

LAMPIRAN - LAMPIRAN



Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
	tata letak berupa ilustrasi 3. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa tipografi		wisuda. Produk dari jasa tersebut disebut ... A. ilustrasi B. gambaran C. model D. metode 3. Tipografi adalah seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk ... A. kenyamanan membaca B. estetika semata C. berbagai keperluan D. menunjang keindahan
3.1.2 Menguraikan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap-terang	1. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa warna 2. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa gelap-terang	Tes tertulis	4. Dari pilihan jawaban di bawah ini, yang bukan termasuk pembagian warna adalah ... A. tersier B. polimer C. primer D. sekunder 5. Kontras merupakan suatu hubungan antarelemen dalam gambar guna menciptakan kesan ... A. pesan moral B. pengaruh cahaya C. gelap dan surusnya D. perbedaan kedalaman
3.1.3 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang	1. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa tekstur 2. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa ruang	Tes tertulis	6. Jika tekstur visual adalah tekstur ilusi, maka tekstur taktil merupakan ... A. tekstur yang kurang memperhatikan estetika B. tekstur yang hadir secara nyata C. tekstur yang kokoh D. tekstur yang merupakan bayangan 7. Ruang dalam desain grafis yakni didefinisikan sebagai properti ... A. jarak antarobjek B. desain antarjarak C. objek antardesain D. jarak antarwaktu

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Pengetahuan 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.	Tes tertulis	Soal esai
2	Keterampilan 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.	Observasi unjuk kerja	Penugasan berupa diskusi kelompok dan presentasi
3	Sikap 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.	Observasi	Penilaian sikap peserta didik

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Tes Tertulis

- Instrumen Soal

Mata Pelajaran : C-2. Dasar Desain Grafis

Model Pembelajaran : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)

Kompetensi Dasar : 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi	1. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis 2. Peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur	Tes tertulis	1. Garis lurus, lengkung, ataupun siku-siku adalah pembagian garis dari kategori A. elemen B. arah C. tipe D. kualitas 2. Belakangan ini marak jasa menggambar seseorang yang dapat digunakan sebagai kado

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
	hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam bentuk presentasi kelompok dengan sabar dan percaya diri.	bentuk presentasi kelompok dengan tekun dan cermat.	
Penutup	Rangkuman dan Refleksi Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi dengan percaya diri.	Rangkuman dan Refleksi Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih diragukan dan melaksanakan evaluasi dengan penuh rasa ingin tahu.	6 menit
	Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan sabar dan tekun.	Peserta didik turut membantu memberikan penjelasan tentang hal-hal yang diragukan peserta didik lain sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi dengan tekun.	3 menit
	Guru memberikan kesimpulan materi dengan sabar dan tekun.	Peserta didik menyimak kesimpulan materi dari guru dengan sabar dan tekun.	1 menit
	Tindak Lanjut Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan tekun.	Tindak Lanjut Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan cermat.	2 menit
	Guru menutup pertemuan dengan meminta ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan guru mengucapkan salam penutup dengan penuh rasa syukur dan santun.	Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.	1 menit

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
	<p>2) Exploration Mengumpulkan Informasi Guru memberikan kesempatan pada peserta didik dalam bentuk kelompok 3-5 orang untuk melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran unsur-unsur desain grafis dengan sabar dan percaya diri.</p>	<p>2) Exploration Mengumpulkan Informasi Peserta didik dalam bentuk kelompok 3-5 orang berupaya melakukan observasi, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran unsur-unsur desain grafis dengan tekun.</p>	5 menit
	<p>3) Concept formation Mengasosiasi/mengolah Guru membantu peserta didik dalam bentuk kelompok 3-5 orang untuk menemukan hubungan antarkonsep dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan dengan sabar dan tekun.</p>	<p>3) Concept formation Mengasosiasi/mengolah Peserta didik dalam bentuk kelompok 3-5 orang berdiskusi untuk menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</p>	5 menit
	<p>4) Application Guru membimbing peserta didik dalam menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi seperti latihan (exercise) yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada situasi sederhana dengan sabar dan tekun.</p>	<p>4) Application Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi seperti latihan (exercise) yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkannya pada situasi sederhana dengan tekun dan cermat.</p>	
	<p>5) Closure Mengomunikasikan Guru mengarahkan peserta didik untuk mampu melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari,</p>	<p>5) Closure Mengomunikasikan Peserta didik melaporkan hasil temuannya, merefleksi apa yang telah dipelajari, hingga mengonsolidasikan pengetahuannya dalam</p>	5 menit

