

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://fkk.updiksha.ac.id>

Nomor : 1925/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Data

Singaraja, 20 September 2024

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : I Gusti Ayu Tresna Dewi
NIM : 2115051002
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Informatika
Data yang dibutuhkan : Terkait data kurikulum, modul ajar, minat siswa terhadap mata pelajaran Informatika dan analisis kebutuhan terhadap media
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagne's Pada mata Pelajaran Informatika

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Winda Antara Kesiman
NIP 19821112008121001

Lampiran 2 Pernyataan Disposisi Permohonan Data

[illegible]

Lampiran 3 Surat Pernyataan Guru

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putu Melly Soliastini, S.Pd
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Informatika
Sekolah : SMK Negeri 3 Singaraja
Alamat : Jalan Gempol, Burenyung, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di mata pelajaran Informatika program keahlian Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 3 Singaraja, sangat diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagne. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta memfasilitasi pemahaman materi secara lebih efektif. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 22 Oktober 2024

Guru Mata Pelajaran Informatika



Putu Melly Soliastini, S.Pd

NIP. 198507092011012014

Lampiran 4 Pedoman dan Hasil Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika

I. Jadwal Wawancara

1. Hari, Tanggal : Selasa, 22 Oktober 2024
2. Waktu Mulai dan Selesai : 08.00 – 10.00

II. Identitas Informan

1. Nama : Putu Melly Soliastini, S.Pd
2. Jabatan : Guru Mata Pelajaran Informatika DKV
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Pendidikan Terakhir : Sarjana

III. Pertanyaan penelitian:

1. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Informatika?

Jawaban:

Di program keahlian DKV ada 2 orang.

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Informatika?

Jawaban:

Sumber belajar berupa buku paket, video youtube dan internet.

3. Sarana dan prasarana apa saja yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Informatika?

Jawaban:

HP, komputer, laptop, proyektor, speaker, papan tulis dan spidol.

4. Apa yang menjadi faktor permasalahan atau kendala yang dialami selama proses pembelajaran Informatika khususnya Algoritma dan menghambat proses pembelajaran?

Peserta didik sulit memahami konsep algoritma yang sifatnya abstrak sehingga menghambat proses pembelajaran.

5. Bagaimana Ibu biasanya memulai proses pembelajaran dikelas?

Jawaban:

Seperti biasa mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik dan memulai suatu pembelajaran dengan memberikan pertanyaan singkat lalu menyampaikan materi.

6. Apakah Ibu sering menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik sebelum memulai materi pembelajaran?

Jawaban:

Jarang.

7. Dalam proses pembelajaran, langkah-langkah apa saja yang Ibu anggap penting untuk dilakukan oleh guru?

Jawaban:

Memotivasi peserta didik dan melakukan apresiasi.

8. Apakah menurut Ibu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip instruksional yang jelas dapat membantu proses belajar peserta didik?

Jawaban:

Ya, penggunaan media pembelajaran yang terstruktur dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus membantu peran guru. Adanya media pembelajaran membantu guru lebih fokus pada perannya sebagai fasilitator.

9. Apakah terdapat kendala dalam menerapkan langkah-langkah instruksional secara lengkap di kelas?

Jawaban:

Ada, keterbatasan waktu dan padatnya materi membuat saya kesulitan menerapkan langkah instruksional ketika mengajar.

10. Bagaimana menurut Ibu jika dikembangkan media pembelajaran berbasis prinsip Gagné untuk mata pelajaran Informatika?

Jawaban:

Sangat setuju, di era teknologi saat ini media pembelajaran interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan terutama pada materi yang cukup sulit seperti algoritma.

11. Apa harapan Ibu terkait pengembangan media pembelajaran yang lebih terstruktur dalam membantu siswa memahami konsep algoritma?

Jawaban:

Harapannya media ini nantinya bisa menjadi komplemen yang tidak hanya mengatasi kesulitan peserta didik belajar, namun membantu guru menerapkan langkah instruksional ketika mengajar.

Singaraja, 22 Oktober 2024

Mengetahui Guru Mata Pelajaran
Informatika



Putu Melly Soliastini, S.Pd
NIP. 198507092011012014

Lampiran 5 Kisi-kisi Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik

KISI-KISI INSTRUMEN
ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Instrumen ini dibuat dan dikembangkan untuk memahami kebutuhan, minat, dan kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik. Instrumen yang digunakan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, 1) karakteristik peserta didik dan 2) karakteristik pembelajaran. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Karakteristik Peserta Didik	1) Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	1, 2	14
		2) Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	3, 4, 5, 6, 7, 8, 15	
		3) Motivasi peserta didik dalam belajar	11, 13, 16, 19, 20	
2.	Karakteristik Pembelajaran	4) Materi pembelajaran	9, 12	6
		5) Media pembelajaran	10	
		6) Sarana pembelajaran	17, 18	
		7) Proses pembelajaran oleh guru	14	
Jumlah				20

Lampiran 6 Tampilan Kuesioner Observasi Peserta Didik

The image displays three sequential screenshots of a Google Form titled "INFORMATIKA KELAS X" and "Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik".

Top Screenshot: Shows the title and introductory text. The text states that the form is for the purpose of analyzing the needs of students in the Informatics subject, specifically for the purpose of developing a learning media package. It mentions that the form is part of a research project titled "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Algoritma Pemrograman".

Middle Screenshot: Shows a section titled "Petunjuk Pengisian Angket:". It contains five numbered instructions for filling out the form. Below the instructions, there are two multiple-choice questions. The first question asks "Apakah materi mata pelajaran Informatika termasuk konsep algoritma?" with options: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, and Sangat Tidak Setuju. The second question asks "Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma." with the same four options.

Bottom Screenshot: Shows the end of the form, including a footer with the Google logo and the text "This content is visible on the web because it is shared by Google".

Lampiran 7 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik

SOAL	RESPONDEN																										
	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
Saya memahami mata pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	4	2	2	2	2
materi pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4
Saya merasa senang dan tertarik untuk mempelajari mata pelajaran Informatika khususnya algoritma.	3	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
Saya secara aktif mencari materi tambahan di internet untuk menambah referensi belajar saya.	3	3	3	4	3	2	4	3	1	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3
Saya lebih tertarik belajar jika disertai dengan gambar, video, simulasi, atau game untuk memudahkan pemahaman materi.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4
Saya lebih mudah memahami materi Informatika jika disajikan dengan contoh-contoh kasus nyata atau simulasi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3
Saya merasa lebih senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika khususnya algoritma dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
Saya merasa lebih nyaman belajar Informatika melalui media visual dan audio, dibandingkan hanya menggunakan buku atau teks saja.	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3
Guru sering menggunakan PPT dan buku paket saat menjelaskan materi pelajaran.	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	3
Guru terkadang mengirimkan link YouTube atau video materi terkait saat menjelaskan.	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
Saya ingin guru menggunakan variasi media pembelajaran yang berbeda.	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3
Saya merasa mata pelajaran Informatika khususnya algoritma mudah dipahami hanya melalui penjelasan teori.	1	4	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	4	3	2	1	4	2	3	2

