



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada

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 : 2020/UN48.11/DT/2019 Singaraja, 15 November 2019
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMK N 1 Sukasada
 di tempat

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

Nama : Ni Wayan Putri Darmaningsih
 NIM : 1615051049
 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 197408012000032003

Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
(SMK NEGERI 1 SUKASADA)

Alamat: Jalan Srikanthi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161
Telp./Fax (0362) 26055



E-mail: smkn1sukasada.smkn@yahoo.co.id website: www.smkn1sukasada.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 902 / SMK1 SKSD

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. I Made Darwis Wibawa, MM
NIP : 19641218 199103 1 007
Pangkat, Gol. Ruang : Pembina Tk. IV/b
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Sukasada


Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Wayan Putri Darmaningsih
NIM : 1615051049
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)


Telah melaksanakan kegiatan pengambilan data di SMK Negeri 1 Sukasada dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sukasada, 05 Desember 2019
Kepala SMK Negeri 1 Sukasada


Drs. I Made Darwis Wibawa, MM
Pembina Tk. I
NIP. 19641218 199103 1 007

MATRIKS HASIL ANALISIS DATA OBSERVASI


NO	SUMBER	METODE	HASIL	KETERANGAN
1	Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Ni Nyoman Haryani, S.Pd.	Wawancara	<p>Informasi yang didapatkan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Minimnya bahan ajar yang dimiliki guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Guru hanya memiliki sumber belajar berupa buku paket dan internet. Selain itu buku paket biasanya dibagikan kepada peserta didik hanya pada saat jam pelajaran dasar desain grafis . Jika jam pelajaran sudah selesai maka buku dikumpulkan kembali. Jumlah buku paket juga terbatas dan tidak sebanding dengan jumlah siswa di dalam kelas. Dalam pembelajaran dasar desain grafis guru cenderung menerapkan pendekatan 	 <p>Dokumentasi Kegiatan Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran</p>

atau metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktek.

- c. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Sukasada sudah mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk peserta didik, namun untuk media pembelajaran masih kurang. Media pembelajaran yang masih kurang ini mengakibatkan sulitnya peserta untuk memperoleh bahan ajar untuk dapat dipelajari baik di sekolah ataupun di rumah. Selain media pembelajaran yang belum maksimal, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran di sekolah.
- d. Opini guru terkait dengan pengembangan media pembelajaran *e-learning* mendapatkan respon yang baik. Guru menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan *e-learning* perlu dilakukan untuk mempermudah guru dan



Buku Paket Dasar Desain Grafis
(Pegangan Guru dan Peserta didik)

			peserta didik. Hal itu dikarenakan <i>e-learning</i> dapat digunakan dimana saja tanpa mengenal batasan waktu, baik itu untuk mengakses materi ataupun tugas.	
2	Peserta Didik Kelas X Multimedia 1	Angket Kuisisioner	<p>Hasil dari penyebaran angket memperoleh informasi terkait dengan karakteristik kegiatan pembelajaran dan karakteristik peserta didik diantaranya :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mata pelajaran Dasar Desain Grafis tergolong jenis mata pelajaran yang susah dipahami apalagi jika hanya dijelaskan dengan teori saja. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Hal ini ditunjukkan guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa <i>power point</i>, internet atau buku paket saja. Peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan tersebut. Peserta didik lebih tertarik dengan media 	

- belajar yang menampilkan materi dalam bentuk gambar, video dan forum diskusi.
- d. Sarana pembelajaran yang ada di sekolah cukup lengkap untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran, sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran, selain itu juga didukung dengan peserta didik memiliki komputer/laptop/smartphone.
- e. Rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran terlihat dari butir pertanyaan no 4, 38% peserta didik menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan yang menyatakan bahwa peserta didik tersebut memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis yang disampaikan oleh guru.
- f. Tanggapan peserta didik terkait dengan pengembangan media pembelajaran berupa *E-Learning*, 88% senang dan tertarik jika



Dokumentasi Aktivitas Peserta didik dalam Pengisian Angket

			<p>media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan <i>E-Learning</i>, anggapan peserta didik bahwa dengan menggunakan media <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.</p>	
3	Guru dan Peserta didik	<p>Observasi Proses Kegiatan Pembelajaran di Kelas X Multimedia 1</p>	<p>Terdapat informasi yang didapatkan dari hasil kegiatan observasi yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Dalam kegiatan pembelajaran guru belum memanfaatkan peranan teknologi secara maksimal sebagai menunjang kegiatan pembelajaran terutama dalam penyediaan bahan ajar yang relevan. b. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan proses pembelajaran terkadang masih didominasi oleh aktivitas guru (<i>teacher centered learning</i>) sehingga kesempatan peserta didik menjadi terbatas dan lebih 	

banyak mendengarkan dan mencatat serta melakukan instruksi kegiatan oleh guru.

c. Masih banyak peserta didik yang tidak memanfaatkan dengan baik *handphone* yang mereka miliki saat pembelajaran. Walaupun sebenarnya tujuan sekolah mengizinkan peserta didiknya membawa *handphone* adalah untuk menunjang kegiatan pembelajaran, misalnya dalam memperoleh sumber bacaan dari internet.

d. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa peserta didik terkadang terlihat lebih asik mengobrol dengan temannya dan mencari hal lain menggunakan *handphone* mereka sendiri, tanpa memerhatikan materi apa yang disampaikan oleh guru.

e. Ketika diberikan tugas oleh guru untuk mencari jawaban dari permasalahan, sebagian besar peserta didik mencari



Dokumentasi Aktivitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

			<p>langsung jawaban melalui internet. Terkadang informasi yang dicari di telah mentah – mentah oleh peserta didik tanpa melakukan analisis terlebih dahulu.</p> <p>f. Guru ketika menjelaskan menggunakan media berupa buku paket, <i>power point</i> atau langsung menulis di papan tulis untuk penyampaian materi. Saat guru menyampaikan materi peserta didik mencatat materi yang diberikan oleh guru.</p> <p>g. Guru memiliki buku paket untuk pegangan mengajar, namun buku paket tersebut jumlahnya terbatas dan tidak sebanding dengan jumlah peserta didik.</p>	
--	--	--	--	--

Lampiran 4 Hasil Wawancara dan Observasi Guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR
MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X SMK NEGERI 1 SUKASADA
(GURU PENGAMPU)**

Nama : Ni Nyoman Haryani, S.Pd
NIP : 19780509 201406 2000

Pertanyaan

1. Pendekatan atau metode apa saja yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: Metode yang digunakan adalah Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktik.

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: Sumber belajar Buku paket Dasar Desain grafis dan internet

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: Jumlah tenaga pendidik 2 orang

4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: Komputer, LCD, Buku Paket

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

Jawaban: Sudah mampu memfasilitasi namun media pembelajaran belum.

6. Faktor apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis selama ini ?

Jawaban: - Media pembelajaran, waktu

7. Apakah Anda mengetahui tentang media pembelajaran *E-Learning* pada proses proses pembelajaran ?

Jawaban: ya.

8. Menurut pendapat Anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran *E-Learning* untuk dapat menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: ya, sangat perlu

9. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran *E-Learning* dalam menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: - video
- materi
- media pembelajaran interaktif

10. Bagaimana respon Anda terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Learning* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis ?

Jawaban: *E-Learning* sangat baik dikembangkan karena dapat digunakan dimana saja.

Sukasada, 5 - 12 - 2019
Guru Mata Pelajaran

Ni Nyoman Hanani, S.Pd
NIP. 19780509 201406 2000



Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Desi Antari

No. Absen : 1

Kelas : x MMI

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 :

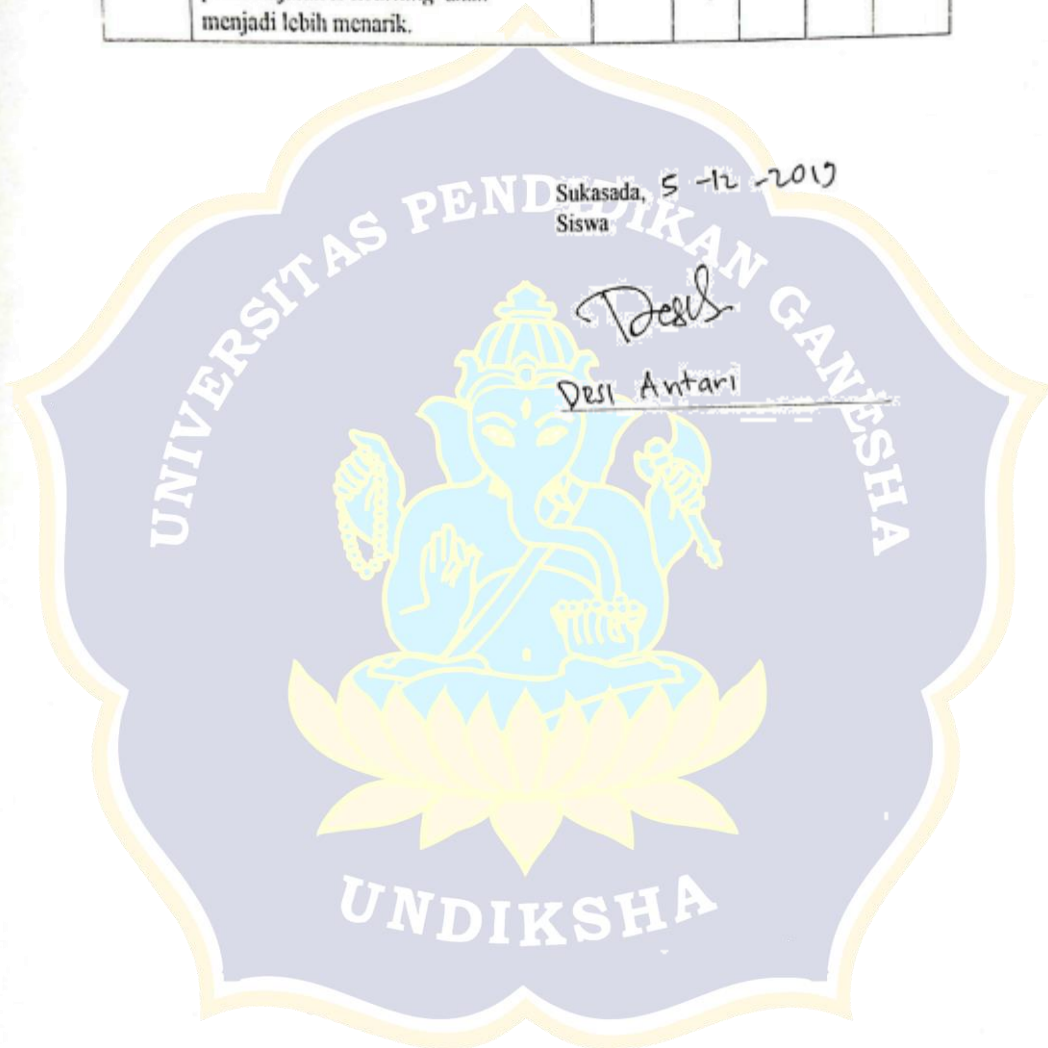
SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar Dasar Desain Grafis		✓			
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.		✓			
3.	Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.		✓			
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis 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 Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .		✓			
12.	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
14.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
15.	Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis 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 Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.		✓			



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Luh Desi Rika Yanti
 No. Absen : 20
 Kelas : X MM 1

I. Petunjuk

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

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 Dasar Desain Grafis		✓			
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	✓				
3.	Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.	✓				
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis 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 Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .		✓			
12.	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
14.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.		✓			
15.	Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis 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.		✓			

UNDIKSHA

19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.		✓			
20.	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.		✓			

Sukasada, 5 Desember 2019
Siswa


Lih Desi Rika Yanti



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Vika Aulia Putri
 No. Absen : 35
 Kelas : X.MM1

I. Petunjuk

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

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 Dasar Desain Grafis		✓			
2.	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.			✓		
3.	Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.	✓				
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis 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 Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	✓				
12.	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
14.	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.			✓		
15.	Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis 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 Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.		✓				

Sukasada, 5 Desember 2019 .
Siswa


Vika Aulia Putri



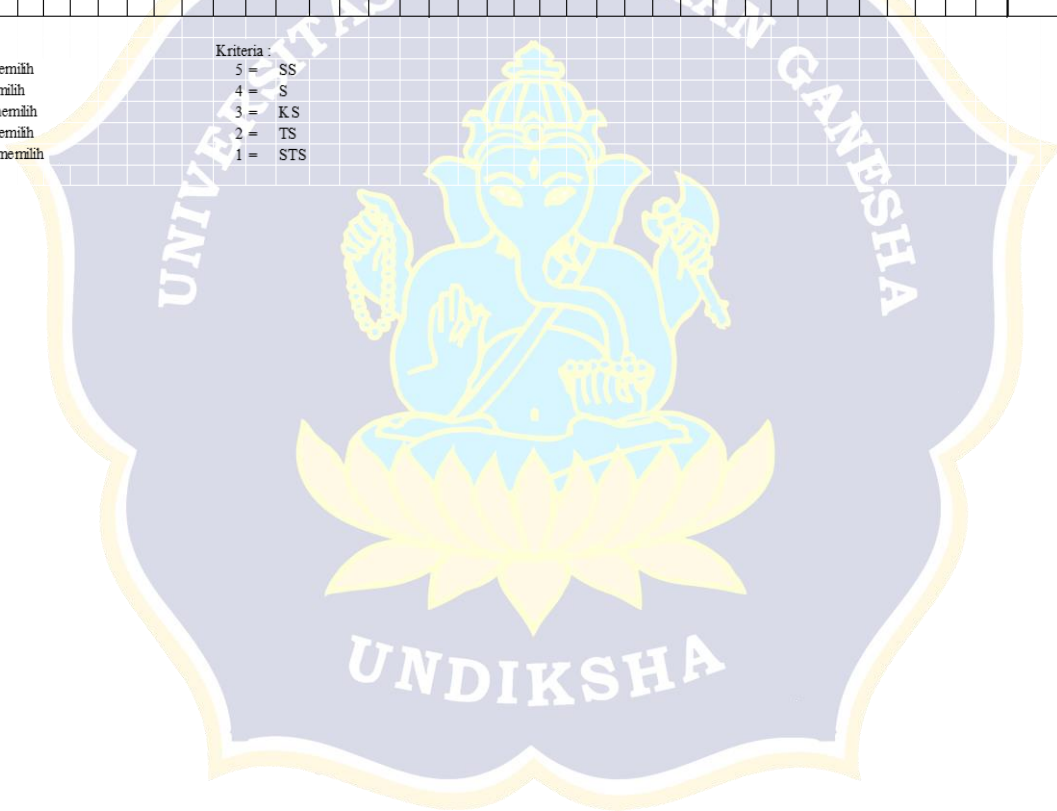
Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik

No	Daftar Pernyataan	Responden																																			Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Totas STS (1)			
		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 Dasar Desain Grafis.	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	85	72	0	0	0			
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	25	92	21	0	0		
3	Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	105	56	0	0	0		
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis yang disampaikan oleh guru.	3	4	2	3	2	3	2	4	3	1	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1	3	1	0	8	33	30	7			
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	4	2	3	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	55	84	6	2	0			
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	85	72	0	0	0			
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	4	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	30	80	27	0	0			
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	80	76	0	0	0		
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	115	48	0	0	0		
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	4	25	96	18	0	0	
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran E-Learning.	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	70	84	0	0	0
12	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	60	92	0	0	0
13	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	60	92	0	0	0		
14	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	50	84	12	0	0			
15	Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis guru menggunakan media PowerPoint.	4	4	3	4	4	3	4	5	4	3	4	4	3	4	3	3	5	5	4	4	3	5	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	4	4	5	30	64	39	0	0			

16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	4	3	4	5	5	4	4	5	2	4	4	5	3	4	4	5	3	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	4	5	3	4	4	3	4	3	30	64	33	4	0				
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	4	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	3	4	4	4	4	3	4	5	4	30	92	18	0	0			
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	4	4	4	3	4	4	3	4	2	5	2	2	2	5	2	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	5	3	3	2	4	3	4	2	5	20	56	30	14	0				
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i> .	5	4	4	4	5	3	4	4	5	3	3	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	50	80	15	0	0
20	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning akan menjadi lebih menarik.	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	70	84	0	0	0				

Keterangan:
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih
Mencari Total S = 4 X total responden memilih
Mencari Total K S = 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



No	Daftar Pernyataan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar Dasar Desain Grafis.	85	72	0	0	0	157	90%	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer.	25	92	21	0	0	138	79%	Setuju
3	Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.	105	56	0	0	0	161	92%	Sangat Setuju
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis yang disampaikan oleh guru.	0	8	22	30	7	67	38%	Tidak Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	55	84	6	2	0	147	84%	Sangat Setuju
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	85	72	0	0	0	157	90%	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	30	80	27	0	0	137	78%	Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	80	76	0	0	0	156	89%	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	115	48	0	0	0	163	93%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	25	96	18	0	0	139	79%	Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	70	84	0	0	0	154	88%	Sangat Setuju
12	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	60	92	0	0	0	152	87%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	60	92	0	0	0	152	87%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	50	84	12	0	0	146	83%	Sangat Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis guru menggunakan media PowerPoint.	30	64	39	0	0	133	76%	Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	30	64	33	4	0	131	75%	Setuju
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	30	92	18	0	0	140	80%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	20	56	30	14	0	120	69%	Setuju
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	50	80	15	0	0	145	83%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	70	84	0	0	0	154	88%	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

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 Likert) =

175

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum

No	Aspek yang Dinilai	Komponen	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan	
Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman siswa terhadap pembelajaran		Saya memahami dengan baik pelajaran Dasar Desain Grafis yang disampaikan oleh guru.	38%	87%	Kurang	
			Saya senang belajar Dasar Desain Grafis.	90%			
			Saya faham dalam mengoperasikan komputer.	79%			
	Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran		Saya senang jika belajar Dasar Desain Grafis menggunakan komputer.	92%			
			Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	84%			
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	78%			
			Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	89%			
			Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	93%			
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	88%			
	Motivasi siswa dalam pembelajaran		Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	90%		85%	Sangat Baik
			Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	79%			
			Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	87%			
Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran		Mata pelajaran Dasar Desain Grafis susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	87%	85%	Sangat Setuju	
			Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	83%			
	Media pembelajaran		Saat memberikan penjelasan materi Dasar Desain Grafis guru menggunakan media PowerPoint.	76%	77%	Setuju	
			Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	75%			
			Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	80%			
	Sarana pembelajaran		Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	69%	80%	Baik	
			Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i> .	83%			
			Menurut saya pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	88%			

Interval Penilaian
Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang/Sangat Tidak Tertarik
Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju/Kurang/Tidak Tertarik
Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju/Cukup/Kurang Tertarik
Indeks 60% – 79,99% : Setuju/Baik/Tertarik
Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju/Sangat Baik/Sangat Tertarik

Keterangan
Persentase Soal di Dapat Dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Umlah Soal Tiap Komponen)

Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN PROVINSI BALI
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA
(SMK NEGERI 1 SUKASADA)

Alamat : Jalan Srikandi, Sambangan Sukasada Telp./Fax (0362) 26055
E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id, [website:www.smkn1sukasada.sch.id](http://www.smkn1sukasada.sch.id)



SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK N 1 Sukasada
BidangKeahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
KompetensiKeahlian	: Multimedia
Mata Pelajara	: Dasar Desain Grafis
Durasi (Waktu)	: 144 JP @ 45 menit
Kelas/Semester	: X /1 dan 2
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika 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, duniakerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan)	: 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. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang,	3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis 3.1.3 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur tata letak desain grafis dan prinsipnya. • Karakteristik, kegunaan, dan makna warna. • Warna sebagai representasi dari alam 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur tata letak desain grafis. • Mengumpulkan data tentang unsur-unsur 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan:	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>tekstur, dan ruang</p> <p>4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	<p>4.1.1 Menetapkan unsur-unsur tata letak desain grafis</p> <p>4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi. 		<p>tata letak desain grafis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang unsur-unsur tata letak desain grafis.. • Mengomunikasikan tentang unsur-unsur tata letak desain grafis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	
<p>3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan</p>	<p>3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB</p> <p>3.2.2 Membandingkan warna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CMYK dan RGB. • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testertulis 	<p>Buku Paket dan Internet</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
RGB 4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	CMYK dengan RGB 4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB. 4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.	<ul style="list-style-type: none"> Kombinasi warna CMYK dengan RGB 		unsur warna CMYK dan RGB. <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. 	Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja 	
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama	3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain. 3.3.2 Menguraikan prinsip desain	<ul style="list-style-type: none"> kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) Keseimbangan (Balance) Proporsi (Proportion) Irama (Rhythm) Penekanan/ fokus dan <i>emphasis</i> 	8	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak. Mengumpulkan data tentang 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>(<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan,</p>	<p>4.3.1 Mengintegrasikan prinsip kedalam desain.</p> <p>4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contrast dan variety. • Repetisi (Repetition) 		<p>prinsip tata letak desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang prinsip tata letak desain. • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain. 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis						
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar 4.4 Menempatkan berbagai format gambar	3.4.1 Menjelaskan format gambar. 3.4.2 Menguraikan berbagai format. 4.4.1 Membandingkan format gambar. 4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan.	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format. 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
				berbagai format gambar.		
<p>3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/ teks dalam desain</p> <p>4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/ teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan fungsi <i>scanning</i>.</p> <p>3.5.2 Menguraikan prosedur <i>scanning</i>.</p> <p>4.5.1 Memilih gambar untuk discan.</p> <p>4.5.2 Menunjukkan hasil <i>scanning</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah <i>scanning</i>. • Kelebihan dan kekurangan proses <i>scanning</i>. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang <i>scanning</i>. • Mengumpulkan data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengolah data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengomunikasikan tentang prosedur <i>scanning</i>. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor 4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan macam-macam menu efek pada perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>3.7.2 Menentukan cara membuat efek pada perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>1.7.1 Membuat gambar vektor sederhana dengan fitur efek pada perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menu Efek pada CorelDraw • Membuat efek pada Corel • Membuat frame foto dengan efek Blend pada aplikasi CorelDraw Draw vektor. 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor</p> <p>4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor vektor</p>	<p>3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>3.8.2 Menentukan cara untuk mencetak desain pada perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>1.8.1 Membuat desain gambar vektor sederhana perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan gambar berbasis vektor. 	6	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja 	Buku Paket dan Internet
<p>3.9 Menerapkan perangkat</p>	<p>3.9.1 Menyebutkan pengertian gambar bitmap (raster)</p> <p>3.9.2 Menyebutkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap 	12	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan 	<p>Pengetahuan:</p>	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
<p>lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>tool-tool perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.3 Menjelaskan fungsi tool – tool perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.4 Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.5 Menentukan langkah-langkah menggunakan perangkat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>). Mengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dengan perangkat lunak 		<p>masalah tentang pengolah gambar bitmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. Mengomunikasi kan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja 	