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
	<p>Apersepsi Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, baik dalam bentuk kemampuan proses maupun produk dengan sabar dan tekun.</p> <p>Guru menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar ini sebagai modal awal untuk menguasai pasangan kompetensi dasar lainnya yang tercakup dalam mata pelajaran C-2. Dasar Desain Grafis dengan sabar dan tekun.</p> <p>Guru menjelaskan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan dengan sabar dan tekun.</p>	<p>Apersepsi Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama.</p> <p>Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama.</p> <p>Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama.</p>	<p>1 menit</p> <p>1 menit 30 detik</p> <p>1 menit</p>
Inti	<p>(Model pembelajaran <i>guided inquiry learning</i>) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Orientation Mengamati Guru memunculkan ketertarikan peserta didik untuk mengamati presentasi materi tentang unsur-unsur desain grafis dengan sabar dan percaya diri.</p> <p>Menanya Guru menstimulasi dan memotivasi peserta didik sekaligus memberikan kesempatan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat dan mengajukan pertanyaan awal tentang materi pembelajaran unsur-unsur desain grafis dengan percaya diri.</p>	<p>(Model pembelajaran <i>guided inquiry learning</i>) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Orientation Mengamati Peserta didik tertarik mengamati presentasi materi tentang unsur-unsur desain grafis dengan tekun dan saksama.</p> <p>Menanya Peserta didik terstimulasi dan termotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat dan mengajukan pertanyaan awal dan mengenai materi pembelajaran unsur-unsur desain grafis dengan percaya diri.</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>

- 3.1.3.1 Melalui kegiatan diskusi berkelompok, peserta didik mampu mendeskripsikan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan teliti dan kreatif.
- 4.1.1.1 Melalui kegiatan presentasi berkelompok, peserta didik mampu menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan sabar dan cermat.
- 4.1.2.1 Melalui kegiatan presentasi berkelompok, peserta didik mampu menetapkan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap terang setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan tertib dan tekun.
- 4.1.3.1 Melalui kegiatan presentasi berkelompok, peserta didik mampu menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.

E. Materi Pembelajaran

1. Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya
2. Karakteristik, kegunaan, dan makna garis
3. Karakteristik, kegunaan, dan makna ilustrasi
4. Karakteristik, kegunaan, dan makna tipografi
5. Karakteristik, kegunaan, dan makna warna
6. Karakteristik, kegunaan, dan makna gelap-terang
7. Karakteristik, kegunaan, dan makna tekstur
8. Karakteristik, kegunaan, dan makna ruang

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran saintifik

Model : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, observasi, dan unjuk kerja

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
Pendahuluan	Orientasi Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun.	Orientasi Peserta didik menjawab salam dengan tertib dan santun.	30 detik
	Motivasi Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib.	Motivasi Ketua kelas memimpin doa memulai pembelajaran dengan tertib.	1 menit

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK Pandawa Bali Global
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: C-2. Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Gasal
Alokasi Waktu	: 1 × 40 menit (1× pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- 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, spesifikasi detail
- KI 4 : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi
- 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap terang
- 3.1.3 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang
- 4.1.1 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi
- 4.1.2 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap terang
- 4.1.3 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.1.1.1 Melalui kegiatan diskusi berkelompok, peserta didik mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan teliti dan santun.
- 3.1.2.1 Melalui kegiatan diskusi berkelompok, peserta didik mampu menguraikan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap terang setelah mempelajari materi pada sumber belajar yang diberikan dengan bertanggung jawab dan cermat.

5. Beri contoh produk desain grafis di lingkungan sekolah!		gunakan serta jelaskan alasannya!	
------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------	--

I. Alat, Media, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat

Proyektor, laptop, spidol, papan tulis, dan lembar kerja.

2. Media

Presentasi berupa PowerPoint, CorelDRAW, dan internet.

3. Sumber

Buku:

Patwiyanto, dkk. 2018. *Dasar Desain Grafis untuk Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK/MAK Kelas X*. Yogyakarta: ANDI.

Novianto, Andi. 2018. *Dasar Desain Grafis C-2 untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Modul:

Mahardika, Arvendo. 2018. *Modul Praktikum Dasar Desain Grafis SMK TIK Kelas X*. Malang: Universitas Negeri Malang (UM).