SOAL	RESPONDEN																										
	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
Pembelajaran Informatika khususnya algoritma dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai materi.	1	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	2	2	2	2
Saya lebih memahami materi jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal, sehingga saya tahu apa yang harus dicapai.	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
Media interaktif yang memberikan petunjuk langkah demi langkah akan membantu saya memahami konsep algoritma dengan lebih mudah.	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3
Saya memiliki smartphone, laptop, atau komputer pribadi.	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
Sekolah sudah memfasilitasi pembelajaran Informatika dengan laboratorium komputer.	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4
Saya merasa pembelajaran Informatika khususnya algoritma akan lebih efektif jika menggunakan media interaktif yang dapat diakses secara mandiri di rumah.	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
Saya merasa membutuhkan pembelajaran Informatika khususnya algoritma yang memberikan umpan balik secara langsung untuk mengetahui perkembangan pemahaman saya.	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4



No.	Soal	Skala Likert				Total Skor	Indeks
		SS	S	TS	STS		
1.	Saya memahami mata pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	1	4	14	8	52	48%
2.	Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	15	11	1	-	95	88%
3.	Saya merasa senang dan tertarik untuk mempelajari mata pelajaran Informatika khususnya algoritma.	12	12	3	-	90	83%
4.	Saya secara aktif mencari materi tambahan di internet untuk menambah referensi belajar saya.	8	15	3	1	84	78%
5.	Saya lebih tertarik belajar jika disertai dengan gambar, video, atau <i>game</i> untuk memudahkan pemahaman materi.	17	9	1	-	97	90%
6.	Saya lebih mudah memahami materi Informatika jika disajikan dengan contoh-contoh kasus nyata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.	9	18	-	-	90	83%
7.	Saya merasa lebih senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika khususnya algoritma dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	10	17	-	-	91	84%
8.	Saya merasa lebih nyaman belajar Informatika melalui media visual dan audio, dibandingkan hanya menggunakan buku atau teks saja.	6	19	2	-	85	79%
9.	Guru sering menggunakan PPT dan buku paket saat menjelaskan materi pelajaran.	12	14	1	-	92	85%
10.	Guru terkadang mengirimkan link YouTube atau video materi terkait saat menjelaskan.	12	14	1	-	92	85%

No.	Soal	Skala Likert				Total Skor	Indeks
		SS	S	TS	STS		
11.	Saya ingin guru menggunakan variasi media pembelajaran yang berbeda.	6	20	1	-	86	80%
12.	Saya merasa mata pelajaran Informatika khususnya algoritma mudah dipahami hanya melalui penjelasan teori.	3	5	15	4	61	56%
13.	Pembelajaran Informatika khususnya algoritma dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	7	19	1	-	87	81%
14.	Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai materi.	-	2	18	7	49	45%
15.	Saya lebih memahami materi jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal, sehingga saya tahu apa yang harus dicapai.	13	14	-	-	94	87%
16.	Media interaktif yang memberikan petunjuk langkah demi langkah akan membantu saya memahami konsep algoritma dengan lebih mudah.	7	20	-	-	88	81%
17.	Saya memiliki smartphone, laptop, atau komputer pribadi.	7	18	2	-	86	80%
18.	Sekolah sudah memfasilitasi pembelajaran Informatika dengan laboratorium komputer.	14	13	-	-	95	88%
19.	Saya merasa pembelajaran Informatika khususnya algoritma akan lebih efektif jika menggunakan media interaktif yang dapat diakses secara mandiri di rumah.	10	15	1	-	87	81%
20.	Saya merasa membutuhkan pembelajaran Informatika khususnya algoritma yang memberikan umpan balik secara langsung untuk mengetahui perkembangan pemahaman saya.	15	11	1	-	95	88%

Keterangan:

Mencari Total SS = 4 x Total responden memilih

Mencari Total S = 3 x Total responden memilih

Mencari Total TS = 2 x Total responden memilih

Mencari Total STS = 1 x Total responden memilih

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = jumlah responden x skor tertinggi likert

$$= 27 \times 4 = 108$$

Mencari Nilai Indeks = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$

Berikut merupakan penilaian interval dari 4 kategori pilihan pada kuesioner (Harmilasari & Munggaran, 2020).

Interval Penilaian	
Indeks	Keterangan
0-24,99%	Sangat Tidak Setuju
25%-49,99%	Tidak Setuju
50%-74,99%	Setuju
75%-100%	Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Komponen	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya memahami mata pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	48%	68%	Setuju
			Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.	88%		
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya merasa senang dan tertarik untuk mempelajari mata pelajaran Informatika khususnya algoritma.	83%	84%	Sangat Setuju
			Saya secara aktif mencari materi tambahan di internet untuk menambah referensi belajar saya.	78%		
			Saya lebih tertarik belajar jika disertai dengan gambar, video, atau <i>game</i> untuk memudahkan pemahaman materi.	90%		
			Saya lebih mudah memahami materi Informatika jika disajikan dengan contoh-contoh kasus nyata yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.	83%		
			Saya merasa lebih senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika khususnya	84%		

No.	Aspek yang dinilai	Komponen	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			algoritma dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.			
			Saya merasa lebih nyaman belajar Informatika melalui media visual dan audio, dibandingkan hanya menggunakan buku atau teks saja.	79%		
			Saya lebih memahami materi jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal, sehingga saya tahu apa yang harus dicapai.	87%		
		c. Motivasi peserta didik dalam belajar	Saya ingin guru menggunakan variasi media pembelajaran yang berbeda.	80%	83%	Sangat Setuju
			Saya merasa pembelajaran Informatika khususnya algoritma akan lebih efektif jika menggunakan media interaktif yang dapat diakses secara mandiri di rumah.	81%		
			Saya merasa membutuhkan pembelajaran Informatika khususnya algoritma yang memberikan umpan balik secara langsung	88%		

No.	Aspek yang dinilai	Komponen	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			untuk mengetahui perkembangan pemahaman saya.			
			Pembelajaran Informatika khususnya algoritma dengan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	81%		
			Media interaktif yang memberikan petunjuk langkah demi langkah akan membantu saya memahami konsep algoritma dengan lebih mudah.	81%		
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	Saya merasa mata pelajaran Informatika khususnya algoritma mudah dipahami hanya melalui penjelasan teori.	56%	71%	Sangat Setuju
			Guru sering menggunakan PPT dan buku paket saat menjelaskan materi pelajaran.	85%		
		b. Media Pembelajaran	Guru terkadang mengirimkan link YouTube atau video materi terkait saat menjelaskan.	85%	85%	Sangat Setuju
		c. Sarana Pembelajaran	Saya memiliki <i>smartphone</i> , laptop, atau komputer pribadi.	80%	84%	Sangat Setuju

No.	Aspek yang dinilai	Komponen	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			Sekolah sudah memfasilitasi pembelajaran Informatika dengan laboratorium komputer.	88%		
		d. Proses pembelajaran oleh guru	Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum memulai materi.	45%	45%	Tidak Setuju