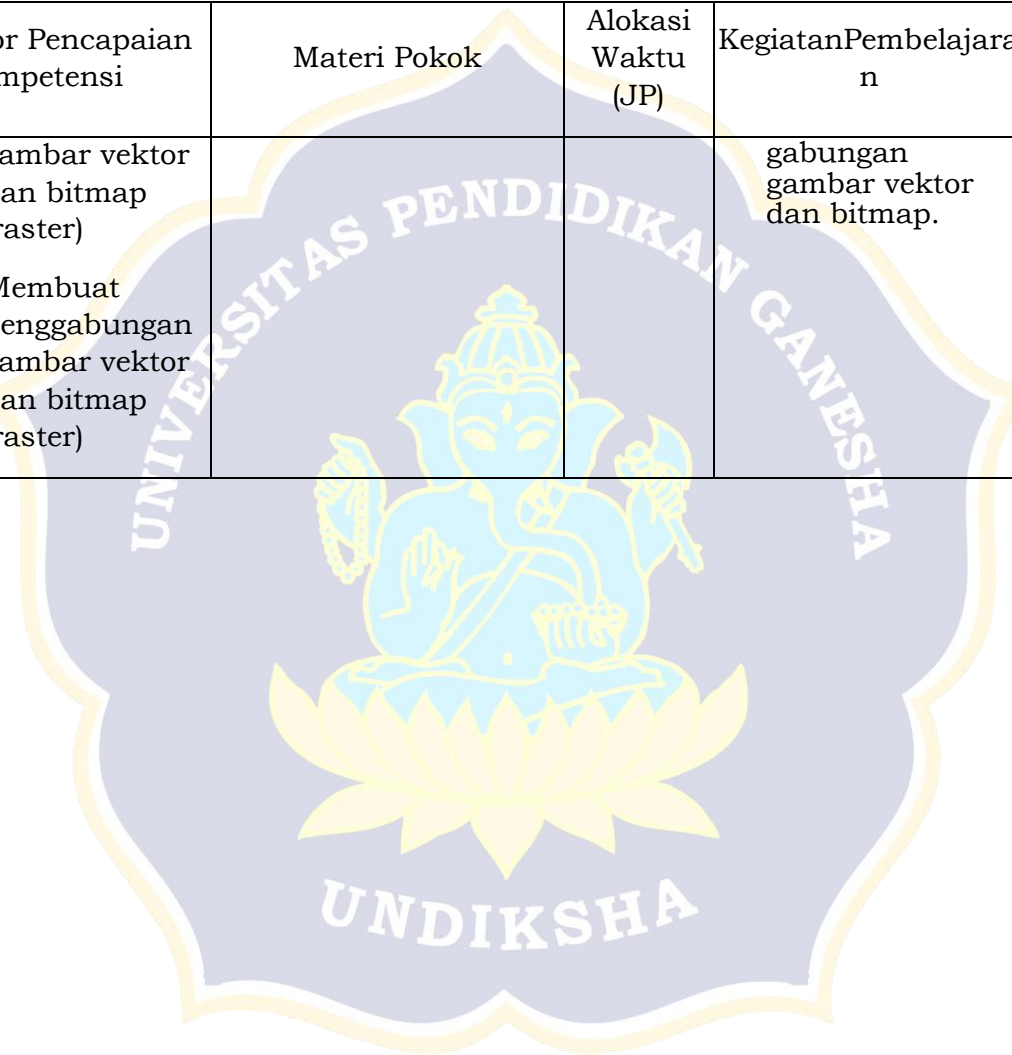
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>lunak pengolah gambar bitmap (raster)</p> <p>1.9.1 Membuat gambar bitmap sederhana dengan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster).</p>					
<p>3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.10</p>	<p>3.10.1 Menyebutkan filter – filter pada aplikasi pengolah gambar raster</p> <p>3.10.2 Menjelaskan fungsi filter – filter pada aplikasi pengolah gambar raster</p> <p>3.10.3 Menentukan langkah – langkah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulasi Gambar Bitmap (<i>Raster</i>) dengan Fitur Efek 	6	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek	mengaplikasikan efek pada aplikasi pengolahan gambar raster 1.10.1 Membuat manipulasi gambar raster dengan perangkat lunak pengolahan gambar bitmap (<i>raster</i>).			manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar.	• Unjuk kerja	
3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.11.1 Menyebutkan tool yang digunakan untuk memotong dan menyeleksi gambar pada perangkat lunak pengolahan gambar	• Pembuatan gambar berbasis bitmap (<i>raster</i>).	6	• Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap.	Pengetahuan: • Tes tertulis Keterampilan:	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	<p>bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.11.2 Menjelaskan macam-macam bentuk vektor pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.11.3 Menentukan cara menggunakan mode blend dan blending option pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>1.11.1 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>) pada</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja 	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)					
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>) 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)	3.12.1 Menganalisis cara menggabungkan gambar vektor dan gambar bitmap (raster) 3.12.2 Menganalisis cara mengubah gambar vektor dan bitmap (raster) dan sebaliknya 3.12.3 Menyimpulkan kelebihan dan kelemahan	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>) Penggabungan Gambar Vektor dan Bitmap (<i>Raster</i>) 	6	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. Mengomunikasikan tentang penilaian 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Pengamatan Unjuk kerja 	Buku Paket dan Internet

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
	<p>gambar vektor dan bitmap (raster)</p> <p>4.12.1 Membuat penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)</p>			<p>gabungan gambar vektor dan bitmap.</p>		



Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161

Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Sukasada
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : X/ Genap
Tahun Pelajaran : 2019/2020
Alokasi Waktu : 3 @ 45 menit
Pertemuan ke : 1

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, 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 *Multimedia*. 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

1. KD pada KI Pengetahuan

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator KD pada KI Pengetahuan

3.9.1 Menyebutkan pengertian gambar bitmap (*raster*)

3.9.2 Menyebutkan tool - tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

3.9.3 Menjelaskan fungsi tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

3.9.4 Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menyebutkan pengertian gambar bitmap (*raster*)
2. Menyebutkan tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)
3. Menjelaskan fungsi tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)
4. Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

E. Materi Pembelajaran

- a. Pengertian Gambar Bitmap
- b. Mengenal Perangkat Lunak Pengolah Grafis
- c. Mengenal Wilayah Kerja Adobe Photoshop CS3
- d. Mengenal Toolbox pada Adobe Photoshop CS3
- e. Fasilitas Palette pada Adobe Photoshop CS3

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific Learning*

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengakses KB 3 pada pertemuan 1 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Guru mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama 4. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik pada halaman forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 5. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning dasar desain grafis</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Peserta didik mengakses KB 3 pada pertemuan 1 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Peserta didik menyatakan kehadiran pada forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 4. Peserta didik membuka halaman informasi pembelajaran di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	15 Menit

Kegiatan Inti	Fase 1 <i>Concrete Experience</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan stimulus dengan memberikan pertanyaan melalui forum diskusi kepada peserta didik terkait materi pelajaran yang akan dibahas. 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada halaman forum diskusi. 2. Peserta didik membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	110 Menit
	Fase 2 <i>Reflective Observation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas pengetahuan tentang mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 2. Guru meminta peserta didik untuk membaca tugas serta instruksi pada LKPD. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 2. Peserta didik mengamati tugas dan membaca instruksi pada LKPD 3. Peserta didik berdiskusi dengan guru dan temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	

		3. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan guru ataupun temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i> terkait tugas dari LKPD.	
	Fase 3 <i>Abstract Conceptualization</i>	1. Guru memfasilitasi , membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>	1. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> .
	Fase 4 <i>Active Experimental</i>	1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) secara individu sesuai dengan instruksi pada LKPD. 2. Guru membimbing dan monitoring peserta didik dalam pengerjaan tugas	1. Peserta didik mulai mengerjakan tugas pengetahuan mengenal perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) secara individu dan mengikuti instruksi dari LKPD. 2. Peserta didik mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i>

		<p>pada <i>student progres</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i> 4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk mempresentasikan hasil LKPD pada forum diskusi. 5. Guru memberikan peserta didik lainnya memberikan tanggapan terkait presentasi yang dilakukan temannya. 6. Guru memberikan tes objektif untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Test tersebut dilakukan secara online menggunakan <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik yang ditunjuk mempresentasikan hasil tugasnya dalam bentuk video presentasi tugas LKPD pada forum diskusi. 4. Peserta didik lain memberikan tanggapan untuk menyempurnakan jawaban dari temannya. 5. Peserta didik menjawab tes objektif secara <i>online</i> pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> 6. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 	
--	--	---	---	--

		7. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.		
Penutup		1. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam bersama dengan peserta didik.	1. Peserta didik mengikuti doa dan membalas salam guru	10 Menit



3. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes Uraian
- b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian
- c. Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	<p>3.9.1 Menyebutkan pengertian gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.2 Menyebutkan tool - tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.3 Menjelaskan fungsi tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3.9.4 Menjelaskan fungsi palette pada perangkat</p>	<p>1. Peserta didik dapat menyebutkan pengertian gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>2. Peserta didik dapat menyebutkan tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>3. Menjelaskan fungsi tool – tool pada perangkat lunak</p>	<p>a. Pengertian Pengertian Gambar Bitmap</p> <p>b. Mengenal Perangkat Lunak Pengolah Grafis</p> <p>c. Mengenal Wilayah Kerja Adobe Photoshop CS3</p> <p>d. Mengenal Toolbox pada Adobe Photoshop CS3</p> <p>e. Fasilitas Palette pada</p>	Soal Uraian	<p>1. Sebutkanlah pengertian gambar bitmap!</p> <p>2. Sebutkanlah 10 tool – tool yang termasuk kategori Selection Tool!</p> <p>3. Sebutkanlah 17 tool – tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool!</p> <p>4. Jelaskan 10 fungsi masing – masing tool yang terdapat pada tool kategori Selection Tool!</p> <p>5. Jelaskan 17 fungsi masing – masing tool yang terdapat pada tool kategori Drawing and Type Tool!</p> <p>6. Jelaskan fungsi palette layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3!</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
	lunak pengolahan gambar bitmap (<i>raster</i>)	pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) 4. Peserta didik dapat menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolahan gambar bitmap (<i>raster</i>)	Adobe Photoshop CS3		

Kunci Jawaban dan Rubrik nilai pengetahuan

No Soal	Jawaban	Kriteria	Skor
1	Gambar bitmap (<i>raster</i>) adalah suatu gambar yang terbentuk dari kumpulan beberapa titik/piksel/dot.	a. Mampu menyebutkan pengertian gambar bitmap dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menyebutkan pengertian gambar bitmap dengan tepat	2

		c. Tidak mampu menyebutkan pengertian gambar bitmap dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0
2	<ul style="list-style-type: none"> a. Rectangular Marquee Tool b. Elliptical Marquee Tool c. Single Row Marquee Tool d. Single Column Marquee Tool e. Move Tool f. Lasso Tool g. Polygonal Lasso Tool h. Magnetic Lasso Tool i. Quick Selection Tool Magic Wand Tool 	a. Mampu menyebutkan 6-10 tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat	3
		b. Mampu menyebutkan 1-5 tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat	2
		c. Tidak mampu tool - tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0
3	<ul style="list-style-type: none"> a. Path Selection Tool b. Direct Selection Tool c. Horizontal Type Tool 	a. Mampu menyebutkan 9-17 tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat	3
		b. Mampu menyebutkan 1- 8 tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat	2

	<ul style="list-style-type: none"> d. Vertical Type Tool e. Horizontal Type Mask Tool f. Vertical Type Mask Tool g. Pen Tool h. Freeform Pen Tool i. Add Anchor Point Tool j. Delete Anchor Point Tool k. Convert Point Tool l. Rectangle Tool m. Rounded Rectangle Tool n. Elipse Tool o. Polygon Tool p. Line Tool q. Custom Shape Tool 	<ul style="list-style-type: none"> c. Tidak mampu menyebutkan tool - tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat 	1
		<ul style="list-style-type: none"> d. Tidak menjawab 	0
4	<ul style="list-style-type: none"> a) Rectangular Marquee Tool (shortcut keyboard dengan menekan M atau Shift+M) digunakan untuk membuat area seleksi berbentuk segi empat pada image. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu menjelaskan 5-9 tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat 	3
		<ul style="list-style-type: none"> b. Mampu menjelaskan 1-4 tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat 	2

<p>b) Elliptical Marquee Tool (shortcut keyboard dengan M atau Shift+M) digunakan untuk membuat area seleksi berbentuk elips atau lingkaran pada image.</p>	<p>c. Tidak mampu menjelaskan tool – tool yang termasuk kategori Selection Tool dengan tepat</p>	<p>1</p>
<p>c) Single Row Marquee Tool digunakan untuk membuat area seleksi satu baris pada image (ukuran tinggi seleksi adalah 1 piksel).</p> <p>d) Single Column Marquee Tool digunakan untuk membuat area seleksi satu kolom pada image (ukuran lebar seleksi adalah 1 piksel).</p> <p>e) Move Tool digunakan untuk menggeser/memindahkan seleksi, layers, dan guides. Untuk shortcut keyboard dengan menekan tombol V.</p> <p>f) Lasso Tool digunakan untuk membuat area seleksi dengan bentuk bebas.</p> <p>g) Polygonal Lasso Tool digunakan untuk membuat area seleksi berbentuk poligon.</p> <p>h) Magnetic Lasso Tool digunakan untuk membuat area seleksi dengan cara menempelkan tepi seleksi pada area tertentu pada image.</p>	<p>d. Tidak menjawab</p>	<p>0</p>

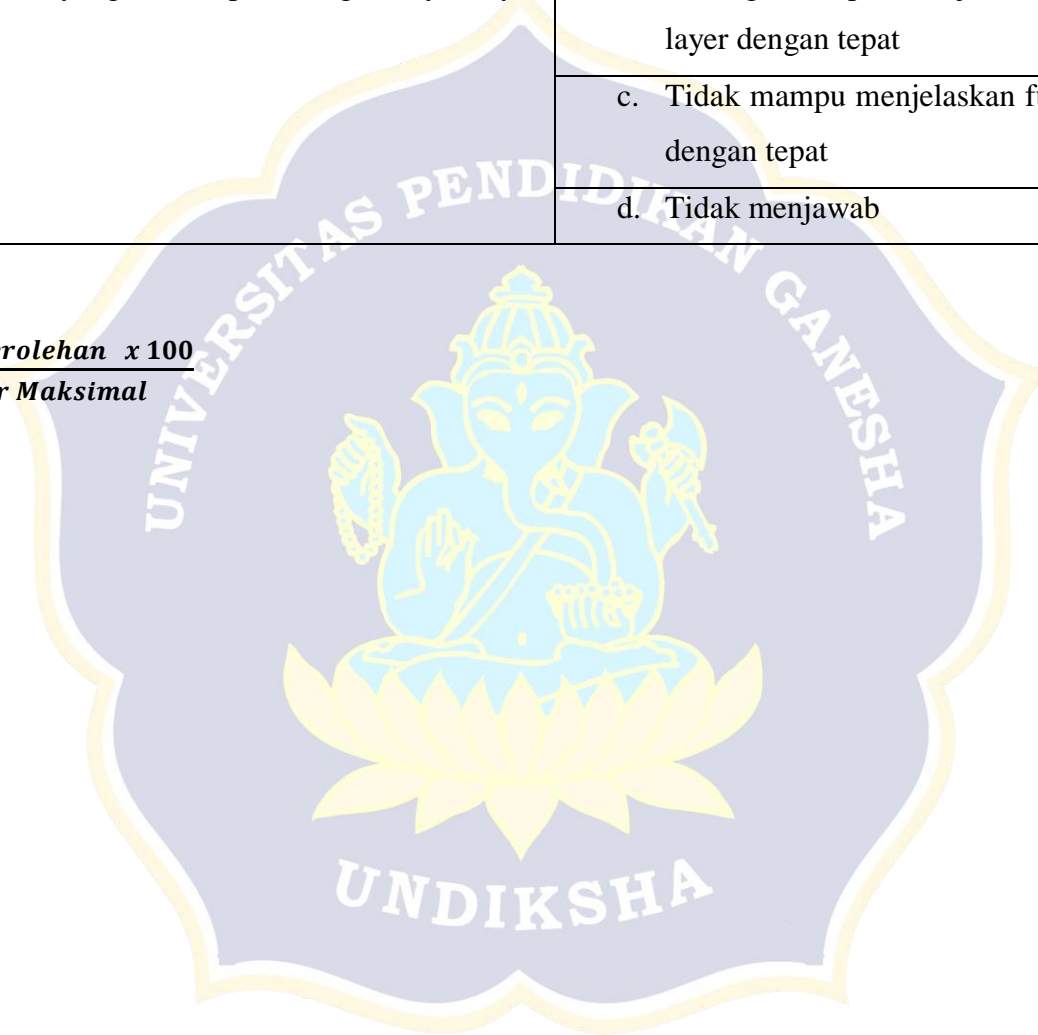
	<p>i) Quick Selection Tool digunakan untuk membuat area seleksi secara cepat.</p> <p>j) Magic Wand Tool digunakan untuk membuat area seleksi yang memiliki warna serupa. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar.</p>		
5	a. Path Selection Tool, digunakan untuk melakukan seleksi path.	a. Mampu menjelaskan 9-17 tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat	3
	b. Direct Selection Tool, digunakan untuk mengubah anchor dan direction point dari path.	b. Mampu menjelaskan 1-8 tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat	2
	c. Horizontal Type Tool, digunakan untuk membuat tulisan secara horizontal.	c. Tidak menjelaskan tool – tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool dengan tepat	1
	d. Vertical Type Tool, digunakan untuk membuat tulisan secara vertical.	d. Tidak menjawab	
	e. Horizontal Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi bentuk tulisan secara horizontal		
	f. Vertical Type Mask Tool, digunakan untuk membuat seleksi bentuk tulisan secara vertical.		0
	g. Pen Tool, digunakan untuk membuat path dengan lengkung-lengkung yang halus (bentuk yang terstruktur).		

	<p>h. Freeform Pen Tool, digunakan untuk membuat path berbentuk bebas (sesuka Anda).</p> <p>i. Add Anchor Point Tool, digunakan untuk menambah anchor point atau titik editor pada objek path.</p> <p>j. Delete Anchor Point Tool, digunakan untuk menghapus anchor point tertentu pada path.</p> <p>k. Convert Point Tool, digunakan untuk mengubah anchor dan direction point tertentu pada path.</p> <p>l. Rectangle Tool, digunakan untuk menggambar bentuk persegi.</p> <p>m. Rounded Rectangle Tool, digunakan untuk menggambar persegi dengan sudut tumpul (melengkung).</p> <p>n. Elipse Tool, digunakan untuk menggambar elips.</p> <p>o. Polygon Tool, digunakan untuk menggambar gambar polygon.</p> <p>p. Line Tool, digunakan untuk menggambar garis.</p> <p>q. Custom Shape Tool, digunakan untuk menggambar bentuk tertentu dari daftar bentuk yang ada.</p>		
6	<p>1. Layer merupakan fasilitas yang berfungsi sebagai bingkai, yaitu tempat untuk meletakkan objek. Layer berupa</p>	<p>a. Mampu menjelaskan fungsi palette layer dengan tepat</p>	3

	lembaran transparan yang bertumpuk dengan layer-layer lainnya	b. Kurang mampu menjelaskan fungsi palette layer dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menjelaskan fungsi palette layer dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

*Skor maksimal = 18



4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran materi
- Pemberian tugas/latihan

b. Pembelajaran Pengayaan

- Pemecahan masalah dalam kelompok

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

- a. *E-learning Schoology*
- b. Koneksi internet pribadi peserta didik dan guru

2. Alat/Bahan

- a. *Smartphone*
- b. Laptop
- c. Alat tulis: buku tulis dan pulpen

3. Sumber Belajar

- a. *E-learning Schoology*

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada

Sukasada,
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.
Pembina Tk. I
NIP. 19641218 199103 1 007

Luh Sri Aryadi, S.Pd.
NIP. 19851107 201903 2 009



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161

Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD-1)
DASAR DESAIN GRAFIS**

KOMPETENSI DASAR

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.9.1 Menyebutkan pengertian gambar bitmap (*raster*)

3.9.2 Menyebutkan tool - tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

3.9.3 Menjelaskan fungsi tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

3.9.4 Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menyebutkan pengertian gambar bitmap (*raster*)
2. Menyebutkan tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)
3. Menjelaskan fungsi tool – tool pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)
4. Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

ALOKASI WAKTU

60 Menit

LANGKAH KEGIATAN

1. Sebutkanlah 9 tool – tool yang termasuk kategori Selection Tool!
2. Sebutkanlah 17 tool – tool yang termasuk kategori Drawing and Type Tool!
3. Jelaskan 9 fungsi masing – masing tool yang terdapat pada tool kategori Selection Tool!
4. Jelaskan 17 fungsi masing – masing tool yang terdapat pada tool kategori Drawing and Type Tool!
5. Jelaskan fungsi *palette* layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3!

CATATAN

1. Tugas dikerjakan secara individu dan dikumpul dengan format pdf. Berikut format penulisan tugas:

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

- a. Pengertian Bitmap

.....

.....

.....

- b. Tool – Tool pada Selection Tool

No	Nama Tool
1	
2	
...	

- c. Tool – Tool pada Drawing and Type Tool

No	Nama Tool
1	
2	
...	

- d. Fungsi Tool – Tool pada Selection Tool

No	Nama Tool	Fungsi Tool
1		
2		
...		

- e. Fungsi Tool – Tool pada Drawing and Selection Tool

No	Nama Tool	Fungsi Tool
1		
2		
...		

f. Fungsi Palette Layer

.....

.....

.....