Indikator Penilaian Ranah Sikap - Observasi

- a. Jika saat pelajaran bersikap aktif skor 4, jika cukup aktif skor 3, jika kurang aktif skor 2, jika benar-benar tidak aktif skor 1
- b. Jika peserta didik bersikap disiplin maka skor 4, jika cukup disiplin skor 3, jika kurang disiplin skor 2, jika benar-benar tidak disiplin skor 1
- c. Jika peserta didik bersikap sopan maka skor 4, jika cukup sopan skor 3, jika kurang sopan skor 2, jika benar-benar tidak sopan skor 1
- d. Jika peserta bertanggung jawab terhadap tugasnya maka skor 4, jika cukup bertanggung jawab skor 3, jika kurang bertanggung jawab skor 2, jika benar-benar tidak bertanggung jawab skor 1

SKOR MAKSIMAL = 16

Pengolahan Nilai

Rumus pengolahan nilai adalah:

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

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial	Teknik Penilaian	Program Pengayaan	Teknik Penilaian
1. Sebutkan warna-warna yang menjadi warna primer dalam sistem CMYK! 2. Mengapa kontras diperlukan dalam pembuatan sebuah produk desain grafis? 3. Jelaskan perbedaan tekstur visual dan tekstur taktil! 4. Pernahkah Saudara mendengar tentang tipografi sebelum memperoleh mata pelajaran ini? Jelaskan menurut pemahaman Saudara!	Tes tertulis, esai	1. Jelaskan perbedaan sistem warna RGB dan CMYK! 2. Jelaskan proses cahaya ditangkap oleh mata manusia! 3. Mengapa jika kita menyetor file RGB ke percetakan, lalu akan menjadi warna tidak sesuai dengan file asli? 4. Jelaskan kelebihan dan kekurangan Adobe Illustrator dan Corel DRAW! 5. Sebutkan software desain grafis yang paling sering Saudara	Tes tertulis, esai

warna dan gelap terang	berupa warna dan gelap terang	berupa warna dan gelap terang dengan tingkat kebenaran sedikit	berupa warna dan gelap terang dengan tingkat kebenaran sebagian	berupa warna dan gelap terang dengan benar
4.1.3 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang	Tidak dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang dengan tingkat kebenaran sedikit	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang dengan tingkat kebenaran sebagian	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang dengan benar

SKOR MAKSIMAL = 12

Pengolahan Nilai

Rumus pengolahan nilai adalah:

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

c. Penilaian Sikap

- Pedoman Penskoran - Observasi

Mata Pelajaran : C-2. Dasar Desain Grafis

Model Pembelajaran : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)

Kompetensi Dasar : 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

Rubrik Penilaian Ranah Sikap

No.	Nama Peserta Didik/Kelompok	Skor Penilaian Sikap				Σ Skor	Nilai	Kategori
		Aktif	Disiplin	Sopan	Bertanggung Jawab			
1							
2							
dst							

*Nilai akhir ranah sikap berdasarkan rerata dari nilai peserta didik pada masing-masing indikator.

Kompetensi Dasar : 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

Rubrik Penilaian Ranah Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Unjuk Kerja			Nilai Akhir*
		1	2	3	
		Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi	Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa warna dan gelap terang	Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa tekstur dan ruang	
1				
2				
dst				

*Nilai akhir ranah keterampilan berdasarkan maksimum dari nilai peserta didik pada masing-masing indikator.

- Pedoman Penskoran - Unjuk Kerja
 Mata Pelajaran : C-2. Dasar Desain Grafis
 Model Pembelajaran : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)
 Kompetensi Dasar : 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Skor Kategori			
	1	2	3	4
4.1.1 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi	Tidak dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi dengan tingkat kebenaran sedikit	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi dengan tingkat kebenaran sebagian	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, dan tipografi dengan benar
4.1.2 Menetapkan unsur-unsur tata letak berupa	Tidak dapat menetapkan unsur-unsur tata letak	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak	Dapat menetapkan unsur-unsur tata letak

- Kunci Jawaban
 1. C
 2. A
 3. A
 4. B
 5. D
 6. B
 7. A
- Pedoman Penskoran

Mata Pelajaran : C-2. Dasar Desain Grafis

Model Pembelajaran : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)

Kompetensi Dasar : 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

Indikator Penilaian Ranah Pengetahuan - Tes Tertulis

No	Nama Peserta Didik	Skor Setiap Nomor Soal							Nilai Akhir*
		1	2	3	4	5	6	7	
1								
2								
dst								

*Nilai akhir ranah pengetahuan berdasarkan rerata dari nilai peserta didik pada masing-masing indikator.