Lampiran 8 ATP Mata Pelajaran Informatika Kelas X



ပထဝီစွန့် ဂျပာပိန္နဒိ ကာပိ

PEMERINTAH PROVINSI BALI

သိက္ခာ ပိန္နိသိက္ခာ၊ စံပိဗ္ဗာသိက္ခာ၊ သိက္ခာပုဂ္ဂလိက

DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA

၂၀၁၆ ခု၊ ဇူလိုင်လ၊ ၁၅ ရက်၊ မိတ္တူ

SMK NEGERI 3 SINGARAJA

လမ်းကွေ့၊ ဂမ္ပေါလုံ၊ မိတ္တူ၊ ကာပိ ၈၁၁၁၁၁၊ ဂမ္ပေါလုံ/ပမ္ပေါ (၁၀၈၈၈၈) ၂၄၅၄၄

Jalan Gempol, Banyuning, Singaraja, Bali 81119 Telepon/ Fax (0362) 24544

၂၀၁၆ ခု၊ ဇူလိုင်လ၊ ၁၅ ရက်၊ မိတ္တူ = www.smkn3singaraja.sch.id, အီးမေးလ် = smkn3singaraja@yahoo.co.id

Website: www.smkn3singaraja.sch.id, e-mail: smkn3singaraja@yahoo.co.id



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK N 3 Singaraja	Fase	: E
Program Keahlian	: Semua Program Keahlian	Tahun Pelajaran	: 2024/2025
Mata Pelajaran	: Informatika	Alokasi Waktu	: 144 JP



ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
Literasi Digital	Peserta didik mampu memahami penggunaan mesin pencari dengan variabel yang lebih banyak; mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan; menggunakan cara membaca lateral untuk mengevaluasi berbagai informasi digital; memahami pemanfaatan lebih beragam perkakas teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, serta analisis dan interpretasi data; memahami konsep dan penerapan serta	- Menggunakan mesin pencari untuk memperoleh informasi digital - Mengidentifikasi berbagai informasi digital baik berupa fakta atau bukan	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinekaan global	Tatap Muka	- Guru menampilkan salah satu contoh mesin pencari informasi - Peserta didik mengamati mesin pencari tersebut - Peserta didik menanyakan fungsi mesin pencari yang di tampilkan guru - Peserta didik menggali informasi tentang cara melakukan pencarian menggunakan mesin pencari - Guru menugaskan peserta didik mencari informasi dengan topik tertentu menggunakan	8 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/ Presentasi Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
	konfigurasi keamanan dasar untuk konektivitas jaringan data local dan internet baik kabel maupun nirkabel; serta memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten, partisipasi dan kolaborasi. Peserta didik mampu menghargai hak atas kekayaan intelektual, mengenal profesi bidang Informatika, memahami penerapan digitalisasi budaya Indonesia,				berbagai jenis mesin pencari serta mengidentifikasi informasi tersebut apakah berupa fakta atau bukan • Peserta didik mengkomunikasikan hasil pencarian informasinya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi mesin pencari informasi.		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
	menyaring konten negatif di dunia digital, menerapkan pengelolaan kata sandi dengan manajer kata sandi, dan menerapkan autentikasi dua langkah secara sederhana, serta menerapkan konfigurasi privasi dan keamanan pada akun platform digital.						
		Memahami ancaman informasi digital	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri	Tatap Muka	- Guru menunjukkan contoh informasi digital - Peserta didik mengamati contoh yang di tampilkan guru	4JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/ Presentasi Sikap:

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
			- Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinekaan global		- Peserta didik menanyakan pengertian informasi digital - Guru menugaskan peserta didik mengidentifikasi ancaman informasi digital - Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap		Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					materi informasi digital		
		Menerapkan privasi dan keamanan berupa kata sandi atau autentikasi dua Langkah secara sederhana pada akun platform digital	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinekaan global	Tatap Muka	- Guru menunjukkan contoh penerapan privasi dan keamanan akun platform digital - Peserta didik mengamati contoh yang di tampilkan guru - Guru memberikan Langkah-langkah penerapan privasi dan keamanan pada akun platform digital - Guru menugaskan peserta didik untuk menerapkan privasi dan keamanan pada akun platform	8JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/ Presentasi Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					digital miliknya baik menggunakan kata sandi atau autentikasi dua langkah • Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi penerapan privasi dan keamanan akun platform digital		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
		Memahami HAKI dan profesi di bidang Informatika	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinekaan global	Tatap Muka	- Guru menunjukkan profesi di bidang Informatika - Peserta didik mengamati penjelasan guru - Guru mengaitkan bidang Informatika dengan HAKI - Guru menugaskan peserta didik mencari permasalahan pelanggaran HAKI di bidang Informatika - Peserta didik mempresentasikan laporannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik	4JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/ Presentasi Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					menyimpulkan materi yang sudah di pelajari Guru memberi penguatan terhadap materi HAKI		
		Menggunakan perkakas teknologi digital untuk membuat laporan	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinekaan global	Tatap Muka	- Guru menampilkan aplikasi pengolah kata - Peserta didik mengamati aplikasi yang ditayangkan guru - Peserta didik menanyakan fungsi dari aplikasi tersebut - Peserta didik menggali informasi tentang fitur-fitur pada aplikasi pengolah kata	16JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					- Guru mendemonstrasikan cara pemformatan teks, penambahan fitur pada menu insert dan pengaturan page setup - Guru menugaskan peserta didik memformat suatu dokumen laporan menggunakan fitur-fitur yang sudah dicontohkan oleh guru - Peserta didik mengkomunikasikan hasil pemformatan dokumennya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi.		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi aplikasi pengolah kata		
		Menggunakan perkakas teknologi digital pembuat presentasi	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinek aan global	Tatap Muka	- Guru menampilkan aplikasi presentasi - Peserta didik mengamati aplikasi yang ditayangkan guru - Peserta didik menanyakan fungsi dari aplikasi tersebut - Peserta didik menggali informasi tentang fitur-fitur	16JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					pada aplikasi presentasi • Guru mendemonstrasikan cara menambahkan hyperlink, animasi dan transisi • Guru menugaskan peserta didik membuat file presentasi menggunakan fitur-fitur yang sudah dicontohkan oleh guru • Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi.		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi aplikasi presentasi		
		Menggunakan perkakas teknologi digital untuk analisis dan interpretasi data	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif - Berkebinek aan global	Tatap Muka	- Guru menampilkan aplikasi pengolah angka - Peserta didik mengamati aplikasi yang ditayangkan guru - Peserta didik menanyakan fungsi dari aplikasi tersebut - Peserta didik menggali informasi tentang fitur-fitur	16JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					pada aplikasi pengolah angka - Guru mendemonstrasikan cara pemformatan angka, penambahan grafik dan diagram, dan penggunaan formula - Guru menugaskan peserta didik memformat angka, menambah grafik dan diagram serta menggunakan formula - Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi aplikasi pengolah angka		
Berpikir Komputasional	Peserta didik mampu memahami validitas sumber data; memahami konsep struktur data dan algoritma standar; menerapkan proses komputasi yang dilakukan manusia secara mandiri atau berkelompok	Menjelaskan cara kerja sistem komputer berupa input-proses output	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif	Tatap Muka	- Guru menunjukkan gambar komputer - Peserta didik mengamati gambar yang di tampilkan guru - Guru menjelaskan alat input, alat proses dan alat output dalam komputer	16 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
	untuk mendapatkan data yang bersih, benar, dan terpercaya; menerapkan struktur data dan algoritma standar untuk menghasilkan berbagai solusi dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur kompleks dengan volume tidak kecil; serta menuliskan solusi rancangan program sederhana dalam format <i>pseudocode</i> yang dekat dengan		Berkebinekaan global		- Guru menugaskan peserta didik membuat cara kerja sistem komputer yang melibatkan input, proses dan output - Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan		