2. Pengumpulan tugas dilakukan oleh masing – masing individu pada *e-learning* dasar desain grafis..





PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161
Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Sukasada
Mata Pelajaran	:	Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian	:	Multimedia
Kelas/Semester	:	X/ Genap
Tahun Pelajaran	:	2019/2020
Alokasi Waktu	:	3 @ 45 menit
Pertemuan ke	:	2

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, 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 *Multimedia*. 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

2. KD pada KI Pengetahuan

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator KD pada KI Pengetahuan

3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menentukan langkah - langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3
2. Menentukan langkah - langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3
3. Menentukan langkah - langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3
4. Menentukan langkah - langkah menggunakan menu pada Adobe Photoshop CS3

E. Materi Pembelajaran

- a. Menjalankan Program Aplikasi Adobe Photoshop CS3
- b. Membuat dan Menyimpan Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3
- c. Menggunakan Menu pada Adobe Photoshop CS3

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific Learning*

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi

UNDIKSHA

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengakses KB 3 pada pertemuan 2 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Guru mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama 4. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik pada halaman forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 5. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning dasar desain grafis</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Peserta didik mengakses KB 3 pada pertemuan 2 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Peserta didik menyatakan kehadiran pada forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 4. Peserta didik membuka halaman informasi pembelajaran di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
Kegiatan Inti	Fase 1 <i>Concrete Experience</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan stimulus dengan memberikan pertanyaan melalui forum diskusi kepada peserta didik terkait materi pelajaran yang akan dibahas. 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> untuk mengingat materi sebelumnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada halaman forum diskusi. 2. Peserta didik membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	110 Menit
	Fase 2 <i>Reflective Observation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas pengetahuan tentang menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 1 dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 2. Peserta didik mengamati tugas dan membaca instruksi pada LKPD 3. Peserta didik berdiskusi dengan guru dan temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	
		<p>2. Guru meminta peserta didik untuk membaca tugas serta instruksi pada LKPD.</p> <p>3. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan guru ataupun temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i> terkait tugas dari LKPD.</p>	
	Fase 3 <i>Abstract Conceptualization</i>	1. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 1 pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>	1. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 1 pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> .
	Fase 4 <i>Active Experimental</i>	1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas menggunakan perangkat lunak pengolah gambar	1. Peserta didik mulai mengerjakan tugas pengetahuan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
		<p>bitmap (<i>raster</i>) bagian 1 secara individu sesuai dengan instruksi pada LKPD.</p> <p>2. Guru membimbing dan monitoring peserta didik dalam pengerjaan tugas pada <i>student progres</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i>.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk mempresentasikan hasil LKPD pada forum diskusi.</p> <p>5. Guru memberikan peserta didik lainnya memberikan tanggapan terkait presentasi yang dilakukan temannya.</p> <p>6. Guru memberikan tes objektif untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik terhadap materi yang dipelajari.</p>	<p>bagian 1 secara individu dan mengikuti instruksi dari LKPD.</p> <p>2. Peserta didik mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>3. Peserta didik yang ditunjuk mempresentasikan hasil tugasnya dalam bentuk video presentasi tugas LKPD pada forum diskusi.</p> <p>4. Peserta didik lain memberikan tanggapan untuk menyempurnakan jawaban dari temannya.</p> <p>5. Peserta didik menjawab tes objektif secara <i>online</i> pada <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>6. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
		<p>Test tersebut dilakukan secara <i>online</i> menggunakan <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>7. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p>		
Penutup		<p>1. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam bersama dengan peserta didik.</p>	<p>1. Peserta didik mengikuti doa dan membalas salam guru</p>	10 Menit

3. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes Uraian
- b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian
- c. Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
3.10Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan langkah - langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3 2. Menentukan langkah - langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 3. Menentukan langkah - langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 	<ol style="list-style-type: none"> a. Menjalankan Program Aplikasi Adobe Photoshop CS3 b. Membuat dan Menyimpan Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3 c. Menggunakan Menu pada Adobe Photoshop CS3 	Soal Uraian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukanlah langkah - langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3! 2. Tentukanlah langkah - langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3! 3. Tentukanlah langkah - langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3! 4. Tentukan langkah - langkah menggunakan menu pada Adobe Photoshop CS3!

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
		4. Menentukan langkah – langkah menggunakan menu pada Adobe Photoshop CS3			

Kunci Jawaban dan Rubrik Nilai Pengetahuan

No Soal	Jawaban	Kriteria	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> Cara pertama : <ol style="list-style-type: none"> Klik tombol Start kemudian pilih All Programs. Pilih Adobe Photoshop CS3 dan dilanjutkan dengan melakukan klik pada Adobe Photoshop CS3. Cara yang kedua yaitu melalui desktop dengan cara klik ganda (<i>double click</i>) ikon Adobe Photoshop di desktop. 	a. Mampu menentukan langkah – langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0
2	Berikut ini merupakan langkah – langkah untuk membuat dokumen baru.	a. Mampu menentukan langkah – langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2

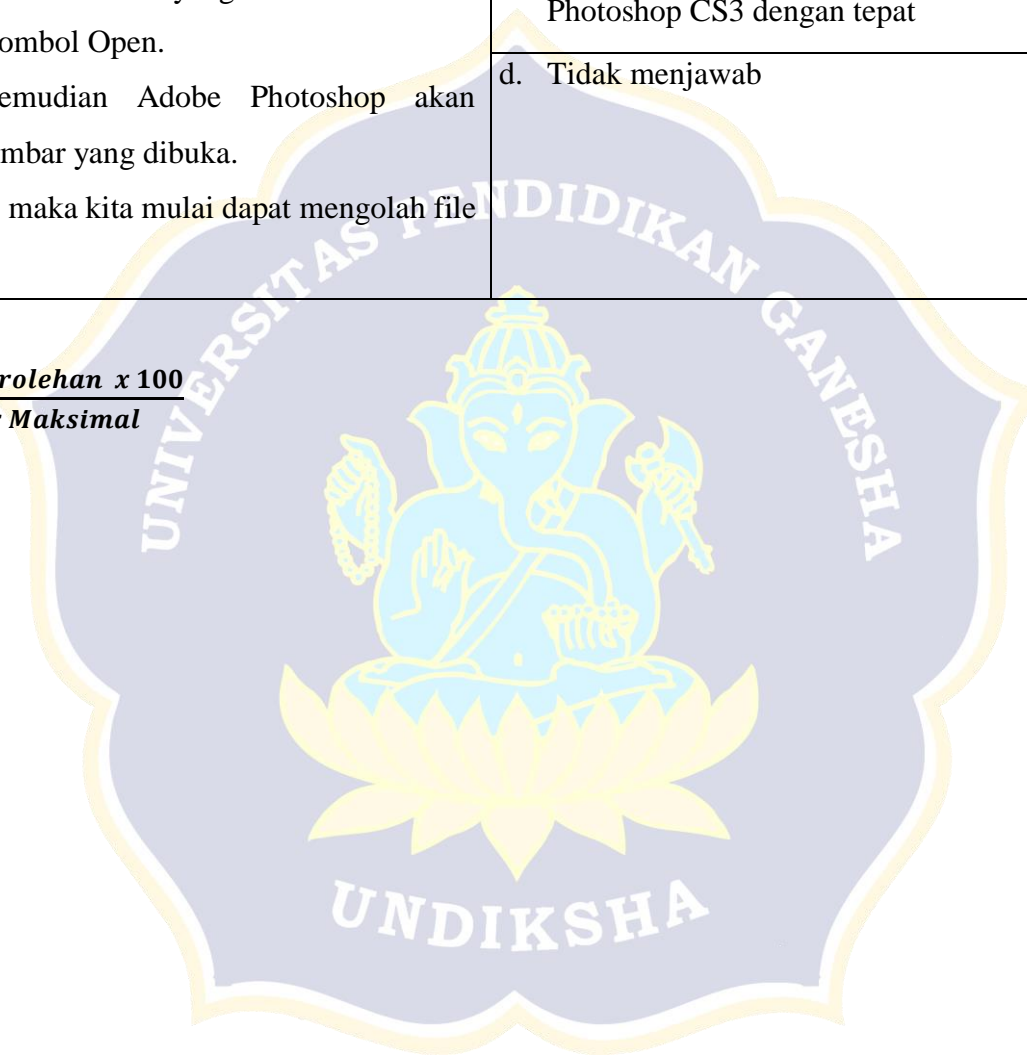
	<p>1. Saat berada dalam wilayah kerja Adobe Photoshop CS3, lakukan klik pada menu File.lanjutkan proses dengan melakukan klik submenu New.</p> <p>2. Selanjutnya komputer akan menampilkan dialog New. Kotak dialog ini digunakan untuk mengatur halaman dokumen. Pada Photoshop, halaman dokumen lazim disebut kanvas (<i>canvas</i>). Kotak dialog New terdiri dari beberapa menu yang harus diisi, bagian tersebut sebagai berikut.</p> <p>a. Menu Preset Sizes</p> <p>Menu Preset Sizes digunakan untuk menentukan ukuran kanvas. Secara default ukuran ini telah ditentukan oleh program. Jika pada combo box menu di klik akan muncul beberapa pilihan ukuran kanvas.</p> <p>b. Resolusi Gambar</p> <p>Pada dasarnya suatu gambar memiliki ukuran fisik dokumen dan dimensi piksel. Dimensi piksel sangat tergantung pada resolusi, sehingga kualitas gambar menjadi terpengaruh oleh tinggi rendahnya resolusi. Semakin tinggi nilai resolusi suatu gambar maka semakin tajam dan detail gambar tersebut. sebaliknya jika nilai resolusi rendah, maka kualitas dan detail</p>	<p>c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat</p>	1
		<p>d. Tidak menjawab</p>	0

	<p>gambar menjadi kabur. Pengaturan resolusi dinyatakan dalam ppi (pixel per inchi).</p> <p>c. Mode Warna Gambar</p> <p>Mode warna memiliki banyak pilihan diantaranya RGB, CMYK, Grayscale, Yellow, dan Lab Color.</p> <p>3. Setelah mengatur dokumen, lakukan klik pada tombol OK. Beberapa saat kemudian komputer akan menampilkan halaman baru.</p>		
3	<ul style="list-style-type: none"> Berikut merupakan cara untuk menyimpan dokumen baru yaitu klik menu File kemudian pilih Save As. Berikan nama file dan pilih psd sebagai ekstensi file, kemudian klik pada tombol Save. 	a. Mampu menentukan langkah – langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0
4	<ul style="list-style-type: none"> Langkah – langkah membuka file adalah sebagai berikut. 1) Lakukan klik pada menu File, kemudian pilihlah submenu Open. 	a. Mampu menentukan langkah – langkah menggunakan menu file untuk membuka file pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menggunakan menu file untuk membuka file pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2

	2) Beberapa saat kemudian, komputer akan menampilkan kotak dialog Open. Pilih file yang sesuai kemudian lakukan klik pada tombol Open.	c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menggunakan menu file untuk membuka file pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1
	3) Beberapa saat kemudian Adobe Photoshop akan menampilkan file gambar yang dibuka. 4) Setelah file dibuka, maka kita mulai dapat mengolah file tersebut.	d. Tidak menjawab	0

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

*Skor Maksimal = 12



1. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran materi
- Pemberian tugas/latihan

b. Pembelajaran Pengayaan

- Pemecahan masalah dalam kelompok

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

- a. *E-learning Schoology*
- b. Kuota internet pribadi peserta didik dan guru

2. Alat/Bahan

- a. *Smartphone*
- b. Laptop
- c. Alat tulis: buku tulis dan pulpen

3. Sumber Belajar

- b. *E-learning Schoology*

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada

Sukasada,
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.
Pembina Tk. I
NIP. 19641218 199103 1 007

Luh Sri Aryadi, S.Pd.
NIP. 19851107 201903 2 009



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161

Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD-2)

DASAR DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

- 1 Menentukan langkah - langkah menjalankan program aplikasi Adobe Photoshop CS3
- 2 Menentukan langkah - langkah membuat dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3
- 3 Menentukan langkah - langkah menyimpan dokumen baru pada Adobe Photoshop CS3
- 4 Menentukan langkah - langkah menggunakan menu pada Adobe Photoshop CS3

ALOKASI WAKTU

60 Menit

LANGKAH KEGIATAN

1. Tentukanlah langkah – langkah untuk:
 - a. Menjalankan Program Aplikasi Adobe Photoshop CS3
 - b. Membuat Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3
 - c. Menyimpan Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3
 - d. Menggunakan Menu File untuk Membuka File pada Adobe Photoshop CS3

CATATAN:

1. Tugas dikerjakan secara individu dan di kumpul dalam format pdf. Berikut format penulisan tugas:

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

- a. Langkah – Langkah Menjalankan Program Aplikasi Adobe Photoshop CS3

.....

.....

.....

- b. Langkah – Langkah Membuat Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3

.....

.....

.....

- c. Langkah – Langkah Menyimpan Dokumen Baru pada Adobe Photoshop CS3

.....

.....

.....

- d. Langkah – Langkah Menggunakan Menu File untuk Membuka File pada Adobe Photoshop CS3

.....

.....

.....

2. Pengumpulan tugas dilakukan oleh masing – masing individu pada *e-learning dasar desain grafis*.



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161
Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Sukasada
Mata Pelajaran	:	Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian	:	Multimedia
Kelas/Semester	:	X/ Genap
Tahun Pelajaran	:	2019/2020
Alokasi Waktu	:	3 @ 45 menit
Pertemuan ke	:	3

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, 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 *Multimedia*. 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

3. KD pada KI Pengetahuan

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator KD pada KI Pengetahuan

3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menentukan langkah - langkah menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
2. Menentukan langkah – langkah menggunakan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3

E. Materi Pembelajaran

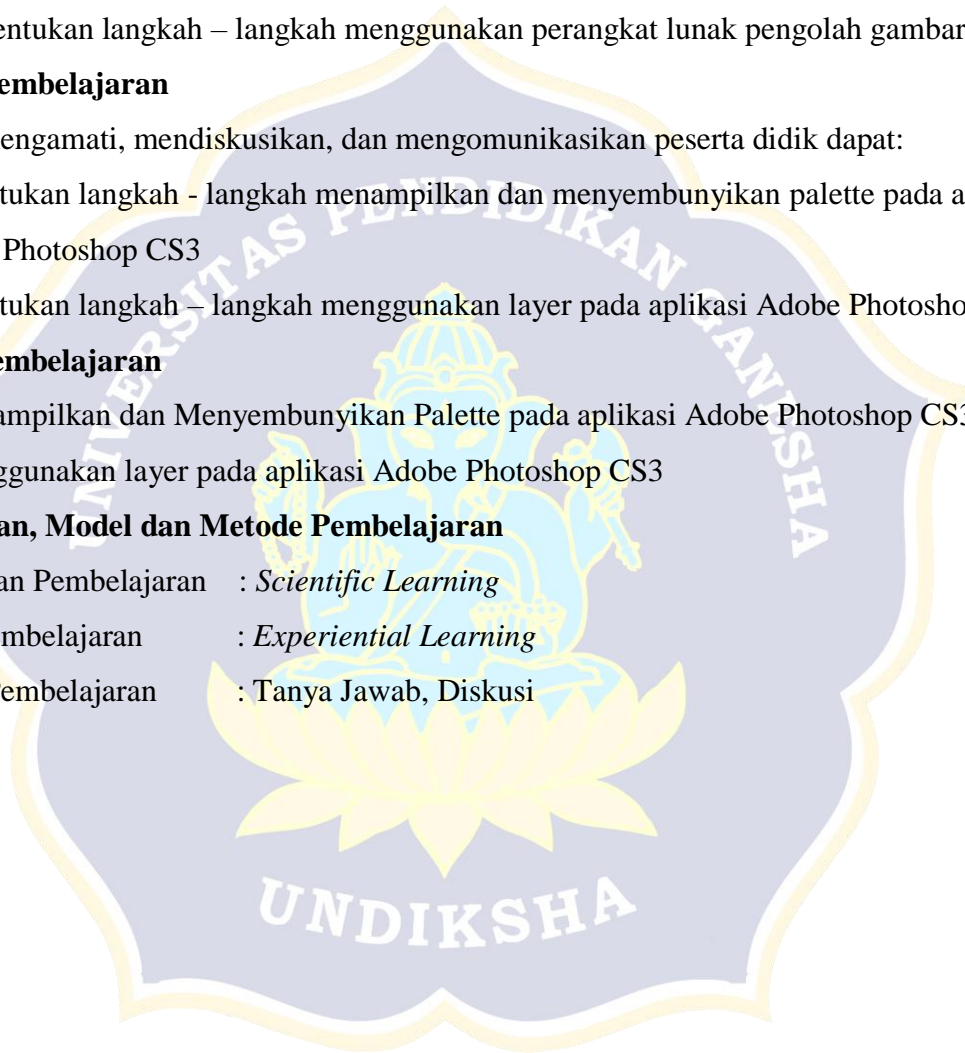
- a. Menampilkan dan Menyembunyikan Palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
- b. Menggunakan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific Learning*

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi



G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengakses KB 3 pada pertemuan 3 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Guru mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama 4. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik pada halaman forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 5. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning dasar desain grafis</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Peserta didik mengakses KB 3 pada pertemuan 3 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Peserta didik menyatakan kehadiran pada forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 4. Peserta didik membuka halaman informasi pembelajaran di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
Kegiatan Inti	Fase 1 <i>Concrete Experience</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan stimulus dengan memberikan pertanyaan melalui forum diskusi kepada peserta didik terkait materi pelajaran yang akan dibahas. 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> untuk mengingat materi sebelumnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada halaman forum diskusi. 2. Peserta didik membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	110 Menit
	Fase 2 <i>Reflective Observation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas pengetahuan tentang menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 2 dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Pengetahuan) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 2. Peserta didik mengamati tugas dan membaca instruksi pada LKPD 3. Peserta didik berdiskusi dengan guru dan temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
		2. Guru meminta peserta didik untuk membaca tugas serta instruksi pada LKPD. 3. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan guru ataupun temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i> terkait tugas dari LKPD.		
	Fase 3 <i>Abstract Conceptualization</i>	1. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 2 pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>	1. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) bagian 2 pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> .	
	Fase 4 <i>Active Experimental</i>	1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas menggunakan perangkat lunak pengolah gambar	1. Peserta didik mulai mengerjakan tugas pengetahuan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
		<p>bitmap (<i>raster</i>) bagian 2 secara individu sesuai dengan instruksi pada LPKD.</p> <p>2. Guru membimbing dan monitoring peserta didik dalam pengerjaan tugas pada <i>student progres</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i>.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk mempresentasikan hasil LKPD pada forum diskusi.</p> <p>5. Guru memberikan peserta didik lainnya memberikan tanggapan terkait presentasi yang dilakukan temannya.</p> <p>6. Guru memberikan tes objektif untuk mengetahui pemahaman materi peserta didik terhadap materi yang dipelajari.</p>	<p>bagian 2 secara individu dan mengikuti instruksi dari LKPD.</p> <p>2. Peserta didik mengumpulkan tugas pada <i>Assignment</i> di <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>3. Peserta didik yang ditunjuk mempresentasikan hasil tugasnya dalam bentuk video presentasi tugas LKPD pada forum diskusi.</p> <p>4. Peserta didik lain memberikan tanggapan untuk menyempurnakan jawaban dari temannya.</p> <p>5. Peserta didik menjawab tes objektif secara <i>online</i> pada <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>6. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
		<p>Test tersebut dilakukan secara <i>online</i> menggunakan <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>7. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.</p>		
Penutup		<p>1. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam bersama dengan peserta didik.</p>	<p>1. Peserta didik mengikuti doa dan membalas salam guru</p>	10 Menit

3. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes Uraian
- b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian
- c. Kisi-kisi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
3.9Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menentukan langkah – langkah menampilkan dan menyembunyi kan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 2. Peserta didik dapat menentukan langkah – langkah menggunakan layer pada aplikasi Adobe 	<ol style="list-style-type: none"> a. Menampilkan dan Menyembunyi kan Palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 b. Menggunakan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 	Soal Uraian	<ol style="list-style-type: none"> a. Tentukan langkah – langkah menampilkan dan menyembunyi kan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3! b. Tentukan langkah – langkah menambah layer baru pada aplikasi Adobe Photoshop CS3! c. Tentukan langkah – langkah mengubah nama layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3! d. Tentukan langkah – langkah mengatur urutan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 e. Tentukan langkah – langkah menghapus layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3!

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal	Soal
		Photoshop CS3			

Kunci Jawaban dan Rubrik Nilai Pengetahuan

No Soal	Jawaban	Kriteria	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> Untuk memunculkan atau ataupun menyembunyikan palette – palette tersebut caranya adalah dengan klik menu bar Window, kemudian pilih dan klik (memberi tanda ✓) pada palette-palette yang diinginkan. 	e. Mampu menentukan langkah – langkah menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat.	3
		f. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat.	2
		g. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3 dengan tepat.	1
		h. Tidak menjawab	0
2	<ul style="list-style-type: none"> Adapun langkah – langkah penambahan layer dapat diikuti pada uraian berikut: 1) Misalkan satu layer akan ditambahkan pada layer 0. Langkah pertama, aktifkan layer 0, dengan melakukan klik 	a. Mampu menentukan langkah – langkah menambah layer baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menambah layer baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menambah layer baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1

	<p>pada layer yang sesuai. Lanjutkan proses dengan melakukan klik pada ikon Create New Layer.</p> <p>2) Selanjutnya komputer akan menambahkan satu layer di atas layer 0.</p>	<p>d. Tidak menjawab</p>	<p>0</p>
<p>3</p>	<p>a. Berikut merupakan langkah – langkah mengubah nama layer:</p> <p>1) Buka file gambar menggunakan Adobe Photoshop CS3. Jika file gambar yang digunakan berformat jpg, jpeg, atau jpe Photoshop akan menampilkan nama layer sebagai Background. Lain halnya jika membuka file berformat gift. File berformat gift akan ditampilkan dengan layer bernama Index. Akan tetapi, jika membuka file berformat psd atau tiff, Photoshop akan menampilkan nama layer sesuai dengan nama yang telah diberikan.</p>	<p>a. Mampu menentukan langkah – langkah mengubah nama layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat</p>	<p>3</p>
	<p>2) Misalkan membukan nama file berformat jpg. Untuk mengubah nama layer, lakukan klik ganda pada nama layer, selanjutnya komputer akan menampilkan kotak dialog New Layer. Berikan nama yang diinginkan, kemudian klik tombol OK.</p>	<p>b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah mengubah nama layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat</p>	<p>2</p>
		<p>c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah mengubah nama layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat</p>	<p>1</p>
		<p>d. Tidak menjawab</p>	<p>0</p>

	<p>3) Jika membuka file berformat gift, ubahlah nama layer dengan cara berikut ini.</p> <ol style="list-style-type: none"> Aktifkan layer yang akan diubah. Lanjutkan proses dengan melakukan klik menu Image dan pilihlah submenu Mode. Pilihlah salah satu mode gambar yaitu Grayscale, RGB, Color, atau CMYK Color. Setelah itu perhatikan bahwa nama layer telah berubah. 		
4	<p>1) Pastikan tidak ada layer bernama Background atau Index. Layer Background dan Index tidak dapat diletakkan di atas layer lainnya. Jika terdapat layer Background atau Index, ubahlah dahulu layer ini.</p> <p>2) Aktifkan salah satu layer. Lanjutkan dengan melakukan klik dan drag ke atas atau ke bawah layer yang lain.</p>	a. Mampu menentukan langkah – langkah mengatur urutan layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah mengatur urutan layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah mengatur urutan layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1
		d. Tidak menjawab	0
5	<ul style="list-style-type: none"> Berikut merupakan langkah – langkah menghapus layer <ol style="list-style-type: none"> Lakukan klik pada layer yang akan dihapus. Lakukan klik kanan pada nama layer. Selanjutnya pilih Delete Layer. Klik Yes untuk memastikan penghapusan layer. 	a. Mampu menentukan langkah – langkah menghapus layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	3
		b. Kurang mampu menentukan langkah – langkah menghapus layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	2
		c. Tidak mampu menentukan langkah – langkah menghapus layer pada Adobe Photoshop CS3 dengan tepat	1

<ul style="list-style-type: none"> Selain langkah – langkah di atas, dapat pula menggunakan ikon Delete Layer. Caranya, klik nama layer, kemudian drag layer ke arah ikon Delete Layer. 	d. Tidak menjawab	0
--	-------------------	---

$$\text{Nilai Pengetahuan} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

*Skor Maksimal = 15



4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran materi
- Pemberian tugas/latihan

b. Pembelajaran Pengayaan

- Pemecahan masalah dalam kelompok

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

- a. *E-learning Schoology*
- b. Kuota internet pribadi peserta didik dan guru

2. Alat/Bahan

- a. *Smartphone*
- b. Laptop
- c. Alat tulis: buku tulis dan pulpen

3. Sumber Belajar

- a. *E-learning Schoology*

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada

Sukasada,
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.

