

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-LEARNING BERBASIS *SCHOOL* DAN
EXPERIENTIAL LEARNING
PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**



**OLEH
NI WAYAN PUTRI DARMANINGSIH
NIM 1615051049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SINGARAJA

2020

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS *SCHOOLOGY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

Ni Wayan Putri Darmaningsih

Nim 1615051049

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

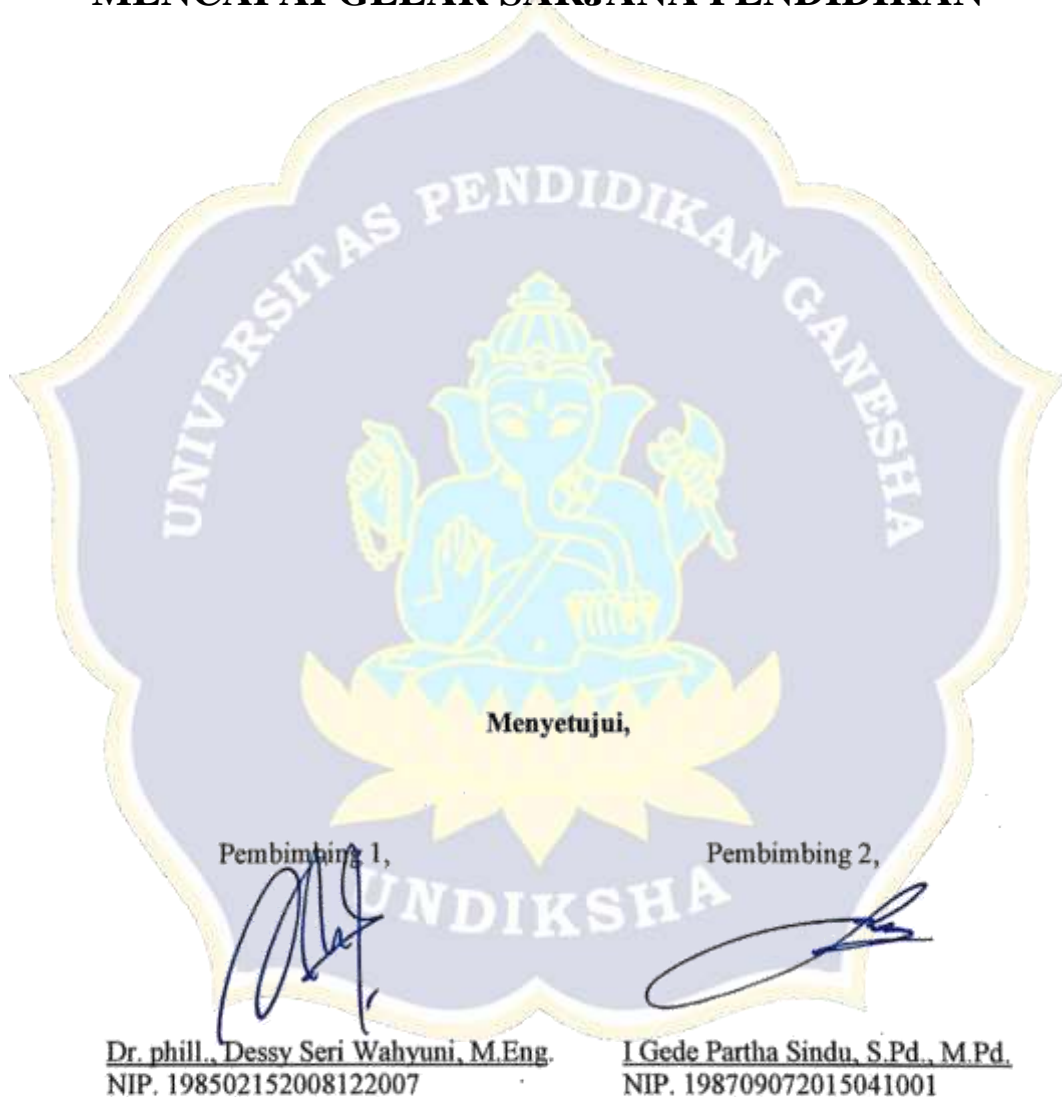
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2020

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT – SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Skripsi oleh Ni Wayan Putri Darmaningsih
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 30 Juni 2020