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
	bahasa komputer. Peserta didik mampu memahami model dan menyimulasikan dinamika Input-Proses-Output dalam sebuah komputer <i>Von Neumann</i> , serta memahami peran sistem operasi.						
		Menjelaskan peran sistem operasi pada sistem komputer	- Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan berakhlak mulia - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif	Tatap Muka	- Guru menunjukkan beberapa contoh sistem operasi - Peserta didik mengamati yang di tampilkan guru - Guru menugaskan peserta didik mencari informasi tentang peran sistem operasi	8 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
			Berkebinekaan global		pada sistem komputer - Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan		
		Memahami konsep algoritma	Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan	Tatap Muka	Guru menunjukkan contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari untuk	16JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
			berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Berkebinekaan global		diselesaikan menggunakan algoritma • Peserta didik mengamati contoh yang di tampilkan guru • Peserta didik menanyakan pengertian algoritma • Peserta didik menggali informasi tentang penggunaan algoritma untuk penyelesaian masalah • Guru menugaskan peserta didik membuat Langkah-langkah menyelesaikan masalah sederhana		Sikap: Observasi

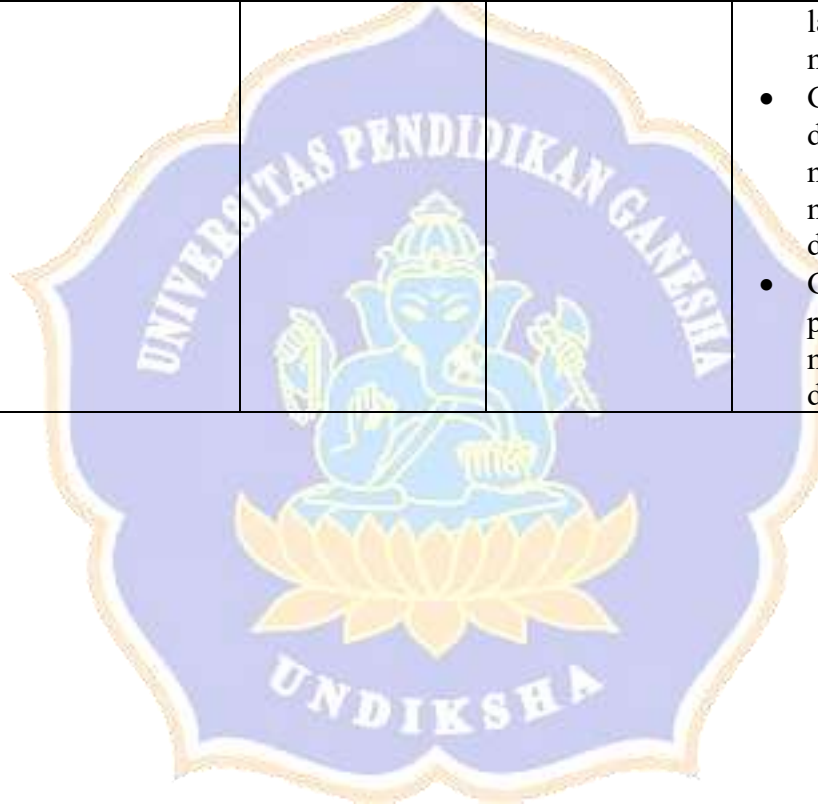
ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					• Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan		
		• Memahami tipe data, variabel dan konstanta	• Beriman dan bertakwa terhadap TYME dan	Tatap Muka	• Guru menunjukkan contoh penggunaan tipe data, variabel dan konstanta dalam algoritma	12 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
			berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif Berkebinekaan global		• Peserta didik mengamati contoh yang di tampilkan guru • Guru menjelaskan jenis tipe data, variabel dan konstanta • Peserta didik mengamati penjelasan guru • Guru meminta peserta didik menyelesaikan algoritma sederhana menggunakan tipe data, variabel dan konstanta • Peserta didik membuat algoritma sederhana dengan menggunakan tipe		Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					data, variabel dan konstanta • Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik lainnya dapat menanggapi. • Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari • Guru memberi penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan		
		• Membuat algoritma sederhana menggunakan		Tatap Muka	• Guru menunjukkan contoh notasi algoritma menggunakan	20 JP	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Kinerja/Produk

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
		Bahasa natural dan pseudocode	berakhlak mulia • Mandiri • Bernalar Kritis • Kreatif • Berkebinekaan global		Bahasa natural dan pseudocode • Peserta didik mengamati contoh yang di tampilkan guru • Guru meminta peserta didik membuat algortima sederhana menggunakan Bahasa natural dan pseudocode • Peserta didik membuat algortima sederhana menggunakan Bahasa natural dan pseudocode • Peserta didik mengkomunikasikan hasil pekerjaannya. Peserta didik		Sikap: Observasi

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ELEMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA	JENIS PERTEMUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	JENIS PENILAIAN
					lainnya dapat menanggapi. - Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang sudah di pelajari - Guru memberi penguatan terhadap materi yang sudah disampaikan		



Lampiran 9 Modul Ajar Informatika Kelas X

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

Penyusun : I Gusti Ayu Tresna Dewi
 Instansi : SMK Negeri 3 Singaraja
 Tahun Penyusunan : 2024
 Mata Pelajaran : Informatika
 Materi Pokok : Algoritma dan Pemrograman
 Fase / Kelas : E / X DKV 3
 Semester : Genap
 Alokasi Waktu : 4 x 4 JP

B. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik memiliki pengetahuan awal tentang logika berpikir komputasional dalam menyelesaikan masalah yang dijumpai di kehidupan sehari – hari.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Peserta didik dapat memiliki karakter Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Berkebinekaan Global.

D. SARANA DAN PRASARANA

MEDIA	ALAT/BAHAN	LINGKUNGAN BELAJAR	BAHAN BACAAN
Media Pembelajaran Interaktif.	LCD <i>Projector/White board, Speaker</i> Komputer, Laptop, HP, Jaringan Internet.	Lab Komputer.	Buku Informatika Siswa Kelas X, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

			KEMENDIKBUD RISTEK.
E. MODEL PEMBELAJARAN			
<i>Problem Based Learning.</i>			
F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN			
<i>Scientific Method.</i>			
G. TARGET PESERTA DIDIK			
Peserta didik regular dengan tipikal umum dengan harapan membantu kesulitan belajar dan peserta didik mencapai kompetensi yang ditentukan (CP).			



II. KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui diskusi dan tanya jawab peserta didik mampu mendefinisikan algoritma dan mengenali berbagai contoh penerapan algoritma dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. 2. Melalui presentasi dan diskusi peserta didik mampu memahami dan menggambarkan langkah-langkah algoritma secara deskriptif menggunakan kalimat jelas secara logis. 3. Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik mampu memahami dan menyusun algoritma sederhana dalam bentuk <i>flowchart</i> dengan tepat dan alur yang runtut. 4. Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik mampu memahami dan menuliskan algoritma dalam bentuk <i>pseudocode</i> dengan jelas dan logis.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui apa yang dipelajari, peserta didik dapat belajar menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi secara sistematis dan logis dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menentukan solusi yang efektif dan efisien menggunakan notasi algoritma deskriptif, <i>flowchart</i> maupun <i>pseudocode</i> .