Pembina Tk. I

NIP. 19641218 199103 1 007

Luh Sri Aryadi, S.Pd.

19851107 201903 2 009



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161

Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD-3)

DASAR DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR

3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menentukan langkah - langkah menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
2. Menentukan langkah – langkah menggunakan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3

ALOKASI WAKTU

60 Menit

LANGKAH KEGIATAN

1. Tentukanlah langkah – langkah untuk:
 - a. Menampilkan dan menyembunyikan palette pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
 - b. Menambah layer baru pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
 - c. Mengubah nama layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
 - d. Mengatur urutan layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3
 - e. Menghapus layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS3

CATATAN:

1. Tugas dikerjakan secara individu dan di kumpul dalam format pdf. Berikut format penulisan tugas:

Nama :

Kelas :

Nomor Absen :

- a. Langkah – Langkah Menampilkan dan Menyembunyikan Palette pada Aplikasi Adobe Photoshop CS3

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

- b. Langkah – Langkah Menambah Layer Baru pada Adobe Photoshop CS3

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

- c. Langkah – Langkah Mengubah Nama Layer pada Adobe Photoshop CS3

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

- d. Langkah – Langkah Mengatur Urutan Layer pada Adobe Photoshop CS3

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

- e. Langkah – Langkah Menghapus Layer pada Adobe Photoshop CS3

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

2. Pengumpulan tugas dilakukan oleh masing – masing individu pada *e-learning dasar desain grafis*.



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161
Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Sukasada
Mata Pelajaran	:	Dasar Desain Grafis
Komp. Keahlian	:	Multimedia
Kelas/Semester	:	X/ Genap
Tahun Pelajaran	:	2019/2020
Alokasi Waktu	:	3 @ 45 menit
Pertemuan ke	:	4

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, 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 *Multimedia*. 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

4. KD pada KI Keterampilan

4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Indikator KD pada KI Keterampilan

4.9.1 Membuat gambar bitmap sederhana dengan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui mengamati, mendiskusikan, mengomunikasikan dan praktikum peserta didik dapat:

a. Membuat desain kartu nama sederhana dengan aplikasi PixelLab

E. Materi Pembelajaran

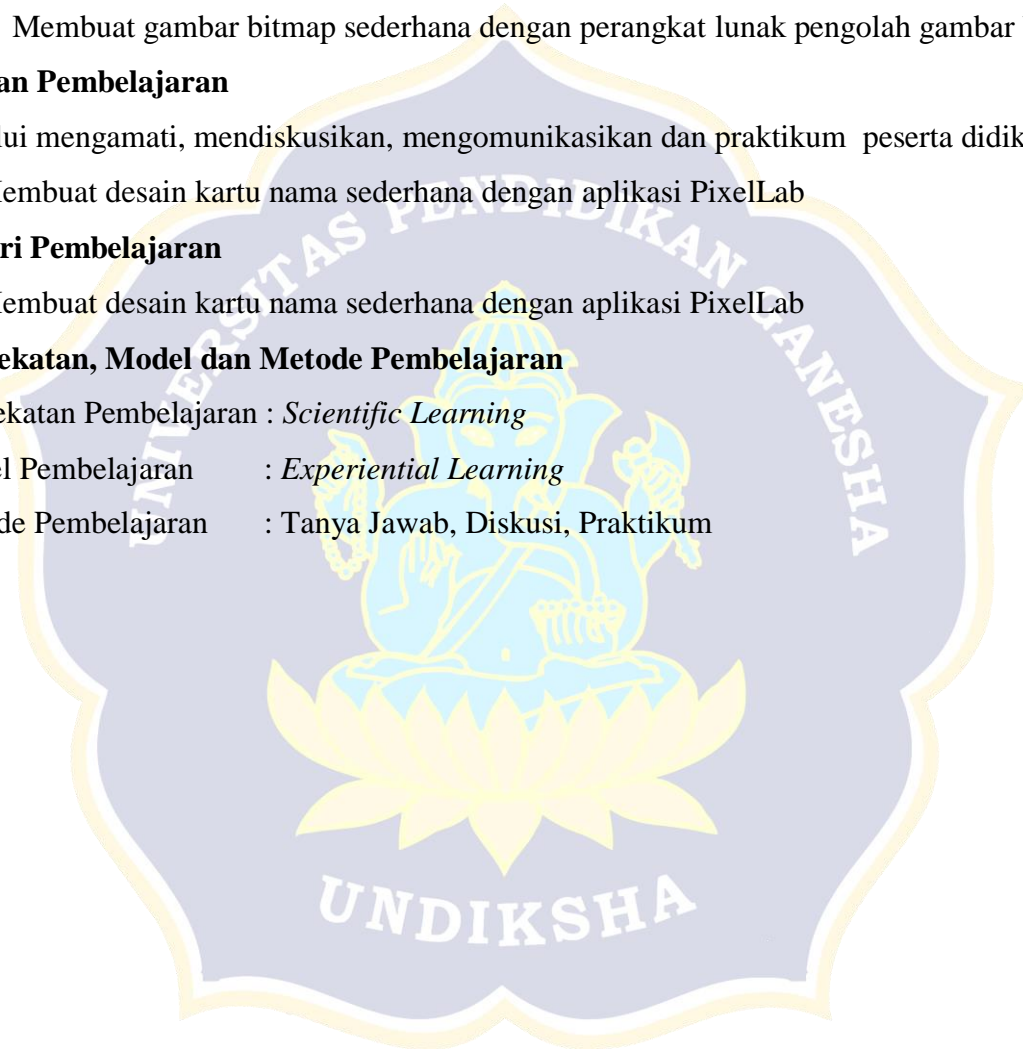
a. Membuat desain kartu nama sederhana dengan aplikasi PixelLab

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : *Scientific Learning*

Model Pembelajaran : *Experiential Learning*

Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Praktikum



G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu	
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru		Peserta didik
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Guru menginstruksikan peserta didik untuk mengakses KB 3 pada pertemuan 4 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Guru mengucapkan salam dan melaksanakan doa bersama 4. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik pada halaman forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 5. Guru menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning dasar desain grafis</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka grup <i>WhatsApp</i> kelas untuk mulai pembelajaran. 2. Peserta didik mengakses KB 3 pada pertemuan 3 dan forum diskusi pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 3. Peserta didik menyatakan kehadiran pada forum diskusi <i>e-learning dasar desain grafis</i> 4. Peserta didik membuka halaman informasi pembelajaran di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
Kegiatan Inti	Fase 1 <i>Concrete Experience</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan stimulus dengan memberikan pertanyaan melalui forum diskusi kepada peserta didik terkait materi pelajaran yang akan dibahas. 2. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> untuk mengingat materi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru pada halaman forum diskusi. 2. Peserta didik membaca pendahuluan materi yang berjudul “Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (<i>Raster</i>)” pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	110 Menit
	Fase 2 <i>Reflective Observation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas praktikum mengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dengan perangkat lunak dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD Praktikum) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka Lembar kerja Peserta Didik (LKPD Praktikum) pada <i>e-learning dasar desain grafis</i> 2. Peserta didik mengamati tugas dan membaca instruksi pada LKPD 3. Peserta didik berdiskusi dengan guru dan temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i>. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	
		<p>2. Guru meminta peserta didik untuk membaca tugas serta instruksi pada LKPD.</p> <p>3. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan guru ataupun temannya pada forum diskusi di <i>e-learning dasar desain grafis</i> terkait tugas dari LKPD.</p>	
	Fase 3 <i>Abstract Conceptualization</i>	<p>1. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai praktikum mengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dengan perangkat lunak pada <i>e-learning dasar desain grafis</i></p> <p>2. Guru mengintruksikan peserta didik untuk menonton dan mengikuti praktikum sesuai dengan video tutorial praktikum membuat desain kartu nama</p>	<p>1. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai praktikum mengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dengan perangkat lunak pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>.</p> <p>2. Peserta didik menonton video tutorial praktikum membuat desain kartu nama sederhana yang terdapat pada <i>e-learning dasar desain grafis</i>.</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	
		<p>sederhana yang terdapat pada <i>e-learning</i> dasar desain grafis.</p>	
	<p>Fase 4 <i>Active Experimental</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan tugas praktikum secara individu sesuai dengan instruksi pada LPKD. 2. Guru membimbing dan monitoring peserta didik dalam pengerjaan tugas pada <i>student progres</i> di <i>e-learning</i> dasar desain grafis. 3. Guru meminta peserta didik untuk mengumpulkan desain kartu nama hasil praktikum pada <i>assignment</i> di <i>e-learning</i> dasar desain grafis 4. Guru meminta salah satu peserta didik untuk menunjukkan hasil praktikum yang dilakukan secara individu pada forum diskusi dan peserta didik lainnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara individu melakukan praktikum mengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) dengan perangkat lunak dan mengikuti instruksi dari LKPD. 2. Peserta didik mengumpulkan tugas praktikum pada <i>assignment</i> di <i>e-learning</i> dasar desain grafis. 3. Peserta didik yang ditunjuk oleh guru menunjukkan hasil praktikum yang dilakukan pada forum diskusi dan peserta didik lainnya memberikan tanggapan 4. Gurum mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan			Alokasi Waktu
	Fase <i>Experiential Learning</i>	Guru	Peserta didik	
		menanggapi hasil tugas yang ditunjukkan temannya 5. Guru mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
Penutup		1. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam bersama dengan peserta didik.	1. Peserta didik mengikuti doa dan membalas salam guru	10 Menit

3. Penilaian Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Soal	Materi	Jenis Soal
4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	4.9.1 Membuat gambar bitmap sederhana dengan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	1. Peserta didik dapat membuat desain kartu nama sederhana dengan aplikasi PixelLab	Membuat desain kartu nama sederhana dengan aplikasi PixelLab	Praktikum (LKPD)

Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Kegiatan	Kriteria	Skor	Bobot (%)
1	Persiapan	a. Mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan benar	5	10
		b. Mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan kurang benar	4	
		c. Mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan benar	3	
		d. Mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan kurang benar	2	
		e. Tidak mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur	1	
2	Proses	a. Sangat terampil dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk membuat desain kartu nama sederhana	5	40
		b. Terampil dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk membuat desain kartu nama sederhana	4	

No.	Kegiatan	Kriteria	Skor	Bobot (%)
		c. Cukup terampil dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk membuat desain kartu nama sederhana	3	
		d. Kurang terampil dan lambat dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk membuat desain kartu nama	2	
		e. Tidak terampil dalam menggunakan aplikasi PixelLab untuk membuat desain kartu nama	1	
3	Desain	a. Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, teks jelas keterbacaannya dan informasi tersampaikan dengan baik.	5	30
		b. Tiga dari kriteria desain terpenuhi, sementara satu kriteria tidak terpenuhi.	4	
		c. Dua kriteria desain terpenuhi, sementara dua kriteria tidak terpenuhi.	3	
		d. Satu kriteria desain terpenuhi, sementara tiga kriteria tidak terpenuhi.	2	
		e. Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, teks jelas keterbacaannya dan informasi yang disampaikan tidak menunjukkan desain yang baik (seluruh kriteria tidak terpenuhi).	1	
4	Waktu	a. Mampu menyelesaikan desain kartu nama sederhana dengan tepat waktu dan menerapkan penggunaan tool dengan sangat baik	5	20
		b. Mampu menyelesaikan desain kartu nama sederhana dengan tepat waktu dan menerapkan penggunaan tool dengan baik	4	

No.	Kegiatan	Kriteria	Skor	Bobot (%)
		c. Mampu menyelesaikan desain kartu nama sederhana dengan waktu tambahan dan menerapkan penggunaan tool dengan baik	3	
		d. Mampu menyelesaikan desain kartu nama sederhana dengan waktu tambahan dan menerapkan penggunaan tool kurang baik	2	
		e. Tidak mampu mengerjakan desain kartu nama sederhana sesuai dengan waktu yang diberikan dan tidak menerapkan penggunaan tool	1	

***Skor Maksimal = 5**

$$\text{Nilai Persiapan} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Nilai Desain} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Nilai Waktu} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$\text{Nilai Akhir Keterampilan} = (\text{Nilai Persiapan} \times 10\%) + (\text{Nilai Proses} \times 40\%) + (\text{Nilai Desain} \times 30\%) + (\text{Nilai Waktu} \times 20\%)$$

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran materi
- Pemberian tugas/latihan

b. Pembelajaran Pengayaan

- Pemecahan masalah dalam kelompok

I. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media

- a. *E-learning Schoology*
- b. Koneksi pribadi peserta didik dan guru

2. Alat/Bahan

- a. *Smartphone*
- b. Laptop
- c. Alat tulis: buku tulis dan pulpen

3. Sumber Belajar

- a. *E-learning Schoology*

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Sukasada

Sukasada,
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Made Darwis Wibawa, M.M.
Pembina Tk. I
NIP. 19641218 199103 1 007

Luh Sri Aryadi, S.Pd.
19851107 201903 2 009



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 SUKASADA

Alamat: Jl. Srikandi, Sambangan, Sukasada Kode Pos : 81161

Telp./Fax (0362) 26055

Website: www.smkn1sukasada.Sch.id E-mail: smkn1sukasada_smik@yahoo.co.id,



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD-4)

DASAR DESAIN GRAFIS

KOMPETENSI DASAR

4.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

4.9.1 Membuat gambar bitmap sederhana dengan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui mengamati, mendiskusikan, dan mengomunikasikan dan praktikum peserta didik dapat:

1. Membuat desain kartu nama sederhana dengan aplikasi PixelLab.

ALOKASI WAKTU

60 Menit

LANGKAH KEGIATAN

1. Siapkan aplikasi PixelLab!
2. Bukalah aplikasi PixelLab, dan buatlah sebuah desain kartu nama sederhana pada program aplikasi PixelLab tersebut!
3. Tugas dikerjakan secara individu!

CATATAN:

1. Tugas praktikum dikerjakan dan di kumpul dalam format png/jpg, dengan format file yaitu : nama_kelas_nomorabsen
2. Pengumpulan tugas dilakukan oleh masing – masing ketua peserta didik pada *e-learning dasar desain grafis..*

Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

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

Lampiran 10 Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS

Hari/Tanggal : Rabu, 1 April 2020

Validator : LULU OKI AKYATHI

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

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, 1 APRIL 2020
Penilai,

LUKSI EKAD

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS

Hari/Tanggal : Jumat, 26 Maret 2020

Validator : I Wengah Eta Melayasa, 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. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

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:

- Hindari kalimat yang bersifat ambigu
- konsistensi penggunaan kata seperti tools atau icon

Singaraja, 20 Maret 2020
Penilai,


Nugah Eka Murtayasa, S.Pd., M.Pd

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2020

Validator : I Nengah Eka Martayasa, 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. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
5	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan kontekstual dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> tidak menimbulkan miskonsepsi.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	
11	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan dalam keadaan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi.	✓	
22	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

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, 25 Maret 2020
Penilai,

UNDIKSHA

I. Nugrah Eka Merdiana, S.Pd., M.Pd

Lampiran 11 Kisi-Kisi Uji Ahli Desain Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Angket uji ahli desain pembelajaran digunakan untuk mengukur ketepatan penggunaan pendekatan yang digunakan. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah *Experiential Learning*. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Kemampuan intelektual	1
		Gaya belajar	2
		Jenjang pendidikan	3
		Perkembangan sosial-emosional	4
		Motivasi belajar	5
2	Model Pembelajaran	Ketepatan urutan aktivitas dalam <i>e-learning</i>	6
		Ketepatan penggunaan model pembelajaran	7
3	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	8
		Kesesuaian rubrik penilaian	9
		Kesesuaian jumlah soal/butir tes	10
		Ketepatan kunci jawaban	11
		Umpan balik soal	12

Lampiran 12 Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2020

Validator : Luh Putu Elca Damayanti

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		✓
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

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

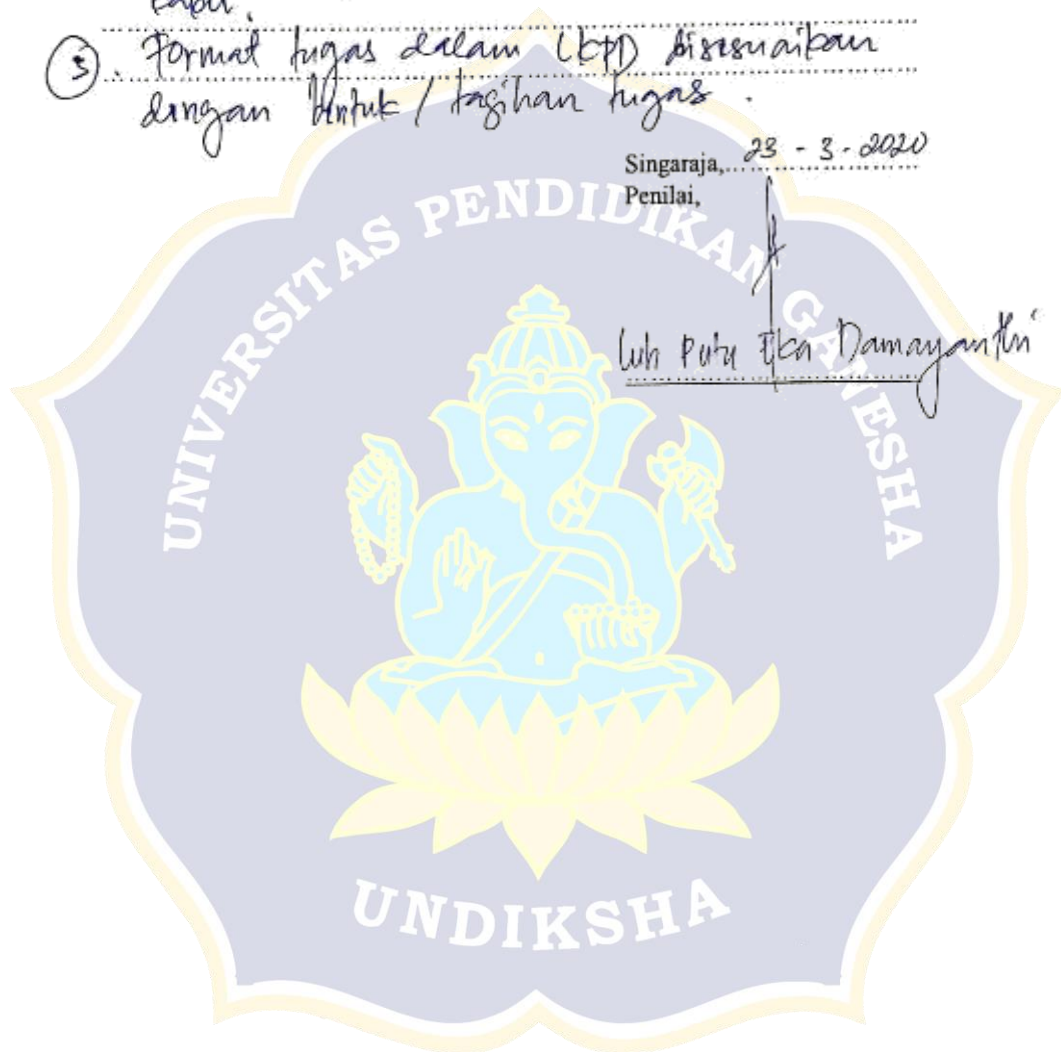
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

- ①. Rubric penilaian gunakan skala likert
- ②. Urutan Experiential Learning sudah benar, namun penggunaan kata bahasa masih kaku.
- ③. Format tugas dalam UTP disesuaikan dengan bentuk / bagian tugas.

Singaraja, 23 - 3 - 2020
Penilai,

Luh Putu Eka Damayanti



**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : Kamis, 21-5-2020

Validator : Luh Putu Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

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, 21-5-2020
Penilai,

Luh Putu Eka Damayanti



**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : *Senin / 23 - 3 - 2020*

Validator : *Dendi May Sanjaya*

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		✓
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

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:

- Perhatikan keag kesimpulan
- Pertimbangkan pembuatan LKPP secara berkelompok
- Perhatikan detail → aplikasi yg digunakan
- Sesuaikan antara soal dg rubrik
- Time limit, randomize, one question per page



**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : *Senin / 30 Maret 2020*

Validator : *Dendi Maysanjaya*

Petunjuk Pengisian

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian media pembelajaran <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	✓	
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Experiential Learning</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

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, 30/3/2020
Penilai,

Dendi MS



Lampiran 13 Kisi-Kisi Uji Ahli Media Pembelajaran

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 14 Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : Kamis, 19 Maret 2020
Validator : Gede Arna Jude Sasikara

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 E-learning			
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 e-learning ketika	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	digunakan		
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 Dasar Desain Grafis	✓	
18	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	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:

masih banyak tulisan dan gambar yang ukurannya kecil, mohon disesuaikan agar lebih rapi lagi.

Singaraja, 19 Maret 2020
Penilai,


Gede Arna Judo Sasikara

UNDIKSHA

3/30/2020

Angket Validitas Ahli Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Angket Validitas Ahli Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Berilah tanda centang pada kolom untuk pernyataan yang sesuai dengan penilaian Anda.