Indikator Penilaian Ranah Pengetahuan - Tes Tertulis

- a. Jika menjawab dengan jawaban yang benar dengan Skor 10
 - b. Jika menjawab dengan jawaban yang salah dengan Skor 0
- SKOR MAKSIMAL = 70

Pengolahan Nilai

Rumus pengolahan nilai adalah:

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

b. Penilaian Keterampilan

- Instrumen Soal

Mata Pelajaran : C-2. Dasar Desain Grafis

Model Pembelajaran : Pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry learning*)

Lampiran 2 Angket Ahli Media Pembelajaran
ANGKET EVALUASI UJI AHLI MEDIA

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : **Wayan Andriha Putra, S.kom., M. Kom**
 Gelar Akademik : **S.kom., M.kom**
 Institusi / Organisasi : **ITB STIKOM Bali**
 Bidang Keahlian : **ilmu komputer**

Bagian 2: Uji Kelayakan Konten Media

No	Komponen	Ya	Tidak
1	Apakah kualitas konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini memadai?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Apakah informasi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini akurat dan sesuai dengan sumber referensi yang terpercaya?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini jelas dan mudah dipahami oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini lengkap dan mencakup aspek-aspek penting dari mata pelajaran Desain Grafis?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bagian 3: Uji Kelayakan Visual Media

No	Komponen	Ya	Tidak
1	Apakah estetika visual media pada e-learning gamifikasi ini menarik dan sesuai dengan target audiens siswa?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Apakah kualitas grafis dan animasi yang digunakan dalam e-learning gamifikasi ini baik dan mendukung pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Apakah tampilan antarmuka pada e-learning gamifikasi ini konsisten dan mudah dipahami oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

No	Komponen		
4	Apakah penggunaan warna dan tipografi pada e-learning gamifikasi ini membantu menyampaikan informasi dengan baik?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah desain visual pada e-learning gamifikasi ini responsif dan dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 4: Uji Kelayakan Interaktivitas Media


No	Komponen		
1	Apakah fitur interaktif yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah navigasi pada e-learning gamifikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah penggunaan teknologi multimedia dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah e-learning gamifikasi ini memberikan dukungan yang memadai bagi pembelajaran mandiri siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah siswa mengalami hambatan teknis dalam menggunakan media e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 5: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan?

tambahkan panduan untuk mengisi teks teks bilangan

Denpasar,
Evaluatur


Wayan Andika Putra

ANGKET EVALUASI UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PANDAWA BALI GLOBAL

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : I Ketut Renta Arthana, S.T., M. Kom.
 Gelar Akademik : S.T., M. Kom.
 Institusi / Organisasi : Undiksha
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer

Bagian 2: Uji Kelayakan Konten Media

No	Komponen	Ya	Tidak
1	Apakah kualitas konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini memadai?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Apakah informasi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini akurat dan sesuai dengan sumber referensi yang terpercaya?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini jelas dan mudah dipahami oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
5	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini lengkap dan mencakup aspek-aspek penting dari mata pelajaran Desain Grafis?	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Bagian 3: Uji Kelayakan Visual Media

No	Komponen	Ya	Tidak
1	Apakah estetika visual media pada e-learning gamifikasi ini menarik dan sesuai dengan target audiens siswa?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Apakah kualitas grafis dan animasi yang digunakan dalam e-learning gamifikasi ini baik dan mendukung pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

No	Komponen		
3	Apakah tampilan antarmuka pada e-learning gamifikasi ini konsisten dan mudah dipahami oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah penggunaan warna dan tipografi pada e-learning gamifikasi ini membantu menyampaikan informasi dengan baik?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah desain visual pada e-learning gamifikasi ini responsif dan dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak

Bagian 4: Uji Kelayakan Interaktivitas Media

No	Komponen		
1	Apakah fitur interaktif yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah navigasi pada e-learning gamifikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah penggunaan teknologi multimedia dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah e-learning gamifikasi ini memberikan dukungan yang memadai bagi pembelajaran mandiri siswa?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah siswa mengalami hambatan teknis dalam menggunakan media e-learning gamifikasi ini?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak

Bagian 5: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan?

beberapa permasalahan dengan kuis, permasalahan seharusnya untuk kegiatan belajar seperti latihan kuis ujian.