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kalian bermain sosial media? Benarkah konten Fyp atau beranda Instagram kalian pasti akan sesuai dengan apa yang kalian sukai? Mengapa hal itu dapat terjadi?
2. Ketika akan berangkat ke sekolah, aktivitas apa saja yang kalian lakukan sebelum berangkat ke sekolah?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru menyiapkan perangkat ajar, materi, media pembelajaran.
2. Guru menyiapkan rubrik penilaian dan lembar observasi.
3. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran



KEGIATAN PEMBELAJARAN

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: I Gusti Ayu Tresna Dewi	Alokasi Waktu	: 4 x 4 JP
Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Singaraja	Tahun Penyusunan	: 2024
Kelas / Semester	: X / Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: Informatika	Elemen Mapel	: Konsep Algoritma

<i>Pertemuan ke-1 (4 x 45 menit)</i>		
Pendahuluan (20 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Orientasi	Memulai pembelajaran dengan memberi salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik.	Memberi salam pembuka dan menjawab kabar dari guru.
	Memeriksa kehadiran peserta didik.	Menjawab guru saat memeriksa kehadiran peserta didik.
	Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
Apersepsi	Menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali pengetahuan sebelumnya.	Menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya
Pemberian Acuan	Menayangkan ilustrasi beranda instagram dan menyampaikan pertanyaan pemantik “Pernahkah kalian bermain sosial media? Benarkah konten Fyp atau beranda Instagram kalian pasti akan sesuai dengan apa yang	Mencermati ilustrasi pada media pembelajaran interaktif, lalu menjawab pertanyaan guru dengan unjuk tangan.

	kalian sukai? Mengapa hal itu dapat terjadi?"	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.	Menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Inti (140 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah Saintifik - mengamati	Mengajak peserta didik membuka media pembelajaran interaktif.	Membuka media pembelajaran interaktif.
	Memberikan permasalahan pada media pembelajaran interaktif.	Mengamati permasalahan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar Saintifik - menanya	Mengkondisikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan meminta untuk duduk bersama kelompoknya.	Duduk bergabung bersama kelompok yang telah ditentukan guru.
	Memberikan petunjuk pengerjaan permasalahan yang ada pada media pembelajaran interaktif.	Mengamati penjelasan guru.
	Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.	Menanyakan hal – hal yang belum dipahami.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 3: Membimbing penyelidikan kelompok/individu Saintifik – mengumpulkan informasi/mencoba	Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan mencoba mencari penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif.	Mengumpulkan informasi melalui modul pembelajaran dan berdiskusi terkait penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif.
	Memantau dan membimbing setiap kelompok dalam melakukan penyelidikan dan pengumpulan informasi.	Masing – masing peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah diberikan pada media pembelajaran interaktif.

(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya – Saintifik – mengolah/menganalisis data	• Membimbing setiap kelompok untuk mengolah hasil diskusi dan menyajikan informasi pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.	• Menyajikan hasil analisis dengan menuliskan langkah – langkah penyelesaian masalah pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
	• Meminta perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.	• Perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah – Saintifik – mengkomunikasikan	• Meminta kelompok lain menanggapi hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok penyaji.	• Kelompok yang tidak presentasi memberi tanggapan dan menilai presentasi yang dilakukan oleh kelompok penyaji.
	• Memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap hasil presentasi kelompok.	• Mendengarkan penjelasan guru.
	• Memberikan asesmen individu menggunakan media pembelajaran interaktif.	• Secara individu menjawab asesmen yang ada pada media pembelajaran interaktif.
Penutup (20 menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Merangkum pembelajaran	• Membimbing peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	• Peserta didik bersama guru merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Refleksi dan tindak lanjut	• Memberi tindak lanjut dalam bentuk remedial dan pengayaan melalui lembar kerja peserta didik.	• Menyimak penyampaian guru mengenai tindak lanjut pembelajaran.
	• Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	• Menyimak penjelasan guru mengenai rencana pertemuan selanjutnya.
	• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	• Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.

	• Mengakhiri kelas dengan memberi salam penutup.	• Menjawab salam penutup.
--	--	---

<i>Pertemuan ke-2 (4 x 45 menit)</i>		
Pendahuluan (20 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Orientasi	• Memulai pembelajaran dengan memberi salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik.	• Memberi salam pembuka dan menjawab kabar dari guru.
	• Memeriksa kehadiran peserta didik.	• Menjawab guru saat memeriksa kehadiran peserta didik.
	• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	• Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
Apersepsi	• Menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali pengetahuan sebelumnya.	• Menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya
Pemberian Acuan	• Menyampaikan pertanyaan pemantik “Ketika akan berangkat ke sekolah, aktivitas apa saja yang kalian lakukan sebelum berangkat ke sekolah?”	• Mencermati ilustrasi pada media pembelajaran interaktif, lalu menjawab pertanyaan guru dengan unjuk tangan.
	• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.	• Menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Inti (140 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>)	• Mengajak peserta didik membuka media pembelajaran interaktif.	• Membuka media pembelajaran interaktif.

Sintak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah Saintifik - mengamati	• Memberikan permasalahan pada media pembelajaran interaktif.	• Mengamati permasalahan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar Saintifik - menanya	• Mengkondisikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan meminta untuk duduk bersama kelompoknya. • Memberikan petunjuk pengerjaan permasalahan yang ada pada media pembelajaran interaktif. • Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.	• Duduk bergabung bersama kelompok yang telah ditentukan guru. • Mengamati penjelasan guru. • Menanyakan hal – hal yang belum dipahami.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 3: Membimbing penyelidikan kelompok/individu Saintifik – mengumpulkan informasi/mencoba	• Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan mencoba mencari penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif. • Memantau dan membimbing setiap kelompok dalam melakukan penyelidikan dan pengumpulan informasi.	• Mengumpulkan informasi melalui modul pembelajaran dan berdiskusi terkait penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif. • Masing – masing peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah diberikan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Saintifik – mengolah/menganalisis data	• Membimbing setiap kelompok untuk mengolah hasil diskusi dan menyajikan informasi pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif. • Meminta perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.	• Menyajikan hasil analisis dengan menuliskan langkah – langkah penyelesaian masalah pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif. • Perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>)	• Meminta kelompok lain menanggapi hasil diskusi	• Kelompok yang tidak presentasi memberi tanggapan dan menilai

Sintak 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah – Saintifik mengkomunikasikan	yang disampaikan oleh kelompok penyaji.	presentasi yang dilakukan oleh kelompok penyaji.
	• Memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap hasil presentasi kelompok.	• Mendengarkan penjelasan guru.
	• Memberikan asesmen individu menggunakan media pembelajaran interaktif.	• Secara individu menjawab asesmen yang ada pada media pembelajaran interaktif.

Penutup (20 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Merangkum pembelajaran	• Membimbing peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	• Peserta didik bersama guru merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Refleksi dan tindak lanjut	• Memberi tindak lanjut dalam bentuk remedial dan pengayaan melalui lembar kerja peserta didik.	• Menyimak penyampaian guru mengenai tindak lanjut pembelajaran.
	• Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	• Menyimak penjelasan guru mengenai rencana pertemuan selanjutnya.
	• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	• Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
	• Mengakhiri kelas dengan memberi salam penutup.	• Menjawab salam penutup.