Hari/Tanggal *

HH BB TTTT

30 / 03 / 2020

Validator *

Gede Arna Jude Saskara

A. Tampilan Meda Pembelajaran E-Learning

1. Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

2. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

3. Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul. *

Sesuai

Tidak Sesuai

4. Ketepatan dalam pengetikan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

5. Kesesuaian perataan paragraf atau teks. *

Sesuai

Tidak Sesuai

6. Kecerahan komposisi warna pada video, gambar. *

Sesuai

Tidak Sesuai

7. Kecerahan warna background dengan huruf. *

Sesuai

Tidak Sesuai

8. Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran e-learning ketika digunakan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

9. Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran e-learning. *

Sesuai

Tidak Sesuai

10. Kualitas gambar yang digunakan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

11. Kualitas video yang digunakan. *

Sesuai

Tidak Sesuai

B. Interaktivitas

12. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran e-learning dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi. *

Sesuai

Tidak Sesuai

13. Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran e-learning. *

Sesuai

Tidak Sesuai

14. Kemudahan dalam penilaian tugas. *

Sesuai

Tidak Sesuai

15. Kemudahan dalam penilaian kuis. *

Sesuai

Tidak Sesuai

31/02/2020

Angket Validitas Ahli Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

16. Kelengkapan komponen - komponen dalam media pembelajaran e-learning seperti adanya fitur forum diskusi. *

- Sesuai
 Tidak Sesuai

17. Terdapat tes secara online tersedia di dalam media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. *

- Sesuai
 Tidak Sesuai

18. Tombol link untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik. *

- Sesuai
 Tidak Sesuai

Kesimpulan

Media pembelajaran e-learning ini dinyatakan*: *

- Layak untuk digunakan tanpa revisi
 Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak digunakan

2020

Angket Validitas Ahli Media Pembelajaran Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

Kritik dan masukan:

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir



<https://docs.google.com/forms/d/1YwWVQ3qURDpkw6NkRD1gT1z/SyZYjgr746gZYQ/edit#response=ACYDRNjWvIcRdDChm1N1kfu10t1v5> AIR

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : 24 Maret 2020

Validator : Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.

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	v	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	v	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	v	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	v	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	v	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	v	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	v	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> ketika	v	

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	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. Info pembelajaran → informasi pembelajaran
2. Video apa sudah di embed?
3. Pada video fungsi fitur kurang menjelaskan fungsinya, hanya menyebutkan saja
4. Gunakan fitur activity completion

Singaraja, 24 Maret 2020
Penilai,



UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Hari/Tanggal : 30 Maret 2020

Validator : Gede Aditra Pradnyana, S.Kom., M.Kom.

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 E-learning			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	v	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	v	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	v	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	v	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	v	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	v	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	v	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran e-learning ketika	v	

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
	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:

Sudah melakukan revisi sesuai saran di uji awal

Singaraja, 30 Maret 2020
Penilai,



Telah ditandatangani secara elektronik
Gede Adhira Pradnyana, S.Kom., M.Kom
NIP. 198901102015041004
Email: gede.adhira@undiksha.ac.id

Penilaian ini menggunakan tanda elektronik yang memiliki kekuatan hukum yang sama dengan tanda tangan fisik. Untuk informasi lebih lanjut, silakan hubungi kami melalui nomor telepon atau email.

UNDIKSHA

Lampiran 15 Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran *e-learning*. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /Mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	10,12

Lampiran 16 Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

A. Materi Dasar Desain Grafis

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas
1	Tidak ada			

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
1	Tidak ada			

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik
1	Tidak ada		

4. *Dubbing* dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan <i>Dubbing</i>
1	Tidak ada		

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit
1	Tidak ada			

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

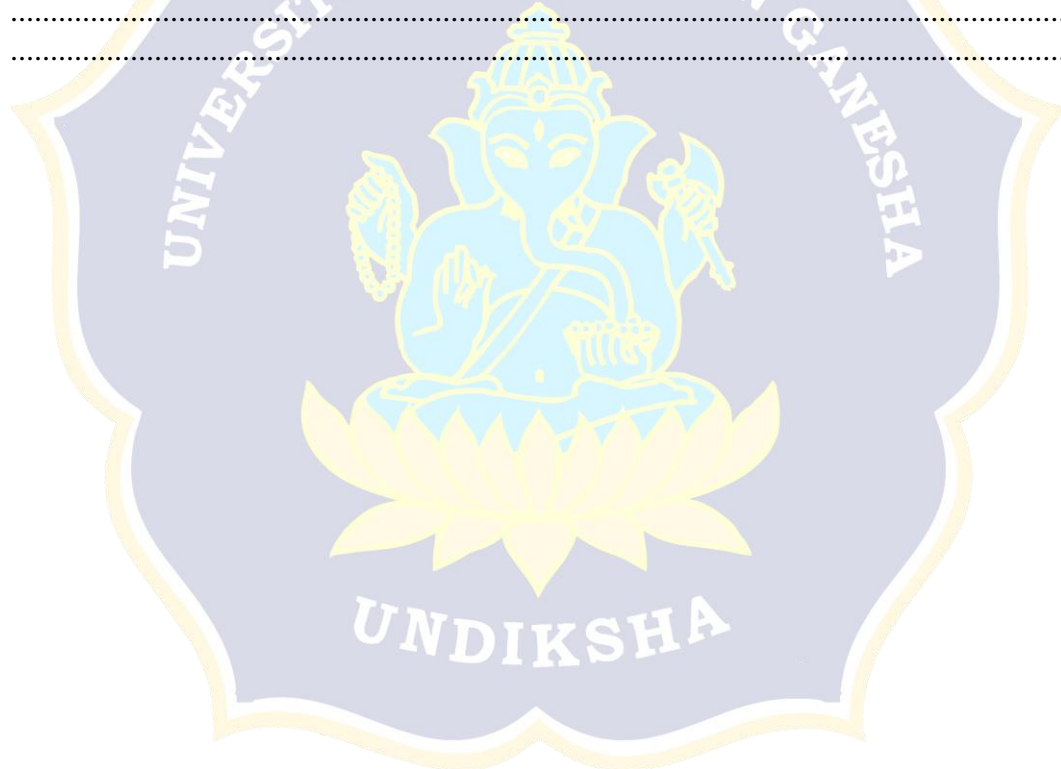
No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
1	Tidak ada			

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca
1	Tidak ada			

Hal-hal yang perlu diperbaiki

Tidak ada



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLGY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA**
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Putu Ika Suci Artini
 No.Absen : 33
 Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	✓				
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap		✓			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik	✓				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				✓	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar	✓				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
	Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis	✓				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis					✓
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran / Komentar

Tidak ada

.....

.....

.....

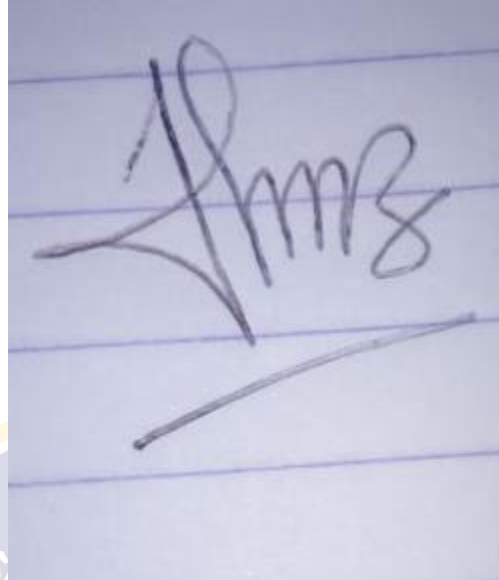
.....

.....

Singaraja, 5 April 2020
Responden,

Putu Ika Suci Artini





**ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

A. Materi Dasar Desain Grafis

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas
1	Tidak ada			

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
1	Tidak ada			

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik
1	Tidak ada		

4. *Dubbing* dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan <i>Dubbing</i>
1	Tidak ada		

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit
1	Tidak ada			

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

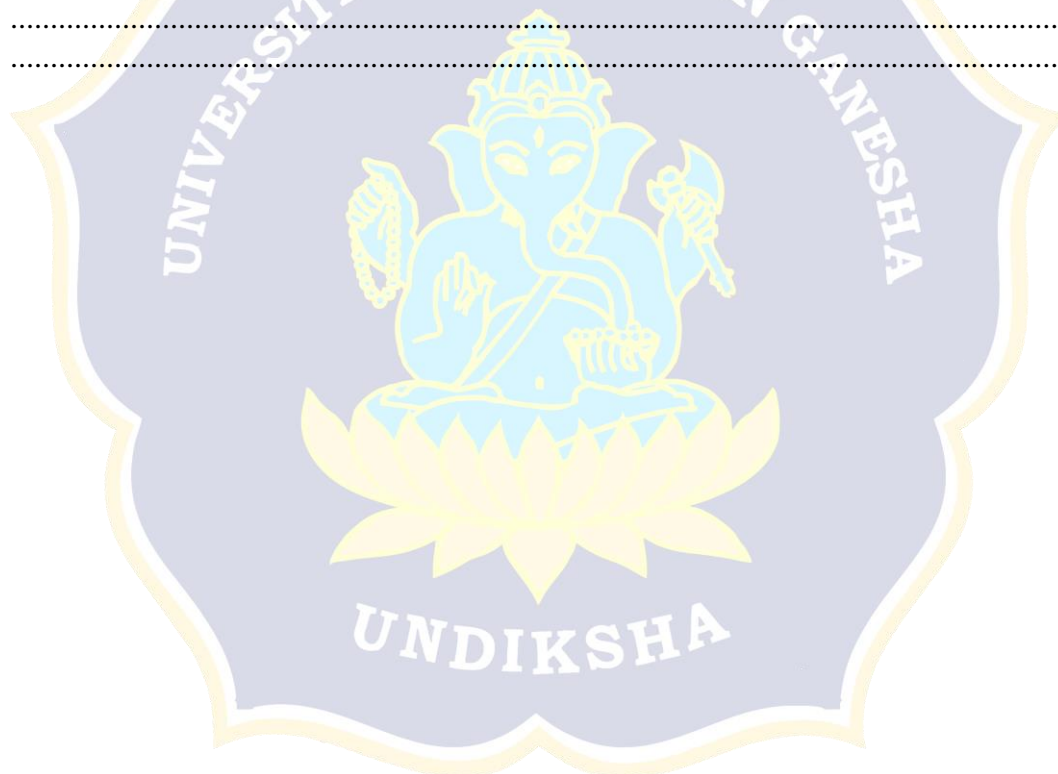
No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
1	Tidak ada			

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca
1	Tidak ada			

Hal-hal yang perlu diperbaiki

Tidak ada



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLGY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA**
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Kadek Yuni Kinaryanti
 No.Absen : 15
 Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

3. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

4. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	✓				
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik	✓				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				✓	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar		✓			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
	Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis	✓				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok		✓			
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis					✓
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran / Komentar

Tidak ada

.....

.....

.....

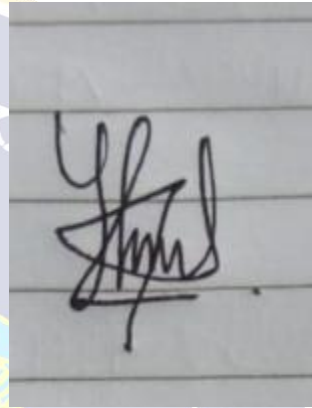
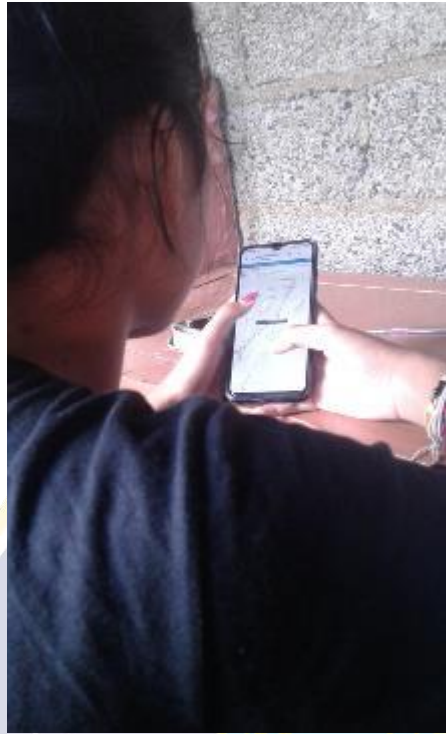
.....

.....

Singaraja, 6 April 2020
Responden,

Kadek Yuni Kinaryanti





**ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
*SCHOOL*LOGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS**

A. Materi Dasar Desain Grafis

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas
1	Tidak ada			

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik
1	Tidak ada			

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik
1	Tidak ada		

4. *Dubbing* dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan <i>Dubbing</i>
1	Tidak ada		

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit
1	Tidak ada			

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf
1	Tidak ada			

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

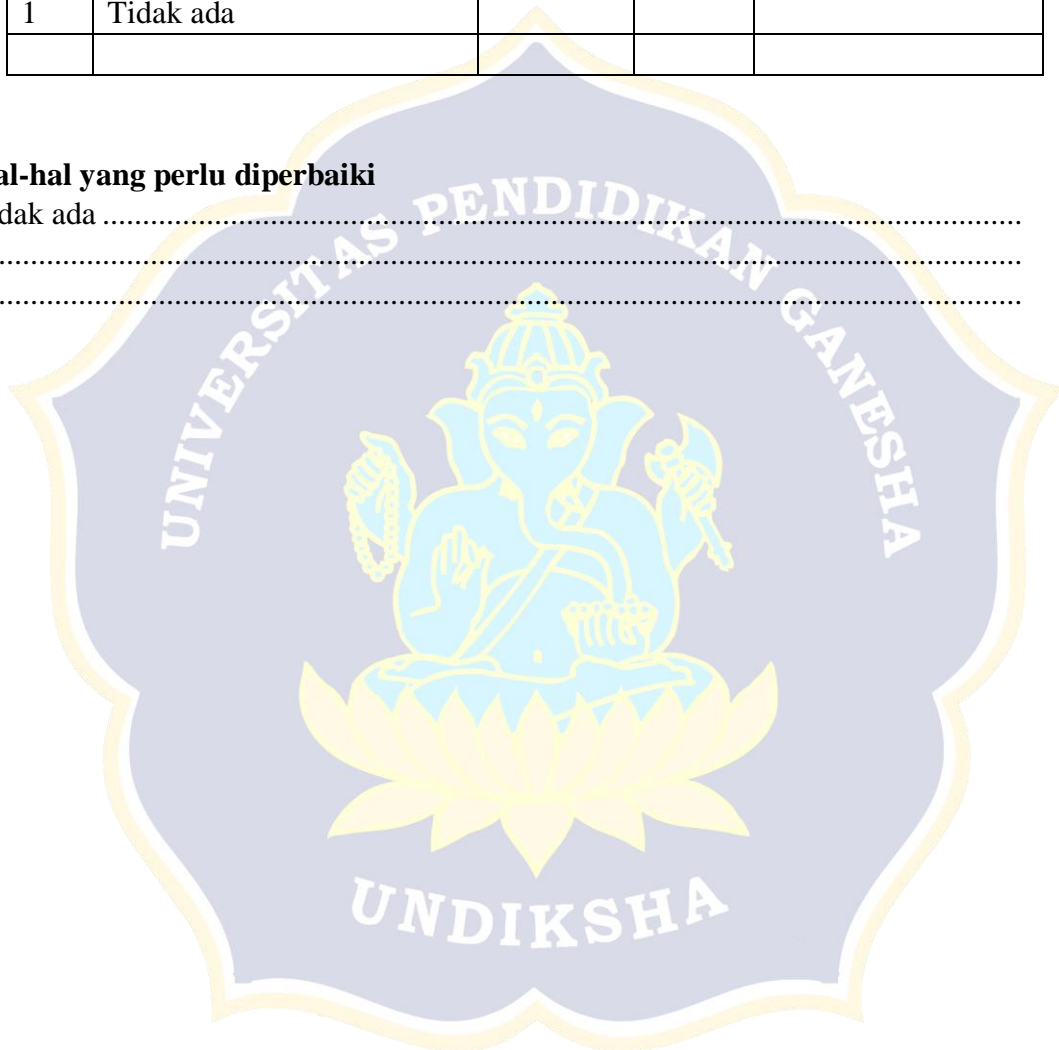
No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca
1	Tidak ada			

Hal-hal yang perlu diperbaiki

Tidak ada

.....

.....



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schooly* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Komang Dwik Padmiyanti
 No.Absen : 20
 Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

5. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
6. Berikan nilai
 SS=Sangat Setuju TS=Tidak Setuju
 S=Setuju STS=Sangat Tidak Setuju
 KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik		✓			
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik		✓			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					✓
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar	✓				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
	Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar			✓		
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis					✓
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran / Komentar

Tidak ada

.....

.....

.....

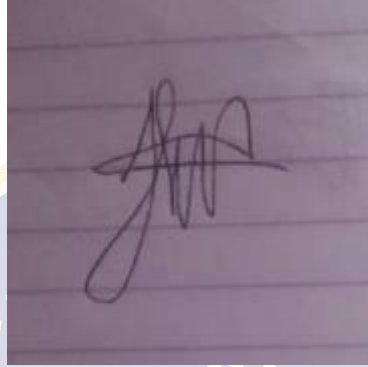
.....

.....

Singaraja, 6 April 2020
Responden,

Komang Dwik Padmiyanti





Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	5	5	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	5	5	4
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis sangat lengkap	4	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis sangat membantu peserta didik	5	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	4	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	5	4
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran dasar desain grafis mampu meningkatkan motivasi belajar	5	4	5
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	4	4	3

13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar dasar desain grafis	5	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	5	5	4
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis	5	5	5
17 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	5
18 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		93	93	90
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		93%	93%	90%
Persentase keseluruhan subjek (%)		92%		
Kriteria Kesehatan		Sangat Valid		

Keterangan :

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

Keputusan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0 - 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Lampiran 18 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Perorangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	2	1	0	0	0
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	2	1	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	2	1	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	2	1	0	0	0
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	3	0	0	0	0
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat lengkap	2	1	0	0	0
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat membantu peserta didik	2	1	0	0	0
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	1	2	0	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	2	1	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	1	2	0	0	0
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan mampu meningkatkan motivasi belajar	2	1	0	0	0
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	0	2	1	0	0
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar administrasi sistem jaringan	2	1	0	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	2	1	0	0	0
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	2	1	0	0	0
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan	3	0	0	0	0
17 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	2	0	0	0
18 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	2	0	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	3	0	0	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	2	1	0	0	0

Lampiran 19 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Ketut Yuni Suryani
No.Absen : 18
Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik		✓			
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik	✓				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					✓
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar		✓			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
	Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis				✓	
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran / Komentar

Tidak ada

.....

.....

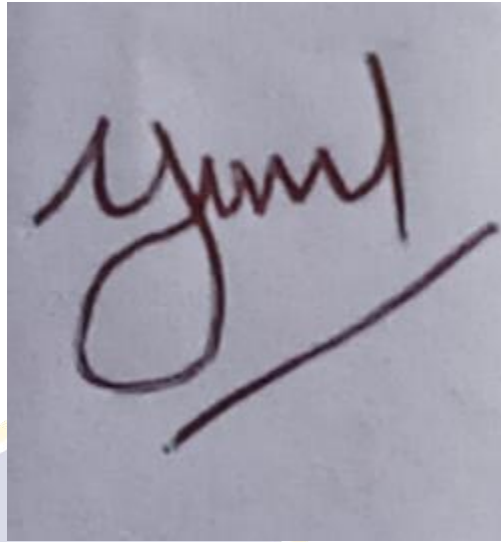
.....

.....

Singaraja, 5 April 2020
Responden,

Ketut Yuni Suryani





**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Kadek Risma Marena Liyanti
No.Absen : 11
Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	\checkmark				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik	✓				
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				✓	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis				✓	
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran / Komentar

Tidak ada

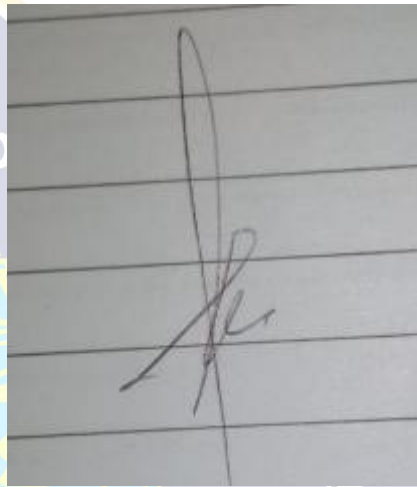
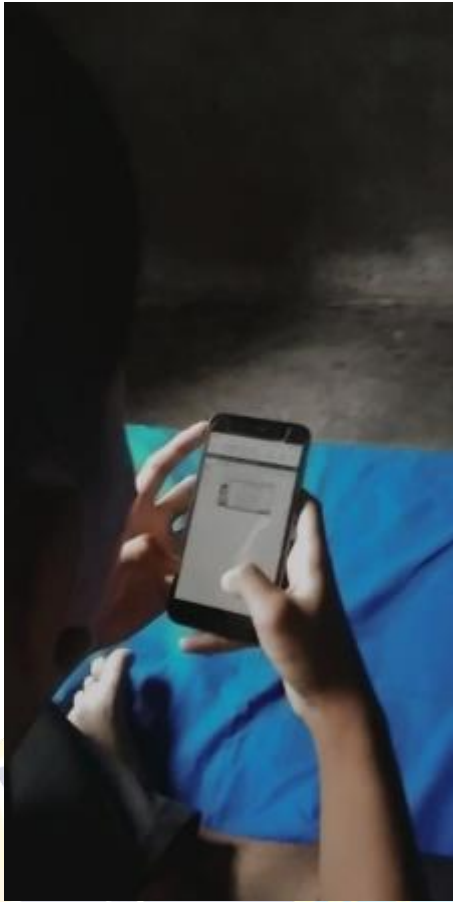
.....

.....

Singaraja, 6 April 2020
Responden,

Kadek Risma Marena Liyanti





**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
SCHOOLGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN
DASAR DESAIN GRAFIS**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Kadek Windu Hardiawan
No.Absen : 14
Kelas : X Multimedia 2

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	\checkmark				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik		✓			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				✓	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis	✓				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis				✓	
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran / Komentar

Tidak ada

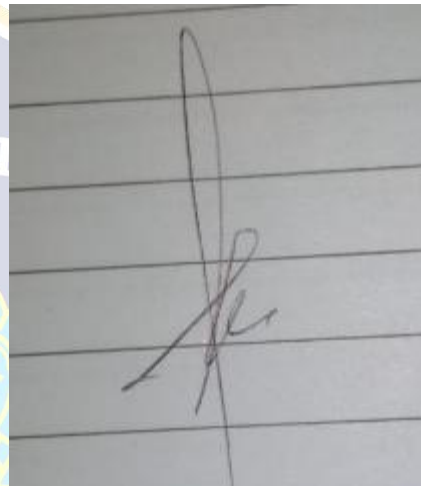
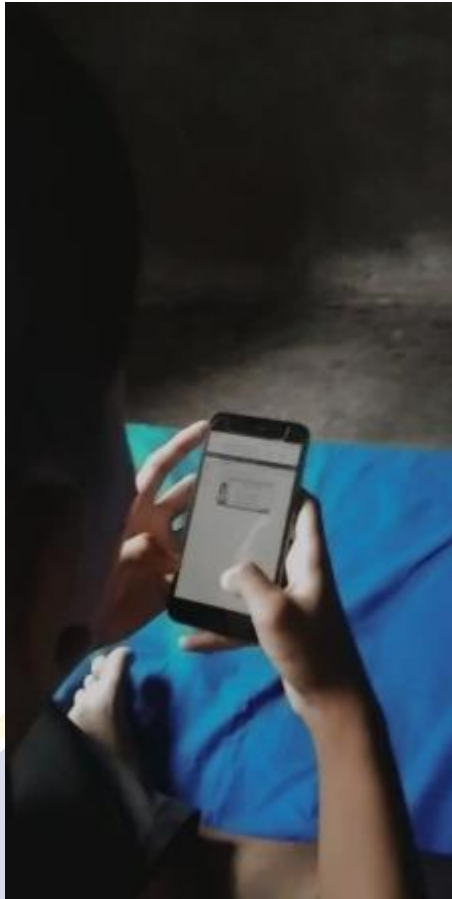
.....