Denpasar, 10 Juni 2023
Evaluator


Irena Nisa Ardi

ANGKET EVALUASI UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PANDAWA BALI GLOBAL

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : I Ketut Renka Arhana, S.T., M. Kom.
 Gelar Akademik : S.T., M. Kom
 Institusi / Organisasi : Undibsha
 Bidang Keahlian : Ilmu Komputer

Bagian 2: Uji Kelayakan Konten Media

No	Komponen		
1	Apakah kualitas konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini memadai?	Ya	Tidak
2	Apakah informasi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini akurat dan sesuai dengan sumber referensi yang terpercaya?	Ya	Tidak
3	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini jelas dan mudah dipahami oleh siswa?	Ya	Tidak
4	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis?	Ya	Tidak
5	Apakah konten yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini lengkap dan mencakup aspek-aspek penting dari mata pelajaran Desain Grafis?	Ya	Tidak

Bagian 3: Uji Kelayakan Visual Media

No	Komponen		
1	Apakah estetika visual media pada e-learning gamifikasi ini menarik dan sesuai dengan target audiens siswa?	Ya	Tidak
2	Apakah kualitas grafis dan animasi yang digunakan dalam e-learning gamifikasi ini baik dan mendukung pembelajaran?	Ya	Tidak

No	Komponen		
3	Apakah tampilan antarmuka pada e-learning gamifikasi ini konsisten dan mudah dipahami oleh siswa?	Ya	Tidak
4	Apakah penggunaan warna dan tipografi pada e-learning gamifikasi ini membantu menyampaikan informasi dengan baik?	Ya	Tidak
5	Apakah desain visual pada e-learning gamifikasi ini responsif dan dapat beradaptasi dengan berbagai perangkat?	Ya	Tidak

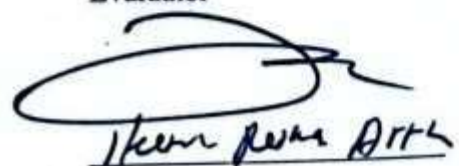
Bagian 4: Uji Kelayakan Interaktivitas Media

No	Komponen		
1	Apakah fitur interaktif yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa?	Ya	Tidak
2	Apakah navigasi pada e-learning gamifikasi ini mudah dipahami dan digunakan oleh siswa?	Ya	Tidak
3	Apakah penggunaan teknologi multimedia dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran?	Ya	Tidak
4	Apakah e-learning gamifikasi ini memberikan dukungan yang memadai bagi pembelajaran mandiri siswa?	Ya	Tidak
5	Apakah siswa mengalami hambatan teknis dalam menggunakan media e-learning gamifikasi ini?	Ya	Tidak

Bagian 5: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan?

Denpasar, 26 Juni 2023
Evaluators


Irena Rana Arta

Lampiran 3 Angket Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET EVALUASI UJI AHLI DESAIN

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : Nyoman Laks Jayantha
Gelara Akademik : S Pd., W. Pd.
Institusi / Organisasi : Urdikeshu
Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan.

Bagian 2: Uji Kelayakan Desain Visual

No	Komponen		
1	Apakah kualitas visual dan estetika desain dalam e-learning gamifikasi ini memadai?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah terdapat konsistensi dalam desain tampilan antarmuka pada e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah penggunaan warna dan tipografi dalam desain ini sesuai dan menarik?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah pengaturan elemen desain pada e-learning gamifikasi ini baik dan teratur?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah terdapat kelengkapan dan kohesi visual dalam desain pada e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 3: Kelayakan Interaktivitas dan Pengalaman Pengguna

No	Komponen		
1	Apakah fitur interaktif dalam e-learning gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah navigasi pada e-learning gamifikasi ini mudah dipahami dan digunakan?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah tampilan e-learning gamifikasi ini responsif dan adaptif pada berbagai perangkat?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

No	Komponen		
4	Apakah desain antarmuka dalam e-learning gamifikasi ini mudah terbaca dan jelas bagi pengguna?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah penjelasan dan penggunaan contoh dalam desain e-learning gamifikasi ini jelas dan efektif?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak

Bagian 4: Kelayakan Konten dan Materi

No	Komponen		
1	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah informasi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini akurat dan jelas?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini terkait dengan mata pelajaran Desain Grafis?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah terdapat kelengkapan materi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak
5	Apakah pengguna dapat memahami materi melalui desain yang ada dalam e-learning gamifikasi ini?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak

Bagian 5: Kelayakan Pemahaman Konsep Desain Grafis

No	Komponen		
1	Apakah terdapat integrasi konsep-konsep Desain Grafis dalam desain e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah pengguna dapat memahami konsep-konsep Desain Grafis yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah penerapan konsep-konsep Desain Grafis dalam desain e-learning gamifikasi ini konsisten?	<input type="radio"/> Ya	<input checked="" type="radio"/> Tidak

No	Komponen		
4	Apakah terdapat keberagaman dan kedalaman konsep-konsep Desain Grafis dalam materi e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah konsep-konsep Desain Grafis yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak


Bagian 6: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait aspek materi dalam e-learning gamifikasi dan kesesuaian dengan silabus?