Pertemuan ke-3 (4 x 45 menit)

Pendahuluan (20 Menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Orientasi	• Memulai pembelajaran dengan memberi salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik.	• Memberi salam pembuka dan menjawab kabar dari guru.

	• Memeriksa kehadiran peserta didik.	• Menjawab guru saat memeriksa kehadiran peserta didik.
	• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	• Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
Apersepsi	• Menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali pengetahuan sebelumnya.	• Menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya
Pemberian Acuan	• Mengajukan pertanyaan mengaitkan pengetahuan dengan materi yang akan dipelajari agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	• Mencermati ilustrasi pada media pembelajaran interaktif, lalu menjawab pertanyaan guru dengan unjuk tangan.
	• Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.	• Menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Inti (140 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah Saintifik - mengamati	• Mengajak peserta didik membuka media pembelajaran interaktif.	• Membuka media pembelajaran interaktif.
	• Memberikan permasalahan pada media pembelajaran interaktif.	• Mengamati permasalahan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar Saintifik - menanya	• Mengkondisikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan meminta untuk duduk bersama kelompoknya.	• Duduk bergabung bersama kelompok yang telah ditentukan guru.
	• Memberikan petunjuk pengerjaan permasalahan yang ada pada media pembelajaran interaktif.	• Mengamati penjelasan guru.

	• Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.	• Menanyakan hal – hal yang belum dipahami.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 3: Membimbing penyelidikan kelompok/individu Saintifik – mengumpulkan informasi/mencoba	• Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan mencoba mencari penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif. • Memantau dan membimbing setiap kelompok dalam melakukan penyelidikan dan pengumpulan informasi.	• Mengumpulkan informasi melalui modul pembelajaran dan berdiskusi terkait penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif. • Masing – masing peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang telah diberikan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya Saintifik – mengolah/menganalisis data	• Membimbing setiap kelompok untuk mengolah hasil diskusi dan menyajikan informasi pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif. • Meminta perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.	• Menyajikan hasil analisis dengan menuliskan langkah – langkah penyelesaian masalah pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif. • Perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Saintifik – mengkomunikasikan	• Meminta kelompok lain menanggapi hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok penyaji. • Memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap hasil presentasi kelompok. • Memberikan asesmen individu menggunakan media pembelajaran interaktif.	• Kelompok yang tidak presentasi memberi tanggapan dan menilai presentasi yang dilakukan oleh kelompok penyaji. • Mendengarkan penjelasan guru. • Secara individu menjawab asesmen yang ada pada media pembelajaran interaktif.

Penutup (20 menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Merangkum pembelajaran	Membimbing peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	Peserta didik bersama guru merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Refleksi dan tindak lanjut	Memberi tindak lanjut dalam bentuk remedial dan pengayaan melalui lembar kerja peserta didik.	Menyimak penyampaian guru mengenai tindak lanjut pembelajaran.
	Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	Menyimak penjelasan guru mengenai rencana pertemuan selanjutnya.
	Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
	Mengakhiri kelas dengan memberi salam penutup.	Menjawab salam penutup.

Pertemuan ke-4 (4 x 45 menit)		
Pendahuluan (20 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Orientasi	Memulai pembelajaran dengan memberi salam pembuka dan menanyakan kabar peserta didik.	Memberi salam pembuka dan menjawab kabar dari guru.
	Memeriksa kehadiran peserta didik.	Menjawab guru saat memeriksa kehadiran peserta didik.
	Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
Apersepsi	Menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingat kembali pengetahuan sebelumnya.	Menjawab pertanyaan guru mengenai materi sebelumnya

Pemberian Acuan	Mengajukan pertanyaan mengaitkan pengetahuan dengan materi yang akan dipelajari agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	Mencermati ilustrasi pada media pembelajaran interaktif, lalu menjawab pertanyaan guru dengan unjuk tangan.
	Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.	Menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
Inti (140 Menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 1: Mengorientasi peserta didik pada masalah Saintifik - mengamati	Mengajak peserta didik membuka media pembelajaran interaktif.	Membuka media pembelajaran interaktif.
	Memberikan permasalahan pada media pembelajaran interaktif.	Mengamati permasalahan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar Saintifik - menanya	Mengkondisikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok dan meminta untuk duduk bersama kelompoknya.	Duduk bergabung bersama kelompok yang telah ditentukan guru.
	Memberikan petunjuk pengerjaan permasalahan yang ada pada media pembelajaran interaktif.	Mengamati penjelasan guru.
	Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.	Menanyakan hal – hal yang belum dipahami.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 3: Membimbing penyelidikan kelompok/individu Saintifik – mengumpulkan informasi/mencoba	Mengarahkan peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan mencoba mencari penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif.	Mengumpulkan informasi melalui modul pembelajaran dan berdiskusi terkait penyelesaian masalah berbantuan media pembelajaran interaktif.
	Memantau dan membimbing setiap kelompok dalam melakukan penyelidikan	Masing – masing peserta didik berdiskusi bersama kelompoknya untuk mencari solusi dari permasalahan yang

	dan pengumpulan informasi.	telah diberikan pada media pembelajaran interaktif.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya – Saintifik – mengolah/menganalisis data	• Membimbing setiap kelompok untuk mengolah hasil diskusi dan menyajikan informasi pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.	• Menyajikan hasil analisis dengan menuliskan langkah – langkah penyelesaian masalah pada Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
	• Meminta perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.	• Perwakilan masing – masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi.
(Sintak <i>Problem Based Learning</i>) Sintak 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah – Saintifik – mengkomunikasikan	• Meminta kelompok lain menanggapi hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok penyaji.	• Kelompok yang tidak presentasi memberi tanggapan dan menilai presentasi yang dilakukan oleh kelompok penyaji.
	• Memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap hasil presentasi kelompok.	• Mendengarkan penjelasan guru.
	• Memberikan asesmen individu menggunakan media pembelajaran interaktif.	• Secara individu menjawab asesmen yang ada pada media pembelajaran interaktif.
Penutup (20 menit)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	
	Guru	Peserta Didik
Merangkum pembelajaran	• Membimbing peserta didik untuk merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.	• Peserta didik bersama guru merangkum materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Refleksi dan tindak lanjut	• Memberi tindak lanjut dalam bentuk remedial dan pengayaan melalui lembar kerja peserta didik.	• Menyimak penyampaian guru mengenai tindak lanjut pembelajaran.
	• Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	• Menyimak penjelasan guru mengenai rencana pertemuan selanjutnya.

	• Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.	• Ketua kelas memimpin doa dan seluruh peserta didik berdoa bersama.
	• Mengakhiri kelas dengan memberi salam penutup.	• Menjawab salam penutup.