.....

.....
.....
Singaraja, 6 April 2020
Responden,

Kadek Windu Hardiawan





Lampiran 20 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis sangat lengkap	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis membantu peserta didik	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran dasar desain grafis mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar dasar desain grafis	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> dasar desain grafis	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4

19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		89	90	88	84	92	90	84	94	89	84
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi (5X20)		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)		89%	90%	88%	84%	92%	90%	84%	94%	89%	84%
Persentase keseluruhan subjek (%)		88%									
Kriteria Keseluruhan		Valid									

Keterangan :

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

Keputusan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0 - 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Lampiran 21 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	6	4	0	0	0
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	6	4	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3	7	0	0	0
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	9	1	0	0	0
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat lengkap	9	1	0	0	0
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat membantu peserta didik	6	4	0	0	0
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	1	7	2	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	6	4	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	6	0	0	0
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan mampu meningkatkan motivasi belajar	3	7	0	0	0
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	3	6	1	0	0
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar administrasi sistem jaringan	4	5	1	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	2	8	0	0	0
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	7	3	0	0	0
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan	6	4	0	0	0
17 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	7	2	0	0
18 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	6	3	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	8	2	0	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	3	7	0	0	0

Lampiran 22 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLGY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoolgy* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : Ni Luh Yemik Trisna
 No.Absen : 27
 Kelas : X Multimedia 1

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	√				
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap	√				
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik		√			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				√	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	√				
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	√				
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar		√			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
	Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar			√		
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis	√				
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	√				
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	√				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis					√
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				√	
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			√		
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	√				
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	√				

Saran / Komentar

Tidak ada

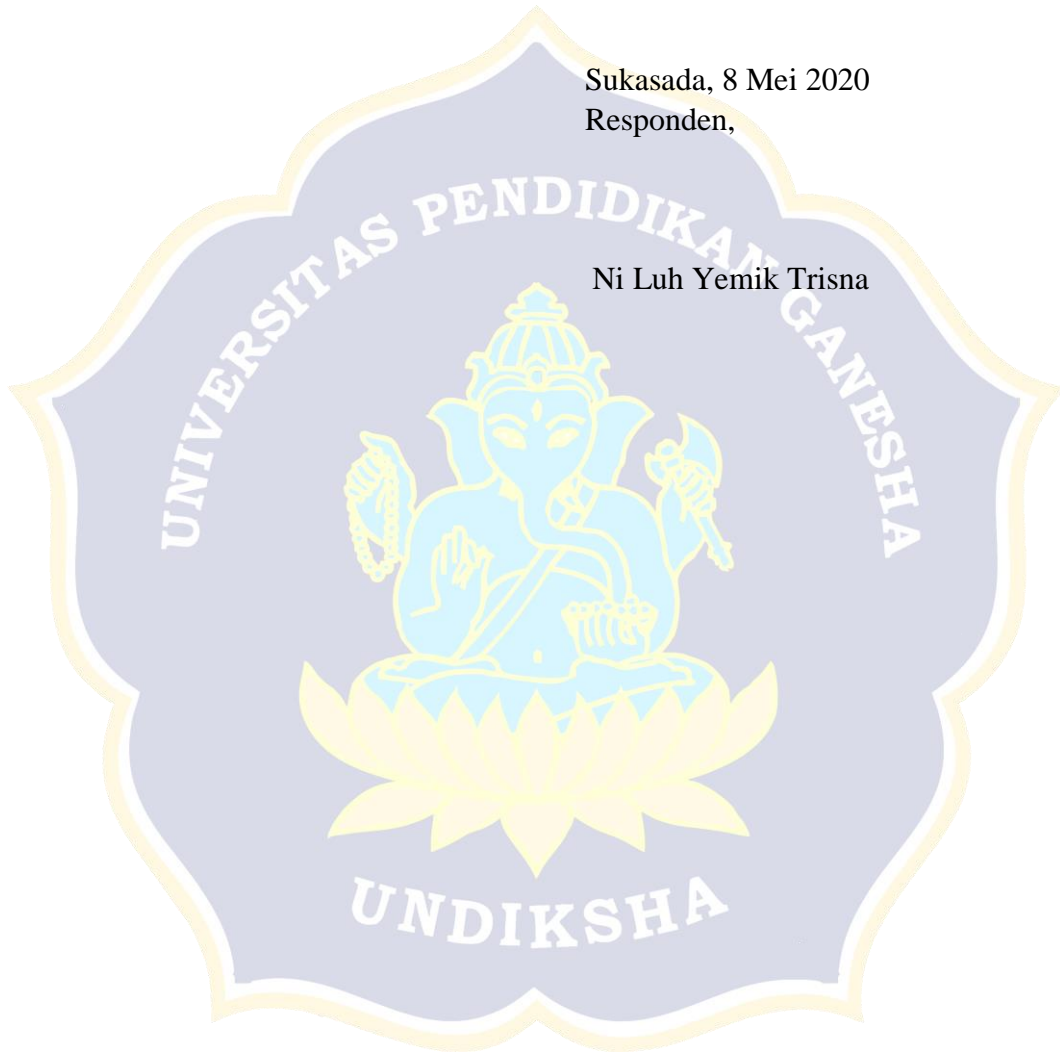
.....

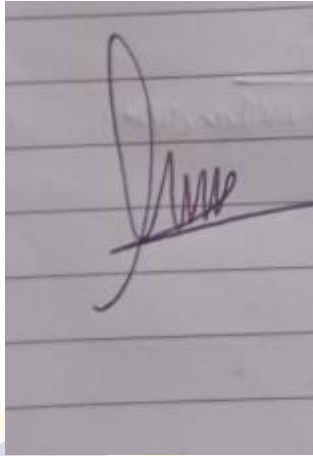
.....

.....

Sukasada, 8 Mei 2020
Responden,

Ni Luh Yemik Trisna





ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schooly* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : kadek anggreni
 No.Absen : 8
 Kelas : x multimedial

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

TS=Tidak Setuju

S=Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

KS=Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	\surd				

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap		✓			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik		✓			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar		✓			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar		✓			
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis			✓		
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar		✓			
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

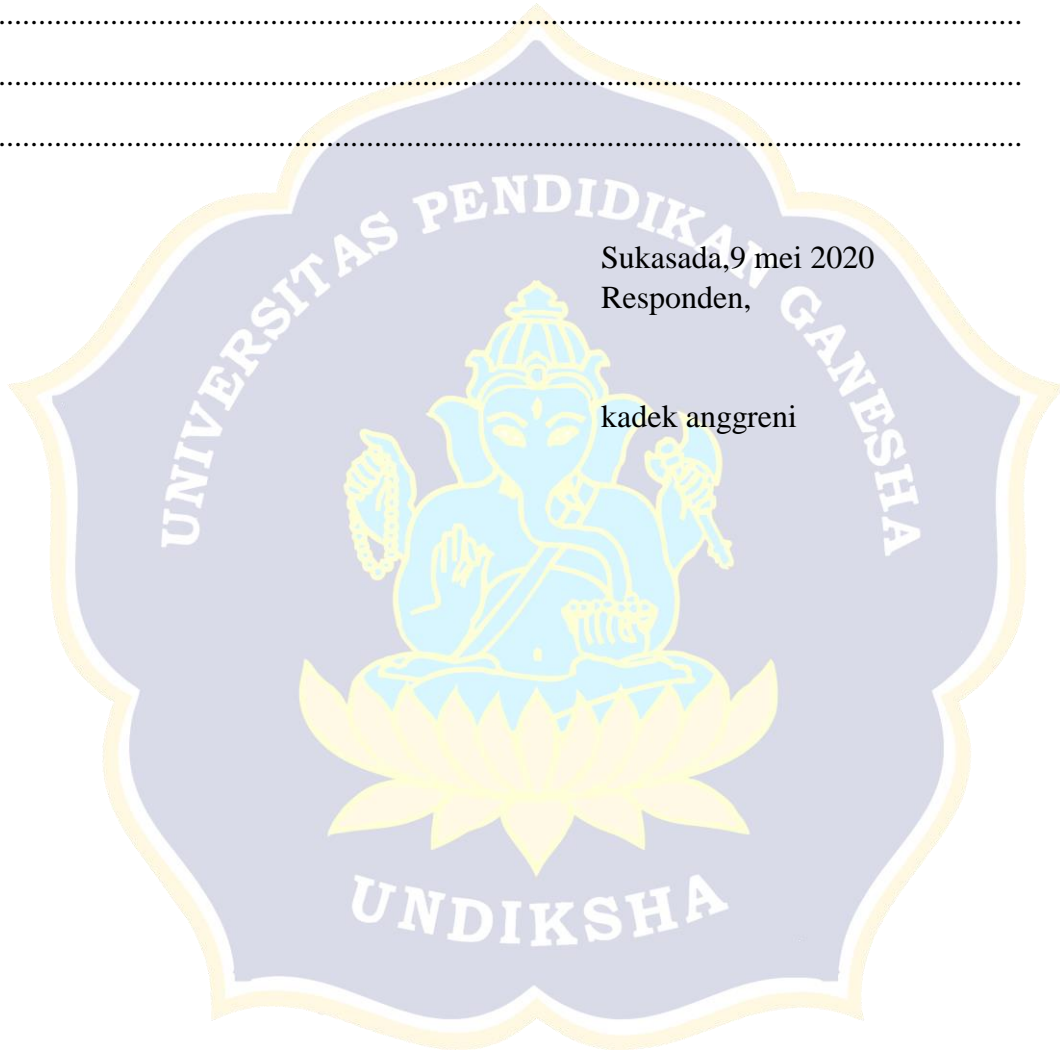
Saran / Komentar

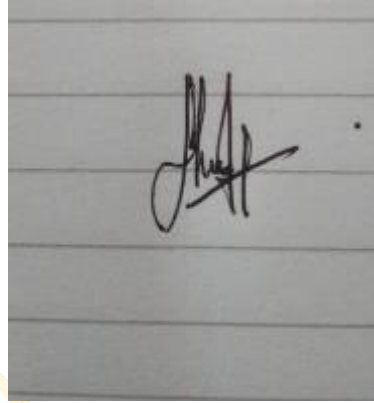
menurut saya pelajaran e-learning sangatlah menyenangkan karna kita bisa berdiskusi tanpa harus bertatap muka selain itu belajar e-learning jga bisa kita lakukan dimanapun kita berada tanpa pergi sekolah pun kita bisa belajar melalui pembelajaran e-learning.

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

Sukasada, 9 mei 2020
Responden,

kadek anggreni





ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schooly* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Sukasada.

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.

Identitas Peserta Didik :

Nama : nina handayani
 No.Absen :25
 Kelas : xmm1

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

S=Setuju

KS=Kurang Setuju

TS=Tidak Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik		\surd			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat 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> Dasar Desain Grafis sangat lengkap		√			
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis sangat membantu peserta didik		√			
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Dasar Desain Grafis dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>				√	
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya		√			
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		√			
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis mampu meningkatkan motivasi belajar		√			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar		√			
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Dasar Desain Grafis				√	
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		√			
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	√				
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis				√	
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran		√			
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				√	
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar		√			
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		√			

Saran / Komentar

Belajar secara e-learning sangat menyenangkan ..tetapi kadang tidak senang belajar gini krna ada :sinyal lemod,dan malah pkt

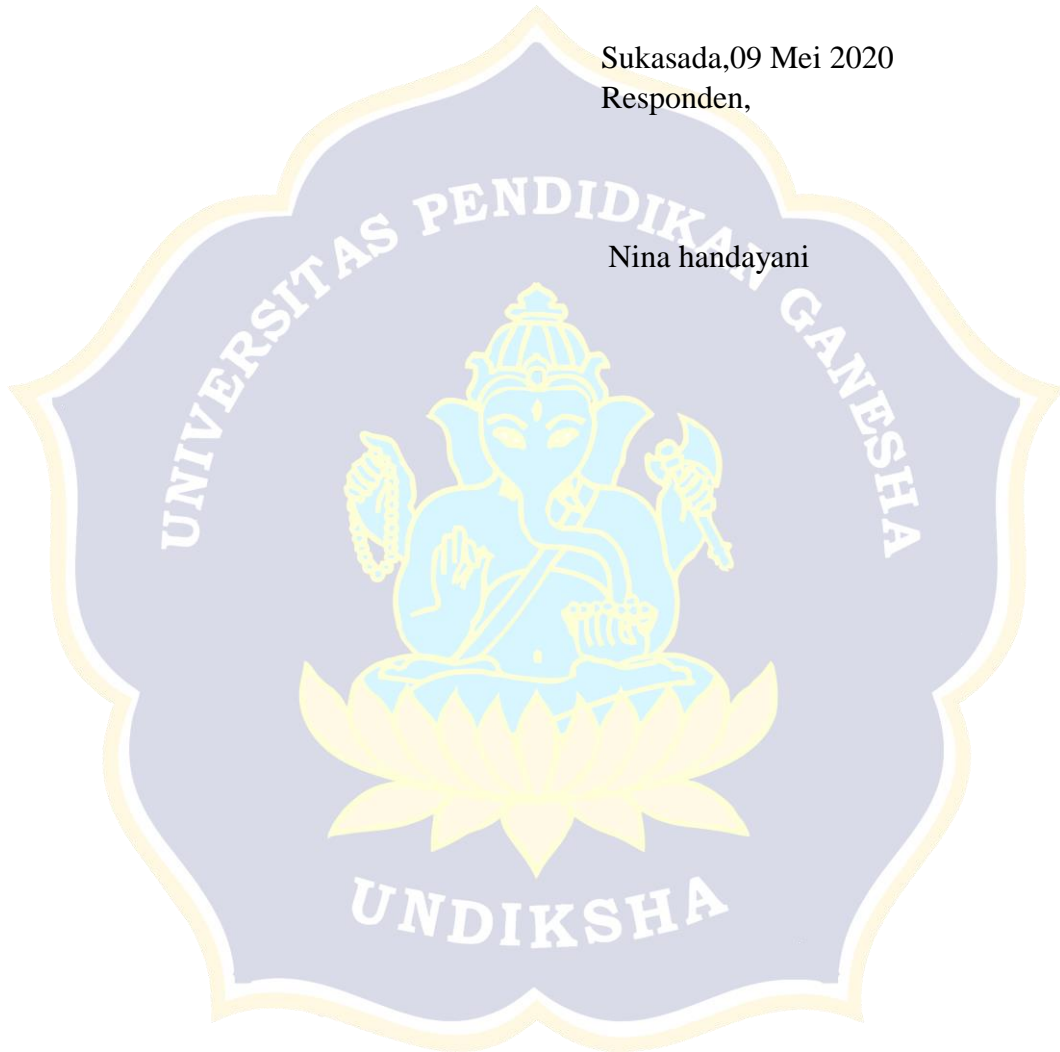
.....

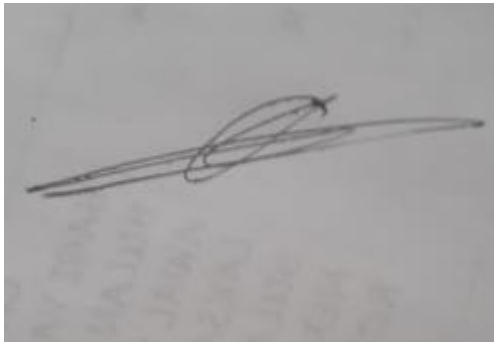
.....

.....

Sukasada,09 Mei 2020
Responden,

Nina handayani





Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	5	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	3	5	5	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat lengkap	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	3	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat membantu peserta didik	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5

10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	5	3	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	4	4	3	3	5	3	5	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4	4	5	3	3	4	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar administrasi sistem jaringan	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan	4	5	3	5	5	4	5	3	3	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	
17 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	
18 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		89	98	74	91	92	90	87	78	74	82	81	88	91	91	87	85	81	79	93	91	78	97	
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100																						
Persentase per-subjek (%)		89	98	74	91	92	90	87	78	74	82	81	88	91	91	87	85	81	79	93	91	78	97	
Persentase keseluruhan subjek (%)		86.22727273																						

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

Keputusan

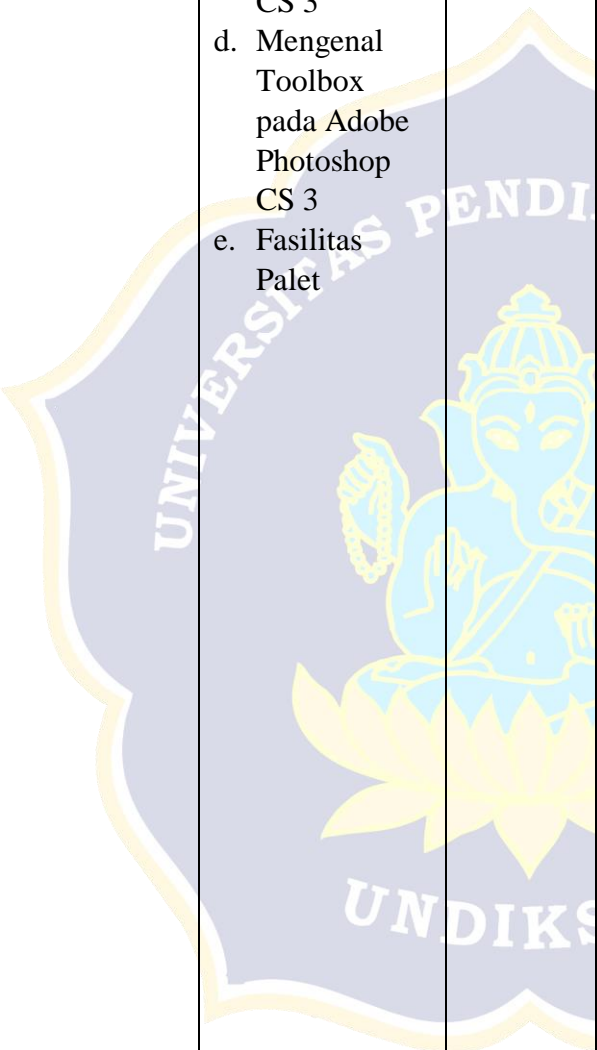
Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid
75% - 89%	Baik	Valid
65% - 74%	Cukup	Cukup Valid
55% - 64%	Kurang	Kurang Valid
0 - 54%	Sangat Kurang	Sangat Kurang Valid

Lampiran 24 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	10	12	0	0	0
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	12	10	0	0	0
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	8	14	0	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3	16	3	0	0
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	15	4	3	0	0
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat lengkap	11	10	1	0	0
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat membantu peserta didik	5	17	0	0	0
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	2	16	4	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	14	8	0	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	6	14	2	0	0
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan mampu meningkatkan motivasi belajar	6	16	0	0	0
12 (-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	4	10	8	0	0
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar administrasi sistem jaringan	8	14	0	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	15	7	0	0	0
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	16	3	3	0	0
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan	11	7	4	0	0
17 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	15	4	0	0
18 (-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	16	5	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	12	10	0	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	12	10	0	0	0

DRAF INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS
MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X
KISI-KISI SOAL

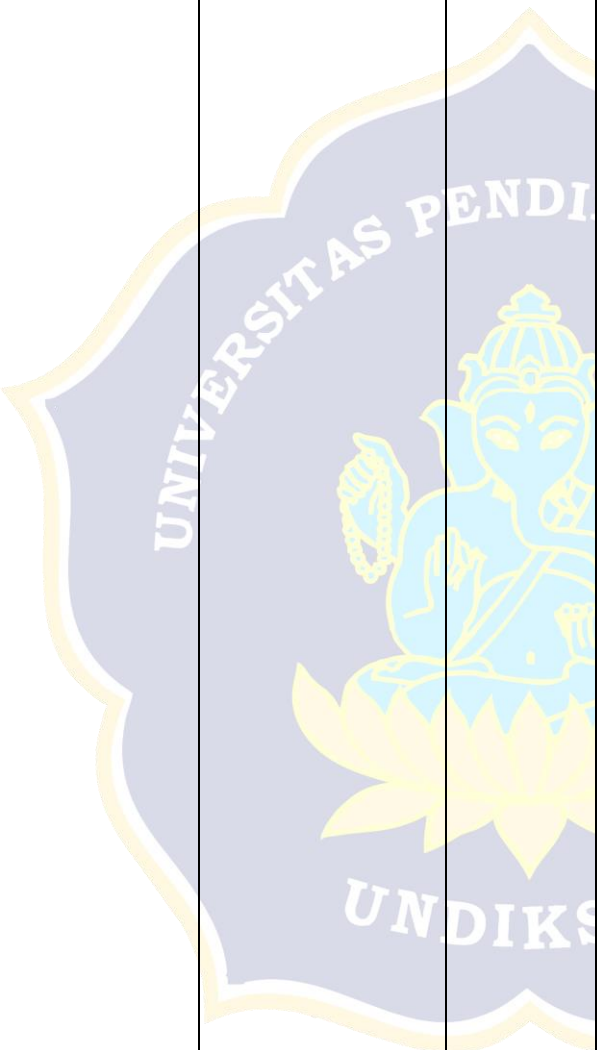
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/ Sub Materi	Media	Butir Soal				No Butir	
				Kisi-Kisi Soal					Soal
				C1	C2	C3	C4		
KD 3 (Pengetahuan) 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.9.1 Menyebutkan pengertian gambar bitmap (<i>raster</i>)	Mengenal Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap a. Pengertian Bitmap b. Mengenal Perangkat Lunak Pengolah Grafis c. Mengenal Wilayah Kerja Adobe	Video pemaparan materi mengenai perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	✓				1. (C1 Menyebutkan) Gambar digital yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut piksel/raster disebut... a. Line Art b. Bitmap c. JPG d. Grayscale e. Full Color Image 2. (C1 Menyebutkan) Gambar yang terdiri dari paduan warna hitam dengan warna khusus (Pantone Color) disebut sebagai ... a. Full Color Image b. Rectangular Marquee Tool	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 (10 soal)