Dewan Penguji,



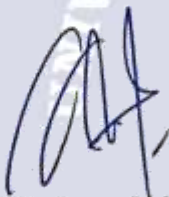
Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705082015042003

(Ketua)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



Dr. phil., Dessy Seri Wahyuni, M.Eng.
NIP. 198502152008122007

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

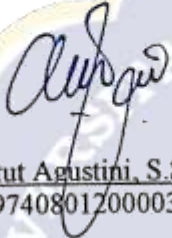
Hari : Rabu

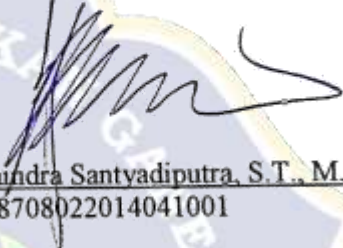
Tanggal : 22 JULI 2020

Mengetahui,

Ketua Ujian,

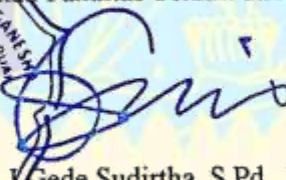
Sekretaris Ujian,


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


Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan

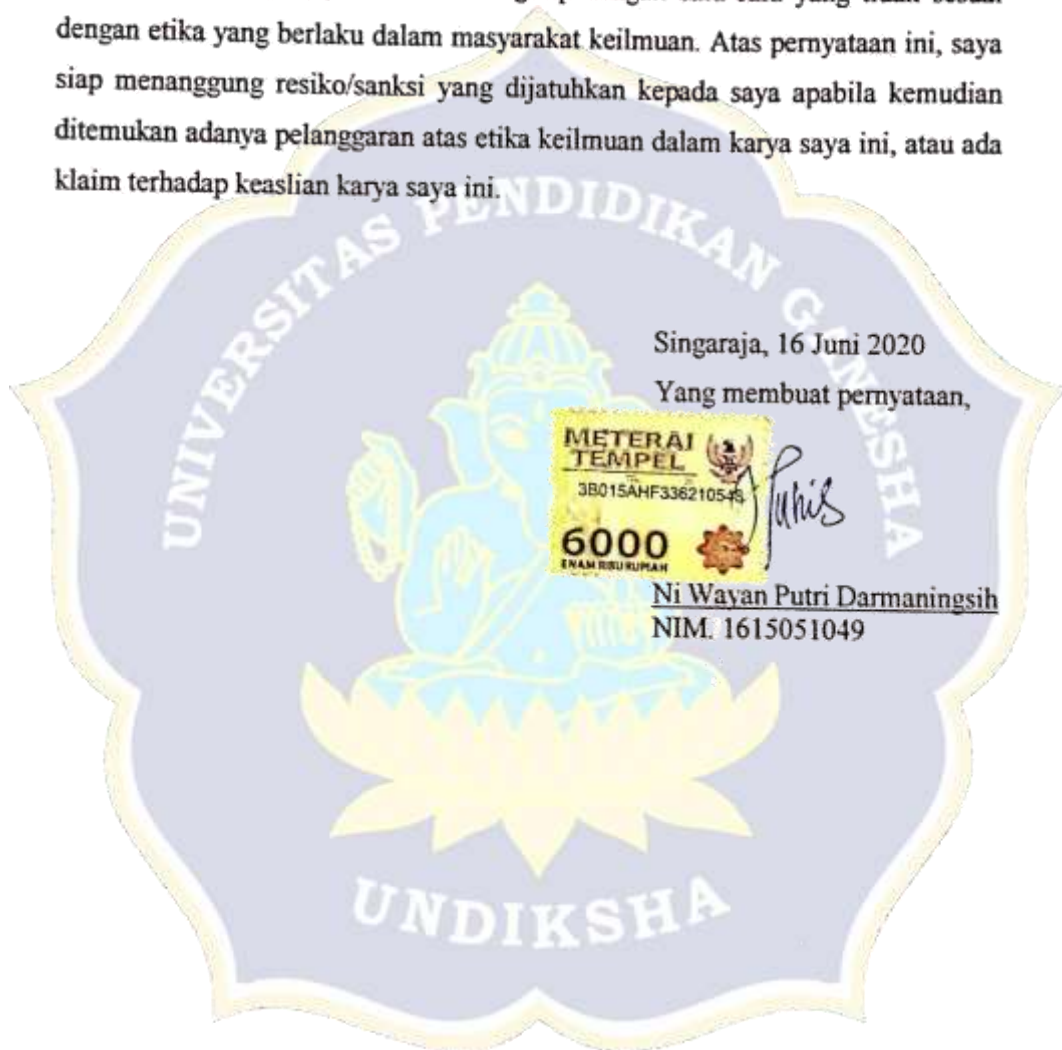

Dr. I. Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001



UNDIKSHA

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* Dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Garfis Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada” tepat waktu. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bantuan baik berupa moral maupun material serta kerjasama, motivasi, arahan, bantuan, saran dan kritik yang konstruktif dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan sarana dan prasarana selama peneliti mengikuti proses perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan, arahan, saran serta motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd., selaku penguji yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku penguji yang telah memberikan arahan, saran serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Dr. phill., Dessy Seri Wahyuni, M.Eng., selaku pembimbing 1 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta selalu memberikan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.
7. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta selalu memberikan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu.

8. Drs. I Made Darwis Wibawa, MM., selaku Kepala SMK Negeri 1 Sukasada yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
9. Luh Sri Aryadi, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis di Program Keahlian Multimedia yang telah memberikan bantuan serta kerjasamanya selama peneliti melakukan penelitian.
10. Peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sukasada yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
11. Rekan – rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti dalam penyusunan penyusunan skripsi ini.
12. Orang Tua peneliti yang telah selalu memberikan dukungan moral dan spiritual serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa masih skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini mampu memberikan manfaat serta berguna bagi semua pihak khususnya pengembangan di dunia pendidikan.

Singaraja, 16 Juni 2020

Peneliti

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
*SCHOOL*LOGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X DI SMK NEGERI 1 SUKASADA**

Oleh