ASESMEN / PENILAIAN KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: I Gusti Ayu Tresna Dewi	Alokasi Waktu	: 4 x 4 JP
Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Singaraja	Tahun Penyusunan	: 2024
Kelas / Semester	: X / Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: Informatika	Elemen Mapel	: Konsep Algoritma



A. ASESMEN / PENILAIAN

ASESMEN DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF		
Instrumen dilakukan via Google Form. Skor 1 diberikan jika jawaban “Ya” dan 0 bila “Tidak”.		
No.	Pernyataan	Skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bantak ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai objek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah fokus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film daripada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulang kali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman daripada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik daripada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik:

1 – 5 : lebih banyak YA, bermakna bahwa peserta didik tersebut type Visual

6 – 10 : lebih banyak YA, bermakna bahwa peserta didik tersebut type Audial

11 – 15: lebih banyak YA, bermakna bahwa peserta didik tersebut type Kinestetik

ASESMEN AFEKTIF						
No.	Sikap	Aspek yang diamati	Skor			
			4	3	2	1
1.	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran				
2.	Mandiri	Bertanggung jawab atas pekerjaan yang dikerjakan.				
3.	Gotong Royong	Bekerjasama dalam kelompok dan saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan.				

ASESMEN FORMATIF				
No.	Kegiatan Siswa	Aspek Penilaian	Kriteria	Skor
1.	Kegiatan Kelompok	Partisipasi dalam kegiatan diskusi	Selalu terlihat aktif ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung	4
			Sering terlihat aktif ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung	3
			Kadang-kadang terlihat aktif ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung	2
			Tidak pernah terlihat aktif ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung	1

2.	Presentasi	Kebenaran penulisan elemen algoritma	Seluruh elemen algoritma dituliskan dengan benar	4
			Sebagian besar elemen algoritma dituliskan dengan benar	3
			Beberapa elemen algoritma dituliskan dengan benar	2
			Tidak mampu menuliskan elemen algoritma.	1
		Kebenaran penulisan notasi algoritma	Seluruh algoritma dituliskan dengan benar dan teratur.	4
			Sebagian algoritma dituliskan dengan benar dan teratur.	3
			Seluruh/sebagian algoritma dituliskan dengan benar namun tidak teratur	2
			Tidak mampu menuliskan algoritma deskriptif.	1
		Kemampuan Presentasi	- Menyajikan presentasi dengan terorganisir dari pembuka hingga penutup. - Dipresentasikan dengan percaya diri, antusias dan bahasa yang lantang. - Menguasai materi yang disampaikan. - Manajemen waktu presentasi baik.	4
			Jika 1 dari 4 kriteria tidak terpenuhi	3
			Jika 2 dari 4 kriteria tidak terpenuhi	2
			Jika lebih dari 2 kriteria tidak terpenuhi	1

ASESMEN SUMATIF

Asesmen sumatif dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran akan berakhir, penilaian ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran berakhir.

Bobot Penilaian:

- Skor 1 jika jawaban benar
- Skor 0 jika jawab salah

$$Nilai = \frac{\sum Skor Perolehan}{Skor Maksimum} \times 100$$



B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- Pengayaan diberikan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dan tambahan latihan-latihan.
- Remedial diberikan dalam bentuk lembar kerja atau tugas yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik yang berbeda.



REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

KURIKULUM MERDEKA

Nama Penyusun	: I Gusti Ayu Tresna Dewi	Alokasi Waktu	: 4 x 4 JP
Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Singaraja	Tahun Penyusunan	: 2024
Kelas / Semester	: X / Genap	Fase	: E
Mata Pelajaran	: Informatika	Elemen Mapel	: Konsep Algoritma



REFLEKSI GURU

1. Apakah kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik?
2. Apa momen paling berkesan saat proses kegiatan pembelajaran?
3. Apa tantangan yang dihadapi saat proses kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut?



REFLEKSI PESERTA DIDIK

1. Materi apa yang menurutmu paling sulit di pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5. Berapa bintang yang akan kamu berikan?
5. Bagian mana dari pelajaran ini yang menurut kamu menyenangkan?

Lampiran 10 Rancangan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Pertemuan 1

Durasi	Kegiatan
20 Menit	Pembukaan.
20 Menit	Peserta didik membuka media pembelajaran dan membaca pendahuluan dari materi.
10 Menit	Guru menjelaskan materi pengantar konsep algoritma dan mengarahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompok.
20 Menit	Guru menjelaskan tentang permasalahan yang ada pada media dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
30 Menit	Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
10 Menit	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi hasil penyelesaian masalah.
10 Menit	Guru memberikan umpan balik dari proses presentasi hasil penyelesaian masalah.
20 Menit	Peserta didik membaca materi konsep algoritma pada media pembelajaran
30 Menit	Peserta didik mengerjakan kuis materi konsep algoritma.
10 Menit	Penutup.

Pertemuan 2

Durasi	Kegiatan
20 Menit	Pembukaan.
20 Menit	Peserta didik membuka media pembelajaran dan membaca pendahuluan dari materi.
10 Menit	Guru menjelaskan materi algoritma deskriptif dan mengarahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompok.
20 Menit	Guru menjelaskan tentang permasalahan yang ada pada media dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
30 Menit	Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
10 Menit	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi hasil penyelesaian masalah.
10 Menit	Guru memberikan umpan balik dari proses presentasi hasil penyelesaian masalah.
20 Menit	Peserta didik membaca materi konsep algoritma pada media pembelajaran
30 Menit	Peserta didik mengerjakan kuis materi konsep algoritma.
10 Menit	Penutup.

Pertemuan 3

Durasi	Kegiatan
20 Menit	Pembukaan.
20 Menit	Peserta didik membuka media pembelajaran dan membaca pendahuluan dari materi.
10 Menit	Guru menjelaskan materi algoritma <i>flowchart</i> dan mengarahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompok.
20 Menit	Guru menjelaskan tentang permasalahan yang ada pada media dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
30 Menit	Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
10 Menit	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi hasil penyelesaian masalah.
10 Menit	Guru memberikan umpan balik dari proses presentasi hasil penyelesaian masalah.
20 Menit	Peserta didik membaca materi konsep algoritma pada media pembelajaran
30 Menit	Peserta didik mengerjakan kuis materi konsep algoritma.
10 Menit	Penutup.

Pertemuan 4

Durasi	Kegiatan
20 Menit	Pembukaan.
20 Menit	Peserta didik membuka media pembelajaran dan membaca pendahuluan dari materi.
10 Menit	Guru menjelaskan materi algoritma <i>pseudocode</i> dan mengarahkan peserta didik untuk duduk bersama kelompok.
20 Menit	Guru menjelaskan tentang permasalahan yang ada pada media dan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
30 Menit	Peserta didik mengerjakan Lembar Kerja yang ada pada media pembelajaran interaktif.
10 Menit	Guru membimbing peserta didik untuk melakukan presentasi hasil penyelesaian masalah.
10 Menit	Guru memberikan umpan balik dari proses presentasi hasil penyelesaian masalah.
20 Menit	Peserta didik membaca materi konsep algoritma pada media pembelajaran
30 Menit	Peserta didik mengerjakan kuis materi konsep algoritma.
10 Menit	Penutup.