		<p>Photoshop CS 3</p> <p>d. Mengenal Toolbox pada Adobe Photoshop CS 3</p> <p>e. Fasilitas Palet</p>						<p>c. Relatif Besar</p> <p>d. Multitone</p> <p>e. Grayscale</p> <p>3. (C1 Menyebutkan)</p> <p>Jenis gambar yang biasanya hanya mempunyai 2 warna, yaitu hitam dan putih disebut sebagai...</p> <p>a. Grayscale</p> <p>b. Line Art</p> <p>c. Multitones</p> <p>d. Full Colour</p> <p>e. Bitmap</p> <p>4. (C1 Menyebutkan)</p> <p>Jenis gambar yang hanya memiliki warna abu-abu dan tidak berwarna disebut sebagai...</p> <p>a. Grayscale</p> <p>b. Line Art</p> <p>c. Multitones</p> <p>d. Full Colour</p> <p>e. Hitam Putih</p> <p>5. (C1 Menyebutkan)</p> <p>Jenis gambar yang mempunyai warna lengkap sesuai dengan model warna yang dipakai yaitu, RGB, CMYK, atau yang lainnya disebut sebagai...</p>	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

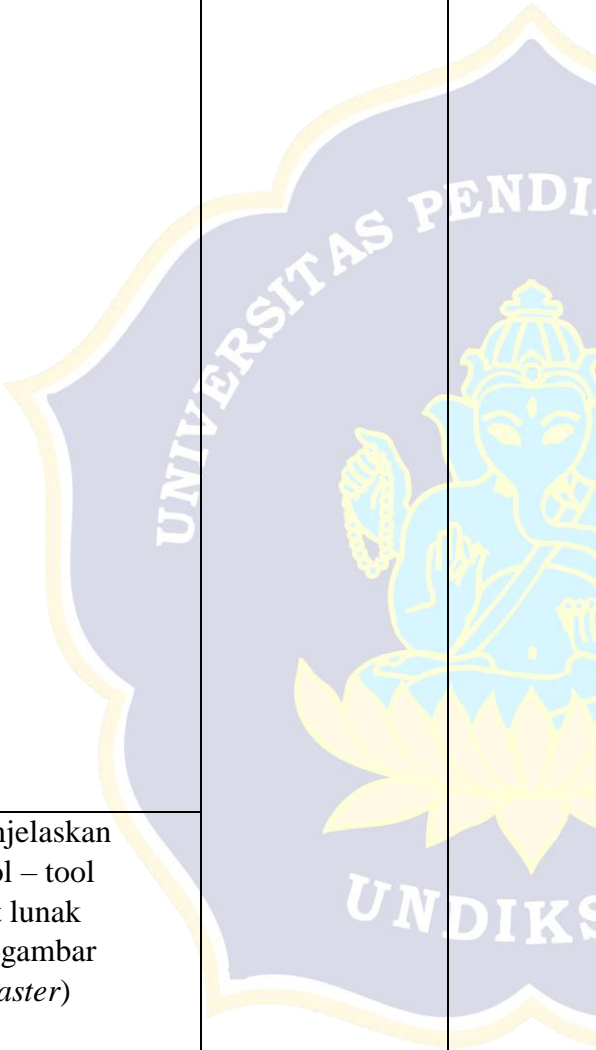
					<ul style="list-style-type: none"> a. Grayscale b. Line Art c. Multitones d. Full Colour e. Hitam Putih <p>6. (C1 Menyebutkan) Titik – titik yang merupakan bagian terkecil dari gambar bitmap disebut dengan istilah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pixel b. Scalable c. Node d. Stroke e. Noise <p>7. (C1 Menyebutkan) Perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek disebut sebagai...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Adobe Photoshop b. CorelDraw c. Camtasia Studio d. Picsart e. VSCO cam <p>8. (C1 Menyebutkan) Perangkat lunak yang banyak digunakan oleh fotografer</p>	
--	--	---	--	--	--	--

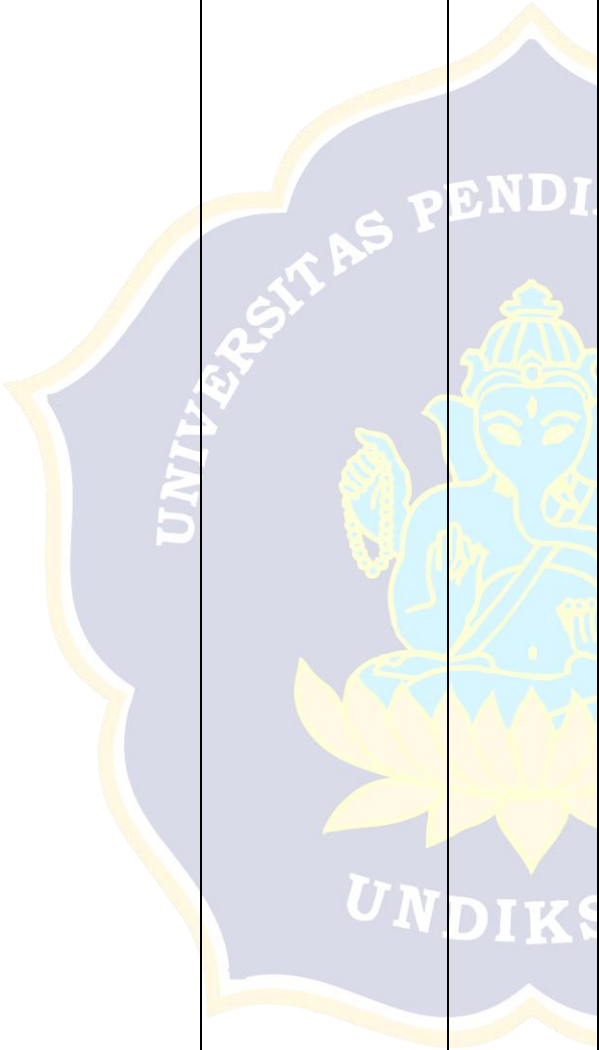
					<p>digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (<i>market leader</i>) untuk perangkat lunak gambar/foto dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems disebut sebagai...</p> <ol style="list-style-type: none"> CorelDraw Picsart Adobe Photoshop Camtasia Studio VSCO cam <p>9. (C1 Menyebutkan) Bagian dari area kerja Adobe Photoshop CS 3 yang merupakan palet yang berisi tombol-tombol perintah untuk membuat dan memanipulasi gambar atau teks disebut sebagai...</p> <ol style="list-style-type: none"> Toolbox Palette Layer Menu Ikon <p>10. (C1 Menyebutkan)</p>	
--	--	---	--	--	--	--


							<p>Bagian dari area kerja Adobe Photoshop yang berisi beberapa ikon yang muncul jika tool tertentu diaktifkan disebut sebagai...</p> <ol style="list-style-type: none"> Toolbox Option Bar Layer Pallette Ikon 	
	3.9.2 Menyebutkan tool – tool perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)		✓			<p>11. (C1 Menyebutkan) Sebutkan tool yang termasuk dalam kelompok Marquee Tool, <i>kecuali</i>...</p> <ol style="list-style-type: none"> Elips Marquee Tool Elliptical Marquee Tool Rectangular Marquee Tool Single Row Marquee Tool Single Column Marquee Tool <p>12. (C1 Menyebutkan) Sebutkan tool – tool yang termasuk dalam kelompok Type Tool, <i>kecuali</i>...</p> <ol style="list-style-type: none"> Horizontal Type Tool Vertical Type Tool Horizontal Type Marquee Tool 	11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 (10 soal)	



					<p>d. Horizontal Type Mask Tool</p> <p>e. Vertical Type Mask Tool</p> <p>13.(C1 Menyebutkan) Sebutkan tool – tool yang termasuk Blur Tool yaitu...</p> <p>a. Horizontal Type Tool dan Vertical Type Tool</p> <p>b. Sharpen Tool dan Blur Tool</p> <p>c. Pen Tool dan Freeform Pen Tool</p> <p>d. Eraser Tool dan Background Eraser Tool</p> <p>e. Dodge Tool dan Burn Tool</p> <p>14.(C1 Menyebutkan) Sebutkan tool – tool yang termasuk Wand Tool yaitu...</p> <p>a. Sharpen Tool dan Blur Tool</p> <p>b. Horizontal Type Tool dan Vertical Type Tool</p> <p>c. Pen Tool dan Pencil Tool</p> <p>d. Move Tool</p> <p>e. Quick Selection Tool dan Magic Wand Tool</p> <p>15.(C1 Menyebutkan) Sebutkan tool yang termasuk Shape Tool yaitu....</p>	
--	--	---	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> a. Rectangle Tool b. Crop Tool c. Rectangular Marquee Tool d. Move Tool e. Lasso Tool <p>16. (C1 Menyebutkan) Sharpen Tool termasuk kategori tool jenis...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Crop Tool b. Blur Tool c. Slice Tool d. Brush Tool e. Gradient Tool <p>17. (C1 Menyebutkan) Horizontal Type Tool termasuk kategori tool jenis...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Pen Tool b. Shape Tool c. Type Tool d. Selection Tool e. Blur Tool <p>18. (C1 Menyebutkan) Rectangular Marquee Tool termasuk kategori tool jenis...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Wand Tool b. Slice Tool c. Blur Tool d. Marquee Tool 	
--	--	---	--	--	--	--


						<p>e. Eraser Tool</p> <p>19. (C1 Menyebutkan) Polygonal Tool termasuk kategori tool jenis...</p> <ol style="list-style-type: none"> Note Tool Eyedropper Tool Hand Tool Shape Tool Zoom Tool <p>20. (C1 Menyebutkan) Sebutkan tool – tool yang termasuk Gradient Tool...</p> <ol style="list-style-type: none"> Path Selectin Tool dan Direct Selection Tool Pen Tool dan Freeform Pen Tool Polygonal Lasso Tool dan Magnetic Lasso Tool Custom Shape Tool dan Rounded Rectangle Tool Gradient Tool dan Paint Bucket Tool 	
	<p>3.9.3 Menjelaskan fungsi tool – tool perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>		✓			<p>21. (C2 Menjelaskan) Tool yang digunakan untuk menggelapkan warna dari gambar yang sudah ada adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Dodge Tool Burn Tool 	<p>21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33 (13 soal)</p>

						<p>c. Gradient Tool d. Pain Bucket Tool e. Selection Tool</p> <p>22. (C2 Menjelaskan) Tool yang digunakan untuk gradasi warna adalah...</p> <p>a. Paint Bucket Tool b. Gradient Tool c. Dodge Tool d. Burn Tool e. Pencil Tool</p> <p>23. (C2 Menjelaskan) Tool yang berfungsi untuk menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau piksel disebut sebagai...</p> <p>a. Quick Selection Tool b. Magic Wand Tool c. Crop Tool d. Slice Tool e. Zoom Tool</p> <p>24. (C2 Menjelaskan) Tool yang digunakan untuk menghapus piksel pada gambar foto adalah...</p> <p>a. Burn Tool b. Smudge Tool c. Eraser Tool d. Pen Tool</p>	
--	--	---	--	--	--	---	--

					<p>e. Pencil Tool</p> <p>25. (C2 Menjelaskan) Crop Tool digunakan untuk...</p> <ol style="list-style-type: none"> Memotong sekaligus membuang bagian bingkai objek Menggeser objek pada layer yang sedang aktif Membuat seleksi berbentuk persegi panjang Mengecat area yang dipilih (<i>selected area</i>) Mengambil sampel warna <p>26. (C2 Menjelaskan) Untuk menggeser /memindah bidang pandang image di dalam window view area disebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> Hand Tool Move Tool Crop Tool Marquee Tool Lasso Tool <p>27. (C2 Menjelaskan) Tool yang memiliki kegunaan untuk membuat area seleksi yang memiliki warna serupa adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Crop Tool Magic Wand Tool 	
--	--	---	--	--	---	--

					<p>c. Lasso Tool d. Rectangular Marquee Tool e. Hand Tool</p> <p>28. (C2 Menjelaskan)</p> <p> Ikon disamping memiliki fungsi untuk memindahkan layer/objek baik itu berupa gambar atau teks yang disebut dengan ...</p> <p>a. Move Tool b. Gradient Tool c. Pen Tool d. Eraser Tool e. Ruler Tool</p> <p>29. (C2 Menjelaskan)</p> <p>Tool yang digunakan untuk memberbesar atau memperkecil gambar disebut dengan...</p> <p>a. Hand Tool b. Rotate View Tool c. Zoom Tool d. Line Tool e. Blur Tool</p> <p>30. (C2 Menjelaskan)</p> <p>Tool yang digunakan untuk mengaburkan atau memberi efek blur pada gambar disebut dengan...</p>	
--	--	---	--	--	--	--


						<p> a. Blur Tool b. Sharpen Tool c. Smudge Tool d. Burn Tool e. Dodge Tool </p> <p> 31. (C2 Menjelaskan) Horizontal Type Tool adalah tool pada Adobe Photoshop yang berfungsi untuk... </p> <p> a. Membuat tulisan secara horizontal b. Membuat tulisan secara vertikal c. Membuat seleksi berbentuk tulisan secara horizontal d. Membuat seleksi berbentuk tulisan secara vertical e. Membuat garis path, vektor, ataupun mask pada gambar </p> <p> 32. (C2 Menjelaskan) Polygonal Lasso Tool adalah tool pada Adobe Photoshop yang berfungsi untuk... </p> <p> a. Menyeleksi objek dalam bentuk bebas sesuai keinginan b. Menyeleksi objek dalam bentuk garis-garis bebas </p>	
--	--	---	--	--	--	--	--


						<p>c. Menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau piksel</p> <p>d. Menyeleksi objek berdasarkan warna yang sama</p> <p>e. Membuat seleksi dengan bentuk teks secara horizontal</p> <p>33. (C2 Menjelaskan) Horizontal Type Mask Tool adalah tool pada Adobe Photoshop yang berfungsi untuk...</p> <p>a. Membuat tulisan secara horizontal</p> <p>b. Membuat tulisan secara vertikal</p> <p>c. Membuat seleksi berbentuk tulisan secara horizontal</p> <p>d. Membuat seleksi berbentuk tulisan secara vertikal</p> <p>e. Menyeleksi area secara bebas berdasarkan warna atau piksel</p>	
	3.9.4 Menjelaskan fungsi palette pada perangkat lunak		✓			34. (C2 Menjelaskan)	34,35,36,37,38 (5 soal)


	<p>pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>					<p>Palet yang berfungsi untuk mengubah jenis warna yang akan digunakan adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Color Palette History Pallete Layer Pallete Tool Pallete Navigator Palette <p>35. (C2 Menjelaskan) Analogi berupa sebuah kertas transparan dan disusun secara bertumpuk adalah definisi...</p> <ol style="list-style-type: none"> Work Path Toolbox Layer Transformasi Palette <p>36. (C2 Menjelaskan) Palette yang digunakan untuk mempermudah pengguna melihat gambar yang ada di layar dengan cara mengklik bagian gambar yang akan dilihat secara detail adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Info Palette Navigator Palette Layer Palette Path Palette History Pallete 	
--	---	---	--	--	--	---	--

							<p>37. (C2 Menjelaskan) Palette yang berfungsi mencatat apa yang telah dilakukan dalam mengolah objek serta bersifat multiundo adalah...</p> <p>a. History Palette b. Navigator Palette c. Layer Palette d. Path Palette e. Info Palette</p> <p>38. (C2 Menjelaskan) Palette pada Adobe Photoshop yang bertugas menyimpan formasi warna adalah...</p> <p>a. Navigator Palette b. Layer Palette c. Path Palette d. Channel Palette e. History Palette</p>	
	3.9.5 Menentukan langkah – langkah menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)	<p>Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap</p> <p>a. Menjalankan Program Aplikasi Photoshop CS 3</p>	Video tutorial menggunakan perangkat lunak pengolah gambar			✓	<p>39. (C3 Mengurutkan) Urutan langkah – langkah yang benar untuk menjalankan program aplikasi Photoshop CS 3 adalah...</p> <p>a. Klik Start >> All Program >> Adobe >> Photoshop CS 3</p>	39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59,60 (22 soal)


		<p>b. Membuat dan Menyimpan Dokumen Baru Pada Adobe Photoshop CS 3</p> <p>c. Menggunakan Menu Menampilkan dan Menyembunyikan Palet</p> <p>d. Menggunakan Layer</p>	<p>bitmap (<i>raster</i>)</p>					<p>b. Klik Start >> Setting >> Adobe Photoshop CS 3</p> <p>c. Klik Start >> All Program >> Adobe Photoshop CS 3</p> <p>d. Klik Start >> Run >> Adobe Photoshop CS 3</p> <p>e. Klik Start >> Options >> Adobe Photoshop CS 3</p> <p>40.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah – langkah yang benar dilakukan untuk menyimpan dokumen baru adalah...</p> <p>a. Pilih File >> Save As</p> <p>b. Pilih Image >> Save As</p> <p>c. Pilih File >> Save</p> <p>d. Pilih Edit >> Save As</p> <p>e. Pilih Edit >> Save</p> <p>41.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah – langkah yang benar untuk menutup satu file yang sedang aktif pada Photoshop adalah...</p> <p>a. Pilih File >> Close</p> <p>b. Pilih File >> Close All</p> <p>c. Pilih File >> Exit</p> <p>d. Pilih File >> Close and Go To Bridge</p>
--	--	--	-------------------------------	--	--	--	--	---

						<p>e. Pilih Edit >> Exit</p> <p>42.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah – langkah yang benar untuk menutup semua file yang sedang aktif pada Photoshop adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilih File >> Close Pilih File >> Close All Pilih File >> Exit Pilih File >> Close and GoTo Bridge Pilih Edit >> Exit <p>43.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah – langkah yang benar untuk keluar dari aplikasi Photoshop adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilih File >> Close Pilih File >> Close All Pilih File >> Exit Pilih File >> Close and Go To Bridge Pilih Edit >> Exit <p>44.(C3 Menentukan) Shortcut keyboard yang dapat digunakan untuk membuat teks secara vertikal menggunakan Type Tool pada gambar adalah dengan menekan tombol...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tombol T pada keyboard 	
--	--	---	--	--	--	--	--


					<p>b. Tombol U pada keyboard c. Tombol M pada keyboard d. Tombol Z pada keyboard e. Tombol A pada keyboard</p> <p>45. (C3 Menentukan) Shortcut keyboard yang dapat digunakan untuk memperbesar dan memperkecil gambar adalah dengan menekan tombol...</p> <p>a. Tombol T pada keyboard b. Tombol U pada keyboard c. Tombol M pada keyboard d. Tombol Z pada keyboard e. Tombol S pada keyboard</p> <p>46. (C3 Menentukan) Shortcut keyboard yang dapat digunakan untuk menggeser/memindahkan seleksi, layers, dan guides atau disebut juga dengan Move Tool adalah dengan menekan tombol...</p> <p>a. Tombol T pada keyboard b. Tombol U pada keyboard c. Tombol V pada keyboard d. Tombol Z pada keyboard e. Tombol I pada keyboard</p>	
--	--	---	--	--	---	--

						<p>47.(C3 Menentukan) Shortcut keyboard yang dapat digunakan untuk memotong gambar dengan bentuk kotak/segi empat atau jenis toolnya disebut dengan Crop Tool adalah dengan menekan tombol...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tombol C pada keyboard Tombol U pada keyboard Tombol V pada keyboard Tombol Z pada keyboard Tombol P pada keyboard <p>48.(C3 Menentukan) Shortcut keyboard yang dapat digunakan untuk mengaktifkan Gradient Tool dan Paint Bucket Tool adalah dengan menekan tombol...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tombol A pada keyboard Tombol B pada keyboard Tombol E pada Keyboard Tombol G pada keyboard Tombol U pada keyboard <p>49.(C3 Menentukan) Untuk mengaktifkan Hand Tool agar dapat digunakan</p>	
--	--	---	--	--	--	--	--

					<p>untuk menggeser/memindah bidang pandang image di dalam window view area pada Photoshop adalah dengan menekan tombol...</p> <ol style="list-style-type: none"> Tombol I pada keyboard Tombol U pada keyboard Tombol H pada Keyboard Tombol G pada keyboard Tombol Z pada keyboard <p>50.(C3 Menentukan) Agar dapat menggunakan Eraser Tool pada Toolbox, salah satu caranya adalah dengan menekan tombol..</p> <ol style="list-style-type: none"> Tombol E pada keyboard Tombol A pada keyboard Tombol O pada Keyboard Tombol P pada keyboard Tombol U pada keyboard <p>51.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah untuk menampilkan palet history apabila belum ada adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilih Window >> History Pilih Window >> Histogram 	
--	--	---	--	--	--	--

					<p>c. Pilih Window >> Navigation</p> <p>d. Pilih Window >> Options</p> <p>e. Pilih Window >> Layer</p> <p>52. (C3 Menentukan)</p> <p>Untuk merubah ukuran suatu gambar, tahapannya adalah dengan cara membuka file yang akan diatur lalu memilih menu...</p> <p>a. Image >> Image Size</p> <p>b. Image >> Image Canvas</p> <p>c. Image >> Canvas Size</p> <p>d. Image >> Canvas Image</p> <p>e. Image >> Image Canvas</p> <p>53. (C3 Menentukan)</p> <p>Untuk mengatur tingkat kecerahan dalam Photoshop dapat dilakukan dengan cara memilih menu Image >> Adjustments lalu memilih...</p> <p>a. Duotone</p> <p>b. Selective Color</p> <p>c. Brightness/Contrast</p> <p>d. Replace Color</p> <p>e. Full Color</p> <p>54. (C3 Menentukan)</p> <p>Untuk membuka atau memasukkan file pada Adobe</p>	
--	--	---	--	--	---	--

				<p>Photoshop CS 3, langkahnya adalah dengan memilih menu File, kemudian pilih submenu...</p> <ol style="list-style-type: none"> Open Open As Save Save As Import <p>55.(C3 Menentukan) Agar dapat menghilangkan seleksi pada objek atau gambar, adapun langkah yang harus dilakukan yaitu memilih menu Select lalu memilih...</p> <ol style="list-style-type: none"> Select Deselect Reselect All Selection <p>56.(C3 Mengurutkan) Urutan langkah untuk menampilkan palet layer apabila di layer belum ada adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilih Window >> Layer >> klik ikon Palet Layer Pilih Window >> Layer Comps 	
--	--	---	--	---	--

						<p>c. Pilih Window >> Option >> klik ikon Palet Layer</p> <p>d. Pilih Window >> Tool >> klik ikon Palet Layer</p> <p>e. Pilih Window >> Selection >> klik ikon Palet Layer</p> <p>57. (C3 Mengurutkan) Urutan langkah untuk menampilkan palet Channel apabila belum ada adalah dengan klik menu Window lalu memilih...</p> <ol style="list-style-type: none"> Channels Character Color Clone Source Contrast <p>58. (C3 Menentukan) Langkah untuk mengelompokkan layer ke dalam sebuah grup layer adalah dengan memilih beberapa layer yang ingin dikelompokkan kemudian pilih menu Layer kemudian...</p> <ol style="list-style-type: none"> Duplicate Layer New Group Layer Layer Properties 	
--	--	---	--	--	--	--	--

							<p>e. Blending Options</p> <p>59.(C3 Menentukan) Perintah baris menu untuk membuat duplikasi sebuah layer, yaitu klik layer yang akan di duplikasi lalu pilih menu...</p> <p>a. Layer >> Copy Layer b. Layer >> Cut Layer c. Layer >> Duplicate Layer d. Layer >> Pallette e. Layer >> Delete</p> <p>60. (C3 Menentukan) Untuk dapat menghapus layer, hal yang dapat dilakukan adalah klik atau aktifkan pada layer yang ingin dihapus lalu memilih menu Layer kemudian...</p> <p>a. Pilih Delete >> Layer b. Pilih Duplicate Layer c. Pilih Layer Mask d. Pilih Layer Options e. Pilih Group Layers</p>	
<p>KD 4 (Keterampilan)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak</p>	<p>4.9.1 Membuat gambar bitmap sederhana dengan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p><i>Mengolah Gambar Bitmap Dengan Perangkat Lunak</i></p>	<p>Video tutorial mengolah gambar</p>			✓	<p>Peserta didik melakukan praktikum mengolah gambar bitmap dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 3.</p>	LKPD

pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)			bitmap (<i>Raster</i>)						
---	--	--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--



DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, R. (2019). *Dasar Desain Grafis SMK/MAK untuk Kelas X*. Bandung: HUP.
- Prihono, A. T. (2019). *Dasar Desain Grafis Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK/MAK*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Setiawan, R. (2018). *Dasar Desain Grafis Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi C2 (Dasar Pprogram Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK/MAK)*. Surakarta: CV Mediatama.
- Wijayanti, H. (2019). *Dasar Desain Grafis SMK/MAK Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Surakarta: CV Putra Nugraha.
- Wiyono, S. (2018). *Dasar Desain Grafis Untuk SMK/MAK Kelas X Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi Dasar Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika*. Klaten: CV Sinar Mandiri.