- . Beberapa konsep di lengkapi
- Ada beberapa icon yg belum sesuai dengan aliterasi

Singaraja, 10 Juni 2023

Evaluator


 Myoma Lata Jayanti

ANGKET EVALUASI UJI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PANDAWA BALI GLOBAL

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : I Nyoman Laka Jayanten
 Gelar Akademik : S.Pd., M.Pd
 Institusi / Organisasi : Undiksha
 Bidang Keahlian : Teknologi Pendidikan

Bagian 2: Uji Kelayakan Desain Visual

No	Komponen		
1	Apakah kualitas visual dan estetika desain dalam e-learning gamifikasi ini memadai?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah terdapat konsistensi dalam desain tampilan antarmuka pada e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah penggunaan warna dan tipografi dalam desain ini sesuai dan menarik?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah pengaturan elemen desain pada e-learning gamifikasi ini baik dan teratur?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah terdapat kelengkapan dan kohesi visual dalam desain pada e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 3: Kelayakan Interaktivitas dan Pengalaman Pengguna

No	Komponen		
1	Apakah fitur interaktif dalam e-learning gamifikasi ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah navigasi pada e-learning gamifikasi ini mudah dipahami dan digunakan?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

No	Komponen		
3	Apakah tampilan e-learning gamifikasi ini responsif dan adaptif pada berbagai perangkat?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah desain antarmuka dalam e-learning gamifikasi ini mudah terbaca dan jelas bagi pengguna?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah penjelasan dan penggunaan contoh dalam desain e-learning gamifikasi ini jelas dan efektif?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 4: Kelayakan Konten dan Materi

No	Komponen		
1	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah informasi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini akurat dan jelas?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
3	Apakah konten dalam e-learning gamifikasi ini terkait dengan mata pelajaran Desain Grafis?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah terdapat kelengkapan materi yang disampaikan dalam e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah pengguna dapat memahami materi melalui desain yang ada dalam e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 5: Kelayakan Pemahaman Konsep Desain Grafis

No	Komponen		
1	Apakah terdapat integrasi konsep-konsep Desain Grafis dalam desain e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
2	Apakah pengguna dapat memahami konsep-konsep Desain Grafis yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak


No	Komponen		
3	Apakah penerapan konsep-konsep Desain Grafis dalam desain e-learning gamifikasi ini konsisten?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
4	Apakah terdapat keberagaman dan kedalaman konsep-konsep Desain Grafis dalam materi e-learning gamifikasi ini?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak
5	Apakah konsep-konsep Desain Grafis yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran?	<input checked="" type="radio"/> Ya	<input type="radio"/> Tidak

Bagian 6: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait aspek materi dalam e-learning gamifikasi dan kesesuaian dengan silabus?

Singaraja, _____

Evaluator



Nyomen Lela Jayanti

Lampiran 4 Angket Ahli Materi Pembelajaran

ANGKET EVALUASI UJI MATERI (CONTENT)

Bagian 1: Informasi Responden

Nama : NI Putu Eliti Karlani, S.kom
Gelara Akademik : Sarjana Komputer
Institusi / Organisasi : SMK Pandawa Bali Global
Bidang Keahlian : Asemn Komunikasi Usual

Bagian 2: Evaluasi Aspek Materi

No	Komponen		
1	Apakah konten yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan?	(Ya)	Tidak
2	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini mencakup semua poin penting dalam silabus?	(Ya)	Tidak
3	Apakah ada kesenjangan atau ketidaksesuaian antara materi dalam e-learning gamifikasi dengan silabus yang ditetapkan?	Ya	(Tidak)
4	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini mengikuti urutan atau struktur pembelajaran yang sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
5	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini memadukan dengan baik antara teori dan praktek yang dijelaskan dalam silabus?	(Ya)	Tidak
6	Apakah ada perbedaan signifikan antara materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi dengan silabus yang ditetapkan?	Ya	(Tidak)
7	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini memiliki kesesuaian dengan tingkat kesulitan yang ditetapkan dalam silabus?	(Ya)	Tidak
8	Apakah terdapat perbedaan yang mencolok antara konten yang disajikan dalam e-learning gamifikasi dengan silabus yang ditetapkan?	Ya	(Tidak)
9	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini mengacu pada sumber referensi yang sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak

No	Komponen		
10	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini menarik dan memotivasi peserta untuk belajar sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
11	Apakah terdapat keterkaitan yang jelas antara materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini dengan tujuan pembelajaran dalam silabus?	(Ya)	Tidak
12	Apakah ada materi tambahan atau konten ekstra yang perlu ditambahkan untuk memperkaya pembelajaran sesuai dengan silabus?	Ya	Tidak
13	Apakah penggunaan elemen gamifikasi dalam e-learning ini mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam silabus?	(Ya)	Tidak
14	Apakah konten yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan perkembangan terkini dalam bidang keahlian yang ditetapkan dalam silabus?	(Ya)	Tidak
15	Apakah ada kesalahan faktual atau informasi yang tidak akurat dalam konten e-learning gamifikasi ini yang perlu diperbaiki?	Ya	Tidak
16	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini relevan dengan kebutuhan peserta dan konteks pembelajaran yang ditetapkan dalam silabus?	(Ya)	Tidak
17	Apakah terdapat kekurangan atau kelebihan dalam penggunaan media atau elemen visual dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
18	Apakah materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini menggambarkan berbagai sudut pandang atau perspektif yang relevan dengan topik pembelajaran dalam silabus?	(Ya)	Tidak
19	Apakah terdapat konsistensi dan keseragaman antara materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini dengan silabus yang ditetapkan?	(Ya)	Tidak
20	Apakah terdapat kejelasan dan kelengkapan penjelasan dalam materi e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
21	Apakah terdapat kesesuaian antara tingkat detail atau kompleksitas materi yang disajikan dalam e-learning gamifikasi ini dengan silabus?	(Ya)	Tidak

No	Komponen		
22	Apakah terdapat kelengkapan dan keberagaman sumber referensi yang digunakan dalam e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
23	Apakah terdapat kejelasan dan kelengkapan dalam penjelasan istilah atau konsep yang digunakan dalam materi e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
24	Apakah terdapat penekanan yang sesuai pada penerapan praktis atau aplikasi konsep dalam materi e-learning gamifikasi ini sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak
25	Apakah terdapat kesesuaian antara bahasa yang digunakan dalam materi e-learning gamifikasi ini dengan tingkat pemahaman target peserta sesuai dengan silabus?	(Ya)	Tidak

Bagian 3: Kesimpulan

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait aspek materi dalam e-learning gamifikasi dan kesesuaian dengan silabus?

Denpasar, 10 JUNI 2023

Evaluatur



Ni Putu Ellita Kariyani, skom

R9

**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN
DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK PANDAWA BALI**

Nama Siswa : Lutpi Dian Paulita
Kelas : XI.M.M
Waktu : 40 Menit

Petunjuk:

- Berilah tanda cek (✓) sesuai kolom nomor persetujuan (1, 2, 3, 4) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan di sampingnya, sebagai tanggapan atau respon Anda, dengan kriteria:
1 = Sangat tidak setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Setuju; 4 = Sangat Setuju
- Respon Anda tidak ada pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar yang telah atau akan Anda capai dalam pembelajaran dasar desain grafis. Untuk itu, jawablah dengan jujur sesuai hati nurani masing-masing tanpa merasa ada tekanan dari siapapun.

Butir-butir pertanyaan atau pernyataan dan pilihan responnya:

No	Pertanyaan/Pernyataan	Respon Siswa			
		1	2	3	4
1	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar saya.				✓
2	Saya merasa terlibat dan termotivasi ketika menggunakan e-learning gamifikasi.			✓	
3	E-learning gamifikasi membantu memperkuat pemahaman saya terhadap materi pembelajaran.			✓	
4	Saya merasa e-learning gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.			✓	
5	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mencapai target belajar.				✓

6	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif.				✓
7	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterlibatan saya dalam pembelajaran.				✓
8	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya.				✓
9	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap konsep-konsep yang sulit.			✓	
10	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan umpan balik yang berguna terhadap kemajuan belajar saya.				✓
11	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterampilan dan kompetensi saya dalam bidang pembelajaran.				✓
12	Saya merasa e-learning gamifikasi membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah saya.				✓
13	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mengikuti dan menyelesaikan modul pembelajaran.				✓
14	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.				✓
15	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan hasil belajar saya dalam materi yang dipelajari.				✓

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait e-learning gamifikasi?

Abiansemal, 19 Agustus 2023



**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAP E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN
DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK PANDAWA BALI**

Nama Siswa : Mr. Rumi Inna Sestriani
Kelas : XI MM
Waktu : 40 Menit

Petunjuk:

- Berilah tanda cek (✓) sesuai kolom nomor persetujuan (1, 2, 3, 4) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan di sampingnya, sebagai tanggapan atau respon Anda, dengan kriteria:
1 = Sangat tidak setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Setuju; 4 = Sangat Setuju
- Respon Anda tidak ada pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar yang telah atau akan Anda capai dalam pembelajaran dasar desain grafis. Untuk itu, jawablah dengan jujur sesuai hati nurani masing-masing tanpa merasa ada tekanan dari siapapun.