Ni Wayan Putri Darmaningsih, NIM 1615051049

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: wayan.putri.darmaningsih@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasi media pembelajaran *e-learning* serta untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Schoolology* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas X Multimedia dan satu orang guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Sukasada tahun pelajaran 2019/2020. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: hasil media *e-learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran berdasarkan kevalidan (*validity*) dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 1.00 dan termasuk pada kriteria “Sangat Valid”, keefektifan (*effectiveness*) diperoleh dari hasil pengujian efektivitas dengan perhitungan *N-Gain*, memperoleh penilaian rata-rata sebesar 0,87 dan termasuk pada kriteria “Efektif”, dan kepraktisan (*practically*) diperoleh dari hasil respon guru dan peserta didik dengan nilai sebesar 43 termasuk pada kriteria “Sangat Praktis”, dan untuk respon guru diperoleh rata-rata sebesar 64,18 dan termasuk pada kriteria “Sangat Praktis”.

Kata kunci: *media e-learning, experiential learning, dasar desain grafis, ADDIE*

**DEVELOPING E-LEARNING MEDIA BASED ON SCHOOLGY AND
EXPERIENTIAL LEARNING ON BASIC OF GRAPHIC DESIGN
LEARNING SUBJECT OF X GRADE STUDENT AT SMK NEGERI 1
SUKASADA**

By

Ni Wayan Putri Darmaningsih, NIM 1615051049

Education of Informatics Engineering Study Program

Mejoring in Education of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: wayan.putri.darmaningsih@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and implement e-learning media as well as to find out responses of students and teachers to the Development of E-learning Learning Media Based on Schoology and Experiential Learning in Basic Subjects of Graphic Design Class X in SMK Negeri 1 Sukasada. The type of approach used in this research is research & development (R&D), with the ADDIE development model. The subjects of this study were the 10th grade students of Multimedia Class and one Basic Graphic Design teacher at State Vocational School 1 Sukasada in the academic year of 2019/2020. Research data were collected using a questionnaire instrument. The results showed that: the results of the developed e-learning media had fulfilled the learning media quality criteria based on validity with an average rating of 1.00 and included the criteria of "Very Valid", effectiveness obtained from the results of testing the effectiveness with N-Gain calculation, obtaining an average rating of 0.87 and included in the criteria "Effective", and practicality obtained from the response of teachers and students with a value of 43 including the criteria "Very Practical", and for the response teachers obtained an average of 64.18 and included in the "Very Practical" criteria.