Lampiran 26 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
 NIP : 198502152008122007

Setelah membaca, menelaah dan mencermati instrumen kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* dan *Experiential Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada" yang dibuat oleh :

Nama : Ni Wayan Putri Darmaningsih
 NIM : 1615051049
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
 Jurusan : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan

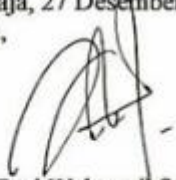
Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (√)

- Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi.
 Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran.
 Tidak layak

Catatan (bila perlu)

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 27 Desember 2019
 Penilai,


Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
 NIP. 198502152008122007

TABEL PERBAIKAN INSTRUMEN

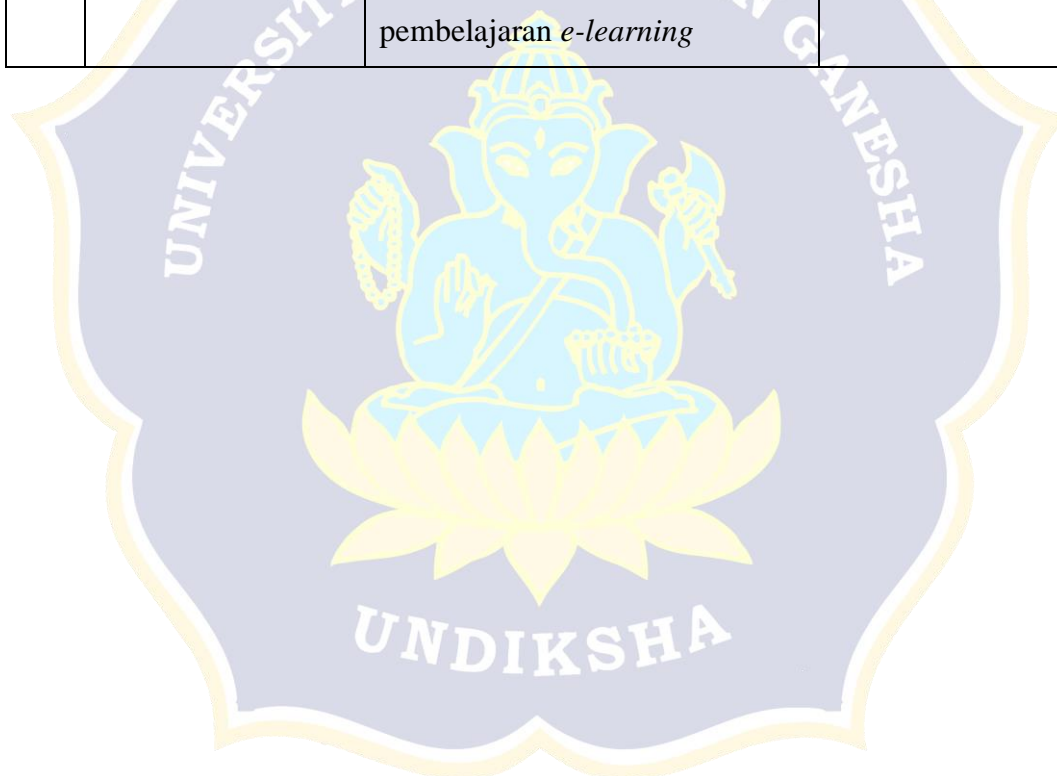
NO	PERBAIKAN	TINDAKAN	TANGGAL
1	Perbaiki kisi – kisi instrument sesuai komponen dan indikator apa yang ingin diuji.	Memperbaiki kisi – kisi instrumen yang digunakan dengan menyesuaikan komponen dan indikator yang hendak diuji.	4 Desember 2019
2	<p>a. Perbaiki penggunaan kata pada pernyataan yang disajikan di angket.</p> <p>b. Tidak boleh ada kata penghubung di awal kalimat</p> <p>c. Tidak boleh ada kata “dan” pada pernyataan berupa pernyataan tegas.</p> <p>d. Tambahkan negatif <i>statement</i> pada setiap angket uji.</p>	<p>a. Memperbaiki penilaian kata yang digunakan pada angket.</p> <p>b. Mengubah susunan kata dalam setiap pernyataan pada angket.</p> <p>c. Memisahkan pernyataan yan sesuai dengan komponen dan indikator yang direncanakan.</p> <p>d. Menambahkan 4 negatif <i>statement</i> pada uji perorangan, kelompok, kecil dan lapangan. Menambahkan 3 negatif <i>statement</i> pada instrumen uji respons guru serta 5 negatif <i>statement</i> pada instrument uji respons peserta didik.</p>	6 Desember 2019

Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Uji 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	3,7,10
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	5,8,9



Lampiran 28 Angket Uji Respons Guru

ANGKET RESPONS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOLY* DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

S=Setuju

KS=Kurang Setuju

TS=Tidak Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

Identitas Guru :

Nama : Luh Sri Aryadi, S.Pd.

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas	\checkmark				
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pelajaran Dasar Desain Grafis				\checkmark	

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
3.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Dasar Desain Grafis		√			
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 Dasar Desain Grafis				√	
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pembelajaran Dasar Desain Grafis membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	√				
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis		√			
9.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Dasar Desain Grafis	√				
10.	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.	√				

Saran / Komentar

Media sudah bagus, lengkap dan memudahkan siswa dalam memperoleh sumber belajar yang bisa diakses kapan dan dimana saja

.....

.....

.....

.....

Sukasada, 8 Mei 2020

Responden,



Luh Sri Aryadi, S.Pd.



Lampiran 29 Hasil Angket Uji Respon Guru

Daftar Pertanyaan	Skor
Penggunaan media pembelajaran e-learning mempermudah saya dalam menyampaikan materi	5
Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran e-learning pada pelajaran dasar desain grafis	4
Penggunaan media pembelajaran e-learning membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dasar desain grafis	4
Media pembelajaran <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4
Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran dasar desain grafis	4
Penggunaan media pembelajaran e-learning pada pembelajaran dasar desain grafis membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
Penggunaan media pembelajaran e-learning, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis	4
Media pembelajaran e-learning yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi dasar desain grafis	5
Adanya media pembelajaran e-learning mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar desain grafis.	5

Jumlah skor per responden	44
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir	50
Jumlah skor terendah ideal	10
Mi	30
Sdi	6.666666667
\bar{x}	44
Kriteria	Sangat Praktis

No	Interval	Kategori	Kriteria
1	$Mi + 1,5 SDi \leq \bar{x}$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 SDi$	Positif	Praktis
3	$Mi - 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 0,5 SDi$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4	$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 1,5 SDi$	Negatif	Tidak Praktis
5	$\bar{x} < Mi - 1,5 SDi$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

RUMUS

$$30 + 1,5 * 6,666666667 \leq 44$$

$$430 + 0,5 * 6,666666667 \leq 44 < 30 + 1,5 * 6,666666667$$

$$30 - 0,5 * 6,666666667 \leq 44 < 30 + 0,5 * 6,666666667$$

$$30 - 0,5 * 6,666666667 \leq 44 < 30 - 1,5 * 6,666666667$$

$$48 < 30 - 1,5 * 6,666666667$$

HASIL

$$40 \leq 44$$

$$33,33333333 \leq 44 < 40$$

$$26,66666667 \leq 44 < 33,33333333$$

$$26,66666667 \leq 44 < 20$$

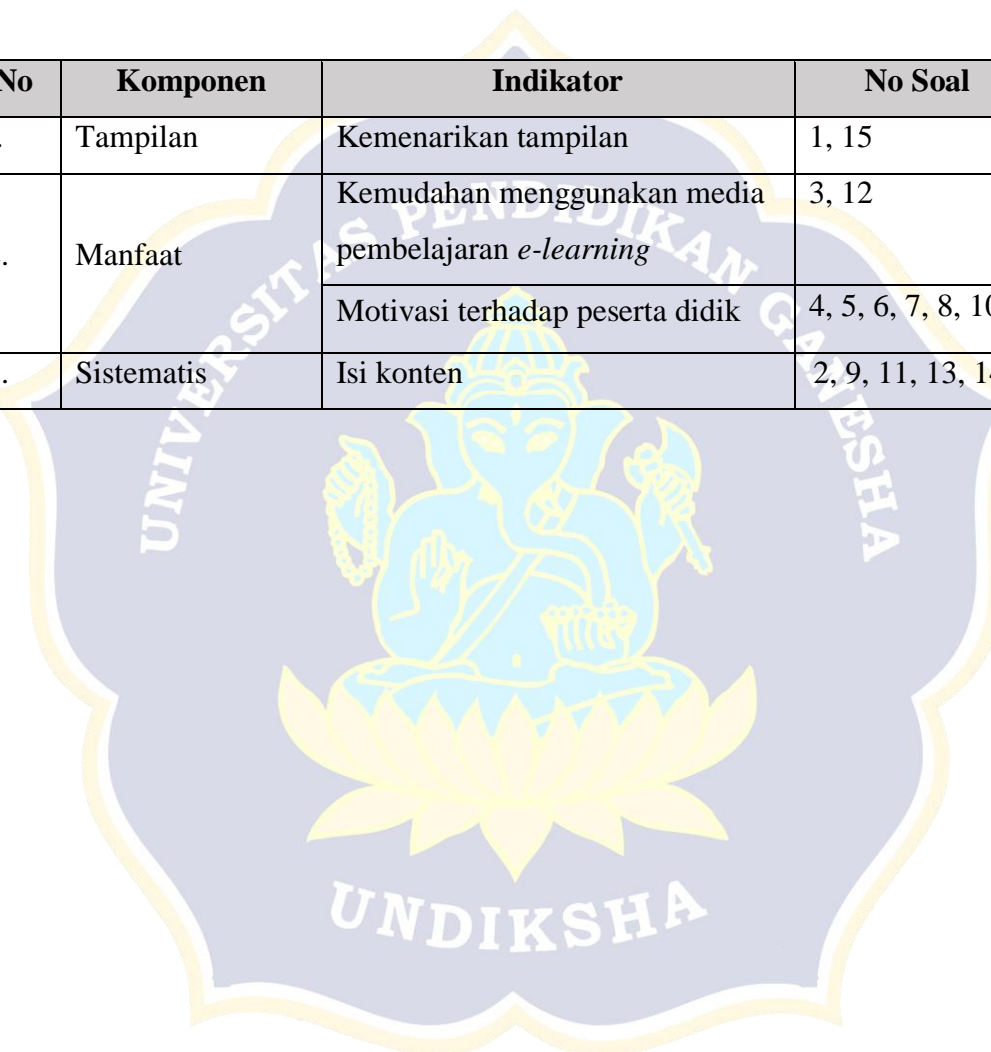
$$44 < 20$$

Lampiran 30 Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK

Angket ini 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, 15
2.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4, 5, 6, 7, 8, 10
3.	Sistematis	Isi konten	2, 9, 11, 13, 14



ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
***SCHOOL*LOGY DAN *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA MATA PELAJARAN**
DASAR DESAIN GRAFIS

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

2. Berikan nilai

SS=Sangat Setuju

S=Setuju

KS=Kurang Setuju

TS=Tidak Setuju

STS=Sangat Tidak Setuju

Identitas Peserta Didik :

Nama : Komang Eli Sandriantari

No.Absen : 16

Kelas : Multimedia 1

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran Dasar Desain Grafis sangat menarik		\checkmark			
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain Grafis mudah dipahami		\checkmark			
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada proses pembelajaran Dasar Desain Grafis			\checkmark		
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Dasar Desain		\checkmark			

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

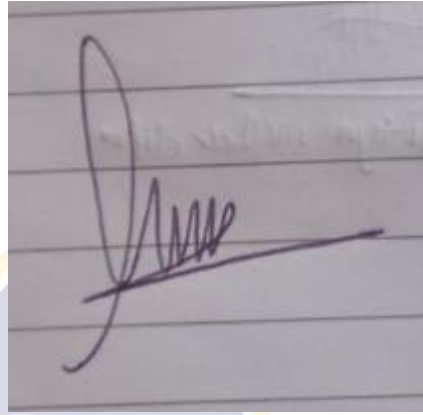
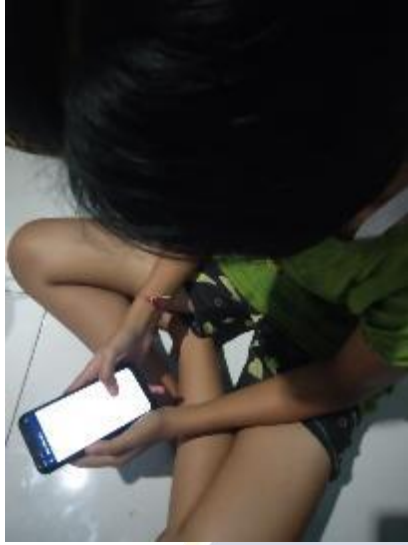
Saran / Komentar

Saya tertarik menggunakan media ini karena materinya lengkap dan bisa di akses kapan dan dimana saja.....
.....
.....
.....
.....

Sukasada, 8 Mei 2020
Responden,

Komang Eli Sandriantari





Lampiran 32 Hasil Angket Uji Respons Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	Tampilan media pembelajaran e-learning dalam proses pembelajaran dasar desain grafis sangat menarik	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	
2	Materi dalam media pembelajaran e-learning dasar desain grafis mudah dipahami	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran e-learning pada proses pembelajaran dasar desain grafis	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	5	3	4	4	4	5
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran e-learning dasar desain grafis membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4	2	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5
5	Melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
6 (-)	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	4	3	5	4	4	5	3	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	5
7	Penggunaan media pembelajaran e-learning dasar desain grafis membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
8	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5

9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran e-learning tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	5	4	3	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran dasar desain grafis karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran e-learning dasar desain grafis tidak terorganisir	4	4	3	4	5	5	4	3	3	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	5	5	
12	Media pembelajaran e-learning dasar desain grafis sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	5	
13 (-)	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran e-learning dasar desain grafis mengurangi motivasi belajar	3	5	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	5	5	
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar dasar desain grafis, karena membaca materi pada media pembelajaran e-learning	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran e-learning pada mata pelajaran dasar desain grafis	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	
Jumlah skor per responden		65	69	55	62	69	66	65	57	55	61	60	65	67	73	66	64	62	58	70	67	62	74	
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		75																						
Jumlah skor terendah ideal		15																						
Mi		45																						
Sdi		10																						
x		64,18181818																						
Kriteria		Sangat Praktis																						

No	Interval	Kategori	Kriteria
1	$\bar{x} \geq \bar{M}_i + 1,5 SD_i$	Sangat Positif	Sangat Praktis
2	$\bar{x} \geq \bar{M}_i + 0,5 SD_i$ $\bar{x} < \bar{M}_i + 1,5 SD_i$	Positif	Praktis
3	$\bar{x} \geq \bar{M}_i - 0,5 SD_i$ $\bar{x} < \bar{M}_i + 0,5 SD_i$	Kurang Positif	Kurang Praktis
4	$\bar{x} \geq \bar{M}_i - 1,5 SD_i$ $\bar{x} < \bar{M}_i - 1,5 SD_i$	Negatif	Tidak Praktis
5	$\bar{x} < \bar{M}_i - 1,5 SD_i$	Sangat Negatif	Sangat Tidak Praktis

RUMUS

- 45+1,5*10 <= 64,18181818
- 45+0,5*10 <= 64,18181818 < 45+1,5*10
- 45-0,5*10 <= 64,18181818 < 45+0,5*10
- 45-0,5*10 <= 64,18181818 < 45-1,5*10
- 64,18181818 < 45-1,5*10

HASIL

- 60 <= 64,18181818
- 50 <= 64,18181818 < 60
- 40 <= 64,18181818 < 50
- 40 <= 64,18181818 < 30
- 64,18181818 < 30

Keterangan :

- SS = 5
- S = 4
- KS = 3
- TS = 2
- STS = 1

Lampiran 33 Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Respon Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran administrasi sistem jaringan sangat menarik	14	8	0	0	0
2	Materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan mudah dipahami	5	17	0	0	0
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada proses pembelajaran administrasi sistem jaringan	2	14	6	0	0
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan membuat saya lebih aktif dalam belajar	9	12	0	1	0
5	Melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	16	6	0	0	0
6 (-)	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	5	10	7	0	0
7	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	8	14	0	0	0
8	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	12	10	0	0	0
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	12	7	3	0	0
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan karena belajar dapat dilakukan dimana saja	15	7	0	0	0
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan tidak terorganisir	7	10	5	0	0
12	Media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	6	15	1	0	0
13 (-)	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> administrasi sistem jaringan mengurangi motivasi belajar	5	11	6	0	0
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar administrasi sistem jaringan, karena membaca materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	3	11	8	0	0
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran administrasi sistem jaringan	11	11	0	0	0

Lampiran 34 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Observasi Awal Pada Guru Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis



Gambar 4. Pengujian dengan Ahli Isi Pembelajaran 1



Gambar 2. Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan Siswa



Gambar 5. Pengujian dengan Ahli Isi Pembelajaran 2



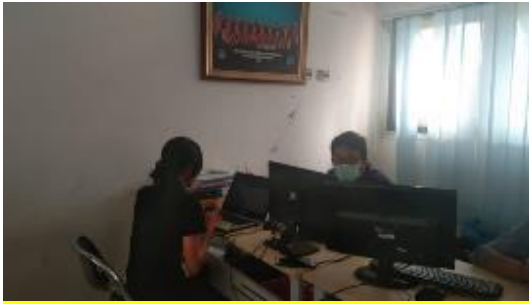
Gambar 3. Observasi Kegiatan Belajar



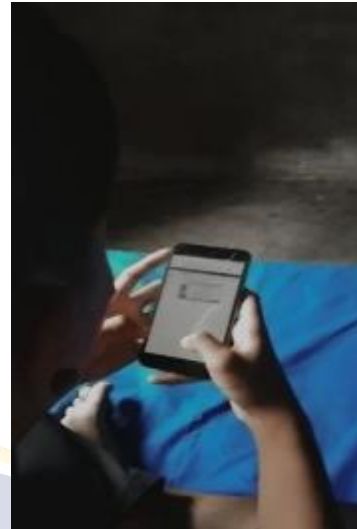
Gambar 6. Pengujian dengan Ahli Desain Pembelajaran 1



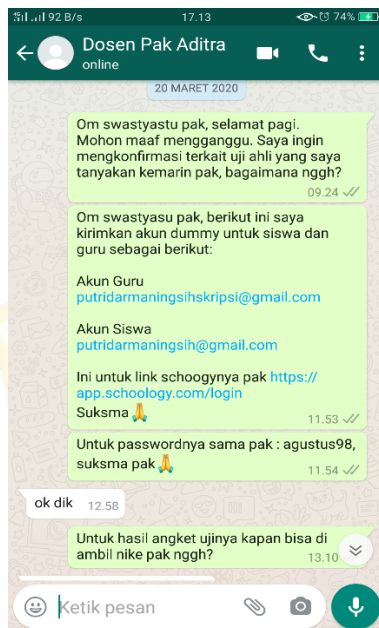
Gambar 7. Pengujian dengan Ahli Desain Pembelajaran 2



Gambar 8. Pengujian dengan Ahli Media 1



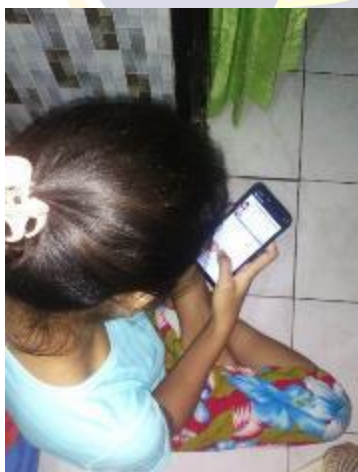
Gambar 11. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 9. Dokumentasi Pengujian dengan Ahli Media 2



Gambar 12. Dokumentasi Kegiatan Pre-test



Gambar 10. Dokumentasi Uji Coba Perorangan



Gambar 13. Dokumentasi Kegiatan Belajar Pada Implementasi Pertemuan 1



Gambar 14. Dokumentasi Kegiatan Belajar Pada Implementasi Pertemuan 2



Gambar 17. Dokumentasi Kegiatan *Post-test*



Gambar 15. Dokumentasi Kegiatan Belajar Pada Implementasi Pertemuan 3



Gambar 18. Dokumentasi Pengisian Angket Uji Coba Lapangan



Gambar 16. Dokumentasi Kegiatan Belajar Pada Implementasi Pertemuan 4



Gambar 19. Dokumentasi Angket Uji Respon Guru



Gambar 20. Dokumentasi Pengisian Angket Uji Respon Peserta Didik