| 14 | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 5 | 5 |
| 15 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | 5 | 5 | 5 |
| 16 | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital. | 4 | 4 | 4 |
| 17 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | 5 | 5 | 5 |
| 18 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | 5 | 5 | 5 |
| 19 | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | 4 | 4 | 5 |
| 20 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar. | 5 | 4 | 4 |
| Jumlah Skor per responden | | 93 | 90 | 94 |
| Jumlah seluruh item angket x bobot | | 100 | 100 | 100 |
| Presentase per subjek (%) | | 93 | 90 | 94 |
| Presentase keseluruhan subjek (%) | | 92.33333333 | | |

Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

| No. Soal | Pernyataan | Jawaban Responden | | | | |
|----------|---|-------------------|----|----|----|----|
| | | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 |
| 1 | Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital menarik. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 2 | Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digita sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 3 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digita mampu menarik minat peserta didik untuk belajar | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 4 | Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat membantu memahami materi. | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat lengkap. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| 7 | Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat membantu peserta didik. | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8 | Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 9 | Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat bermanfaat bagi peserta didik. | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 10 | Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital saat kegiatan belajar berlangsung. | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |

| | | | | | | |
|---|---|------------|------------|------------|------------|------------|
| 11 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 12 | Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital tidak membosankan. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| 13 | Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> desain grafis percetakan membuat peserta didik semangat dalam belajar desain grafis percetakan. | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 14 | Peserta didik dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 15 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok. | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| 16 | Peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital. | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 17 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital efektif digunakan untuk proses pembelajaran. | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 18 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital efisien digunakan untuk proses pembelajaran. | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 19 | Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 20 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar. | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| Jumlah Skor per responden | | 92 | 91 | 95 | 90 | 87 |
| Jumlah seluruh item angket x bobot | | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| presentase per subjek (%) | | 92 | 91 | 95 | 90 | 87 |
| presentase keseluruhan subjek (%) | | 91 | | | | |

Lampiran 21 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

| No. Soal | Pernyataan | Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | R16 | R17 | R18 | R19 | R20 | R21 | R22 |
| 1 | Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital menarik. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | |
| 2 | Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | |
| 3 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital mampu menarik minat peserta didik untuk belajar | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | |
| 4 | Peserta didik dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | |
| 5 | Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat membantu memahami materi. | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | |
| 6 | Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat lengkap. | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | |
| 7 | Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat membantu peserta didik. | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | |
| 8 | Peserta didik tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran desain grafis percetakan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | |
| 9 | Isi uraian kegiatan pembelajaran media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sangat bermanfaat bagi peserta didik. | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | |

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

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 20 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam belajar. | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| Jumlah Skor per responden | | 92 | 94 | 92 | 90 | 95 | 92 | 93 | 93 | 95 | 91 | 93 | 93 | 92 | 94 | 93 | 91 | 93 | 92 | 92 | 91 | 91 | 94 |
| Jumlah seluruh item angket x bobot | | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| presentase per subjek (%) | | 92 | 94 | 92 | 90 | 95 | 92 | 93 | 93 | 95 | 91 | 93 | 93 | 92 | 94 | 93 | 91 | 93 | 92 | 92 | 91 | 91 | 94 |
| presentase keseluruhan subjek (%) | | 92.54545455 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Respons Peserta Didik

| No. Soal | Pernyataan | Jawaban Responden | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 | R9 | R10 | R11 | R12 | R13 | R14 | R15 | R16 | R17 | R18 | R19 | R20 | R21 | R22 | R23 | R24 | R25 | R26 | R27 | R28 | R29 | R30 |
| 1 | Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik lebih senang belajar karena tampilannya menarik | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |
| 2 | Peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan Media pembelajaran <i>e-learning</i> dibandingkan dengan buku yang tampilannya menonjol. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 3 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah digunakan | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| 4 | Fitur-fitur pada Media pembelajaran <i>e-learning</i> mudah dimengerti | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| 5 | Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital sangat terstruktur sehingga mudah dipahami | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| 6 | Konten dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital dapat menambah pengetahuan peserta didik | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 7 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik merasa lebih antusias dalam belajar karena kemudahan mengakses materi dan melakukan diskusi. | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 |
| 8 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Desain Grafis Percetakan membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|-----------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---|
| 9 | Kuis yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai dengan materi pembelajaran | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | |
| 10 | Peserta didik senang memanfaatkan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital karena belajar dapat dilakukan dimana saja | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | |
| 11 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik nyaman dalam belajar | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | |
| 12 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | |
| 13 | Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital membuat peserta didik tidak takut belajar Simulasi dan Komunikasi Digital | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | |
| 14 | Peserta didik merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital karena penyampaian materi menarik | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 |
| 15 | Peserta didik tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Simulasi dan Komunikasi Digital | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | |
| Jumlah skor per peserta didik | | 67 | 69 | 64 | 65 | 66 | 70 | 66 | 68 | 67 | 67 | 67 | 69 | 68 | 67 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 67 | 67 | 68 | 67 | 70 | 64 | 66 | 67 | 69 | 68 | 67 | |
| Rata-rata skor | | 67.1666667 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Xi Maximal ideal | | 75 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Xi Minimal ideal | | 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Mi | | 45 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SDi | | 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Klasifikasi | | Sangat Positif | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respons Guru

| No. Soal | Pernyataan | Skor |
|-------------------------|--|-----------------------|
| 1 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital mempermudah saya menyampaikan materi | 5 |
| 2 | Saya lebih tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> dsimulasi dan komunikasi digital di banding modul ajar. | 4 |
| 3 | Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital membantu peserta didik lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran | 5 |
| 4 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum | 5 |
| 5 | Dengan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital penilaian peserta didik menjadi lebih mudah | 5 |
| 6 | Saya lebih fokus mengajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital | 4 |
| 7 | Dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> , pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik belajar secara mandiri | 5 |
| 8 | Dengan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital saya dapat mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran desain grafis percetakan | 5 |
| 9 | Media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital yang digunakan mempermudah saya memaparkan materi | 5 |
| 10 | Dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> simulasi dan komunikasi digital, intensitas belajar peserta didik meningkat | 5 |
| Jumlah Skor | | 48 |
| Xi Maximal Ideal | | 50 |
| Xi Minimal Ideal | | 10 |
| Mi | | 30 |
| SDi | | 6.666666667 |
| Klasifikasi | | Sangat Posiitf |