*Keywords: experiential learning, e-learning media, basic of graphic design,
ADDIE*

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	8
1.3 RUMUSAN MASALAH	9
1.4 TUJUAN PENELITIAN	10
1.5 BATASAN MASALAH PENELITIAN	10
1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	14
2.1 KAJIAN PUSTAKA	14
2.2 LANDASAN TEORI.....	16
2.2.1 Media Pembelajaran.....	16
2.2.2 <i>E-Learning</i>	22
2.2.3 <i>Schoology</i>	26
2.2.4 Kurikulum 2013	29
2.2.5 Pendidikan Kejuruan.....	30
2.2.6 Karakteristik Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.....	31
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Experiential Learning</i>	33
2.2.8 Model Pengembangan ADDIE.....	37
2.2.9 Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 JENIS PENELITIAN	42
3.2 MODEL PENGEMBANGAN	42

3.3	PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK	43
3.3.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	43
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.3.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	57
3.3.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	64
3.3.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	66
3.4	SUBJEK PENELITIAN	67
3.5	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	67
3.6	ANALISIS DATA.....	69
3.6.1	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran.....	69
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	71
3.6.3	Uji <i>Normalitas Gain</i>	72
3.6.4	Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik.....	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		76
4.1	HASIL.....	76
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	76
4.1.2	Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	79
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	91
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	129
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	156
4.2	PEMBAHASAN	166
BAB V PENUTUP.....		186
5.1	SIMPULAN.....	186
5.2	SARAN.....	187
DAFTAR PUSTAKA		189
RIWAYAT HIDUP.....		192
LAMPIRAN.....		193

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018..	29
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi Pembelajaran	31
Tabel 2.3 Perbedaan Evaluasi Formatif dan Sumatif.....	39
Tabel 3.1 Analisis Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	44
Tabel 3. 2 Tahapan Model <i>Experiential Learning</i>	49
Tabel 3.3 Pemetaan Materi dalam Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>	50
Tabel 3.4 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	58
Tabel 3.5 Rancangan Fitur Pengembangan <i>E-Learning</i>	59
Tabel 3.6 Pemetaan Uji Ahli Isi, Media dan Desain	64
Tabel 3.7 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Coba Lapangan	65
Tabel 3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	68
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	70
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	72
Tabel 3.11 Kriteria <i>Gain</i>	73
Tabel 3.12 Rubrik Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik.....	74
Tabel 3.13 Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Peserta Didik.....	75
Tabel 4. 1 Perancangan Skenario Video Materi Pembelajaran.....	81
Tabel 4. 2 Perancangan Skenario Video Tutorial	87
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Modul	93
Tabel 4. 4 Hasil Pengembangan Konten Video Materi.....	95
Tabel 4. 5 Hasil Pengembangan Konten Video Tutorial.....	98
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Tahap 1 Ahli Isi Pembelajaran.....	114
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Tahap 2 Ahli Isi Pembelajaran.....	116
Tabel 4. 8 Tabulasi Penilaian Tahap 2 Ahli Isi Pembelajaran	118
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Isi Pembelajaran.....	119
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Tahap 1 Ahli Desain Pembelajaran	120
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Tahap 2 Ahli Desain Pembelajaran	122
Tabel 4. 12 Tabulasi Penilaian Tahap 2 Ahli Desain Pembelajaran	123