Butir-butir pertanyaan atau pernyataan dan pilihan responnya:

No	Pertanyaan/Pernyataan	Respon Siswa			
		1	2	3	4
1	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar saya.				✓
2	Saya merasa terlibat dan termotivasi ketika menggunakan e-learning gamifikasi.				✓
3	E-learning gamifikasi membantu memperkuat pemahaman saya terhadap materi pembelajaran.				✓
4	Saya merasa e-learning gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.				✓
5	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mencapai target belajar.			✓	

6	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif.			✓	
7	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterlibatan saya dalam pembelajaran.			✓	
8	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya.				✓
9	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap konsep-konsep yang sulit.				✓
10	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan umpan balik yang berguna terhadap kemajuan belajar saya.	✓			
11	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterampilan dan kompetensi saya dalam bidang pembelajaran.			✓	
12	Saya merasa e-learning gamifikasi membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah saya.				✓
13	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mengikuti dan menyelesaikan modul pembelajaran.				✓
14	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.			✓	
15	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan hasil belajar saya dalam materi yang dipelajari.				✓

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait e-learning gamifikasi?

Abiansema, 14 Agustus 2023



**ANGKET RESPON SISWA
TERHADAPN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN
DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK PANDAWA BALI**

Nama Siswa : M. Kadek Sunriantini

Kelas : XIMM

Waktu : 40 Menit

Petunjuk:

- Berilah tanda cek (✓) sesuai kolom nomor persetujuan (1, 2, 3, 4) yang Anda berikan berdasarkan setiap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan di sampingnya, sebagai tanggapan atau respon Anda, dengan kriteria:
1 = Sangat tidak setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Setuju; 4 = Sangat Setuju
- Respon Anda tidak ada pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar yang telah atau akan Anda capai dalam pembelajaran dasar desain grafis. Untuk itu, jawablah dengan jujur sesuai hati nurani masing-masing tanpa merasa ada tekanan dari siapapun.

Butir-butir pertanyaan atau pernyataan dan pilihan responnya:

No	Pertanyaan/Pernyataan	Respon Siswa			
		1	2	3	4
1	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar saya.				✓
2	Saya merasa terlibat dan termotivasi ketika menggunakan e-learning gamifikasi.			✓	
3	E-learning gamifikasi membantu memperkuat pemahaman saya terhadap materi pembelajaran.				✓
4	Saya merasa e-learning gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.			✓	
5	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mencapai target belajar.				✓

6	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif.				✓
7	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterlibatan saya dalam pembelajaran.				✓
8	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan saya.				✓
9	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap konsep-konsep yang sulit.			✓	
10	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan umpan balik yang berguna terhadap kemajuan belajar saya.				✓
11	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan keterampilan dan kompetensi saya dalam bidang pembelajaran.			✓	
12	Saya merasa e-learning gamifikasi membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah saya.			✓	
13	E-learning gamifikasi membantu memotivasi saya untuk mengikuti dan menyelesaikan modul pembelajaran.			✓	
14	Saya merasa e-learning gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.				✓
15	E-learning gamifikasi membantu meningkatkan hasil belajar saya dalam materi yang dipelajari.				✓

Terima kasih atas waktu dan masukan yang Anda berikan. Masukan Anda akan sangat berharga bagi pengembangan e-learning gamifikasi ini. Apakah Anda memiliki komentar atau saran tambahan terkait e-learning gamifikasi?

Abiansema, 14 Agustus 2023



Lampiran 6 Hasil Data Pretest dan Posttest

Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
R1	60	85
R2	80	85
R3	75	90
R4	75	75
R5	75	90
R6	60	70
R7	60	80
R8	60	85
R9	60	80
R10	65	75
R11	60	80
R12	60	80
R13	65	80
R14	75	85
R15	60	80
R16	60	80
R17	60	80
R18	60	85
R19	65	85
R20	80	75
R21	65	75
R22	60	80
R23	60	75
R24	70	90
R25	60	85
R26	60	80
R27	60	85
R28	70	70
R29	60	85
R30	60	85
R31	60	80

Lampiran 7 Dokumentasi Uji Ahli Media di ITB STIKOM



Lampiran 7 Dokumentasi Penggunaan Sistem