Tabel 4. 13 Revisi Ahli Desain Pembelajaran	124
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Tahap 1 Ahli Media Pembelajaran	125
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Tahap 2 Ahli Media Pembelajaran	126
Tabel 4. 16 Tabulasi Penilaian Tahap 2 Ahli Media Pembelajaran	128
Tabel 4. 17 Revisi Ahli Media Pembelajaran	129
Tabel 4. 18 Evaluasi Hasil Belajar	131
Tabel 4. 19 Hasil Uji Perorangan	133
Tabel 4. 20 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Perorangan	135
Tabel 4. 21 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	138
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil	141
Tabel 4. 23 Hasil Uji Coba Lapangan	144
Tabel 4. 24 Rekapitulasi Penilaian Pada Uji Coba Lapangan	146
Tabel 4. 25 Hasil Respon Guru	149
Tabel 4. 26 Kriteria Penggolongan Respon Guru	151
Tabel 4. 27 Hasil Respon Peserta Didik	153
Tabel 4. 28 Kriteria Penggolongan Respon Peserta Didik	155
Tabel 4. 29 Evaluasi Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	157
Tabel 4. 30 Evaluasi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	158
Tabel 4. 31 Evaluasi Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	160
Tabel 4. 32 Evaluasi Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	161
Tabel 4. 33 Rata- Rata Pengajuan Validitas	162
Tabel 4. 34 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	21
Gambar 2. 2 Tahapan ADDIE Model	37
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	70
Gambar 4. 1 Hasil Peta Konsep Dari Materi Menerapkan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Bitmap (<i>Raster</i>)	79
Gambar 4. 2 Perancangan Struktur Menu Media E-Learning.....	89
Gambar 4. 3 Hasil Pengembangan Halaman Utama Peserta Didik.....	100
Gambar 4. 4 Hasil Pengembangan Halaman Utama Guru	100
Gambar 4. 5 Hasil Pengembangan Halaman <i>Login</i>	102
Gambar 4. 6 Hasil Pengembangan Halaman Daftar Anggota Baru Sebagai Guru (<i>Instructor</i>).....	102
Gambar 4. 7 Hasil Pengembangan Halaman Daftar Anggota Baru Sebagai Peserta Didik (<i>Student</i>).....	103
Gambar 4. 8 Tampilan <i>E-Learning</i> Dasar Desain Grafis.....	104
Gambar 4. 9 Hasil Pengembangan Kegiatan Belajar	105
Gambar 4. 10 Hasil Pengembangan Halaman Pendahuluan Materi	106
Gambar 4. 11 Hasil Pengembangan Halaman Informasi Pembelajaran	107
Gambar 4. 12 Hasil Pengembangan Halaman Stimulasi.....	107
Gambar 4. 13 Halaman Pengembangan Modul Pembelajaran.....	108
Gambar 4. 14 Hasil Pengembangan Halaman LKPD.....	109
Gambar 4. 15 Hasil Pengembangan Halaman Forum Diskusi	109
Gambar 4. 16 Hasil Pengembangan Halaman Pengumpulan Hasil LKPD	110
Gambar 4. 17 Hasil Pengembangan Halaman <i>Quiz</i>	111
Gambar 4. 18 Hasil Pengembangan Halaman Rangkuman	111
Gambar 4. 19 Hasil Pengembangan Halaman <i>Attendance</i>	112
Gambar 4. 20 Hasil Pengembangan Halaman <i>Badges</i>	113
Gambar 4. 21 Hasil Pengembangan Halaman <i>Gradebook</i>	113
Gambar 4. 22 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik	131
Gambar 4. 23 Grafik Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan	136

Gambar 4. 24 Grafik Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil..... 141
Gambar 4. 25 Grafik Hasil Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan 147
Gambar 4. 26 Grafik Hasil Nilai *Pre-test* dan *Pos-test*..... 165



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada.....	194
Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada	195
Lampiran 3 Tabel Matriks Hasil Observasi Awal.....	196
Lampiran 4 Hasil Wawancara dan Observasi Guru	203
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	206
Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik.....	215
Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis	219
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	235
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	300
Lampiran 10 Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	301
Lampiran 11 Kisi-Kisi Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	310
Lampiran 12 Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	311
Lampiran 13 Kisi-Kisi Uji Ahli Media Pembelajaran	323
Lampiran 14 Angket Uji Ahli Media Pembelajaran	324
Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	339
Lampiran 16 Angket Uji Coba Perorangan.....	340
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Perorangan	361
Lampiran 18 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Perorangan	363
Lampiran 19 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	364
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	379
Lampiran 21 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Kelompok Kecil....	381
Lampiran 22 Angket Uji Coba Lapangan	382
Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	397
Lampiran 24 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Lapangan.....	399
Lampiran 25 Kisi – Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas	400
Lampiran 26 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	426
Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Guru	428
Lampiran 28 Angket Uji Respons Guru.....	429
Lampiran 29 Hasil Angket Uji Respon Guru.....	432

Lampiran 30 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik	434
Lampiran 31 Angket Uji Respons Peserta Didik	435
Lampiran 32 Hasil Angket Uji Respons Peserta Didik.....	439
Lampiran 33 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Respon Peserta Didik	441
Lampiran 34 Dokumentasi Penelitian.....	442