KISI-KISI INSTRUMEN

UJI AHLI ISI

Instrumen dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi pada media pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan oleh ahli isi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, 1) kurikulum, 2) materi, 3) tata bahasa, dan 4) prinsip Gagné. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji validasi oleh ahli isi/materi ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	1, 2	3
		2) Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan nyata.	3	
2.	Materi	3) Kebenaran, keruntutan, kelengkapan dan kedalaman konsep materi yang disajikan	4, 5, 6, 7	7
		4) Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik dan materi didukung dengan media yang tepat	8, 9, 10	
3.	Tata Bahasa	5) Penggunaan bahasa dan bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	11	1
4.	Prinsip Gagné	6) Penerapan prinsip Gagné di dalam media pembelajaran interaktif	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	9
Jumlah				20

(Suartama, 2016)

KUESIONER VALIDASI AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Mata Pelajaran : Informatika

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika

Hari, tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kurikulum				
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada dalam kurikulum.			
2.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.			
3.	Materi dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata oleh peserta didik			
B. Materi				
4.	Kebenaran konsep materi yang disajikan.			
5.	Keruntutan konsep materi yang disajikan.			
6.	Kelengkapan konsep materi yang disajikan.			
7.	Kedalaman konsep materi yang disajikan.			
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.			
9.	Materi didukung dengan media yang tepat dan efektif.			

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
10.	Materi mudah dipahami.			
C. Tata Bahasa				
11.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.			
D. Prinsip Gagné				
12.	Penerapan prinsip menarik perhatian			
13.	Penerapan prinsip memberitahu peserta didik tentang tujuan pembelajaran			
14.	Penerapan prinsip merangsang ingatan pengetahuan sebelumnya			
15.	Penerapan prinsip menyajikan stimulus/rangsangan			
16.	Penerapan prinsip memberikan bimbingan belajar			
17.	Penerapan prinsip menampilkan kinerja			
18.	Penerapan prinsip memberikan umpan balik			
19.	Penerapan prinsip menilai kinerja			
20.	Penerapan prinsip meningkatkan retensi/ingatan dan transfer ilmu			

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....



Lampiran 13 Hasil Kuesioner Validitas Ahli Isi

KUESIONER VALIDITAS AHLI ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PRINSIP

GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Mata Pelajaran : Informatika

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip
Gagné pada Mata Pelajaran Informatika

Hari, tanggal : Rabu, 12 Maret 2025

Validator : Putu Melly Soliastini, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kurikulum				
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ada dalam kurikulum.	✓		
2.	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.	✓		
3.	Materi dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata oleh peserta didik	✓		
B. Materi				
4.	Kebenaran konsep materi yang disajikan.	✓		
5.	Keruntutan konsep materi yang disajikan.	✓		
6.	Kelengkapan konsep materi yang disajikan.	✓		
7.	Kedalaman konsep materi yang disajikan.	✓		
8.	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.	✓		
9.	Materi didukung dengan media yang tepat dan efektif.	✓		
10.	Materi mudah dipahami.	✓		
C. Tata Bahasa				
11.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
D. Prinsip Gagné				
12.	Penerapan prinsip menarik perhatian	✓		
13.	Penerapan prinsip memberitahu peserta didik tentang tujuan pembelajaran	✓		
14.	Penerapan prinsip merangsang ingatan pengetahuan sebelumnya	✓		
15.	Penerapan prinsip menyajikan stimulus/rangsangan	✓		
16.	Penerapan prinsip memberikan bimbingan belajar	✓		
17.	Penerapan prinsip menampilkan kinerja	✓		
18.	Penerapan prinsip memberikan umpan balik	✓		
19.	Penerapan prinsip menilai kinerja	✓		
20.	Penerapan prinsip meningkatkan retensi/ingatan dan transfer ilmu	✓		

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja, 12 Maret 2025

Penilai,



Putu Melly Soliastini, S.Pd

Lampiran 14 Kisi-kisi Kuesioner Validitas Ahli Media

KISI-KISI INSTRUMEN

UJI AHLI MEDIA

Instrumen dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media pada media pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan oleh media akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu, 1) kemudahan navigasi, 2) tampilan, dan 3) fungsi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji validasi oleh media ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kemudahan navigasi	1) Kemudahan penggunaan	1	3
		2) Kesesuaian dan konsistensi menu navigasi	2, 3	
2.	Tampilan	3) Kesesuaian teks	4, 5, 6	10
		4) Kesesuaian warna	7, 8, 9	
		5) Kejelasan, ketepatan dan kreativitas media (audio, video, gambar)	10, 11, 12, 13	
3.	Fungsi	6) Ketercapaian spesifikasi minimal pengembangan media	14	1
Jumlah				14

(Suartama, 2016)

KUESIONER VALIDITAS AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Mata Pelajaran : Informatika

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika

Hari, tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1.	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur pada media.			
2.	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif.			
3.	Tombol-tombol navigasi konsisten dan mudah dikenali oleh peserta didik			
B. Tampilan				
4.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan.			
5.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan.			
6.	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif.			
7.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.			
8.	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif.			
9.	Kekontrasan latar belakang dengan objek yang di depan pada media pembelajaran interaktif.			

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
10.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif.			
11.	Kualitas gambar yang digunakan			
12.	Ketepatan dan kualitas resolusi video yang digunakan.			
13.	Kesesuaian <i>backsound</i> yang digunakan.			
C. Fungsi				
14.	Penggunaan media tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.			

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 16 Hasil Kuesioner Validitas Ahli Media

KUESIONER VALIDITAS AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PRINSIP

GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Mata Pelajaran : Informatika

Judul Media : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika

Hari, tanggal : Rabu, 19 Maret 2015

Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
A. Kemudahan Navigasi				
1.	Kemudahan dalam mengakses fitur pada media.	✓		
2.	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif.	✓		
3.	Tombol-tombol navigasi konsisten dan mudah dikenali oleh peserta didik	✓		
B. Tampilan				
4.	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan.	✓		
5.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan.	✓		
6.	Ketepatan pengetikan dalam media pembelajaran interaktif.	✓		
7.	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan.	✓		
8.	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif.	✓		
9.	Kekontrasan latar belakang dengan objek yang di depan pada media pembelajaran interaktif.	✓		
10.	Ketepatan penempatan tata letak icon pada media pembelajaran interaktif.	✓		

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Keterangan
11.	Kualitas gambar yang digunakan	✓		
12.	Ketepatan dan kualitas resolusi video yang digunakan.	✓		
13.	Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan.	✓		
C. Fungsi				
14.	Penggunaan media tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi.	✓		

Kesimpulan:

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Maret 2015

Penilai,


 1. ketut Anisita prashyana

KISI-KISI INSTRUMEN

UJI PERORANGAN

Instrumen dibuat dan dikembangkan untuk memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif serta untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelayakan produk. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kognisi	1) Kemudahan pemahaman materi	1, 2, 4	3	7
		2) Menambah motivasi	5	-	
		3) Memudahkan belajar	6	7	
2.	Penggunaan Kalimat	4) Kalimat yang digunakan	8,9	-	2
3.	Kemudahan penggunaan	5) Kemudahan dalam menggunakan media	10, 11	-	2
4.	Kepuasan	6) Kepuasan terhadap media	12,15	13, 14	4
Jumlah					15

(Suartama, 2016)

KUESIONER UJI PERORANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

A. Pengantar

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika.
2. 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.

B. Identitas Peserta Didik

Nama :

Absen :

Kelas :

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu saya memahami materi konsep algoritma dengan lebih baik.				
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memperjelas konsep algoritma yang sulit dipahami dalam pembelajaran.				
3.	Beberapa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sulit dipahami.				
4.	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné menambah motivasi saya dalam belajar.				
6.	Video pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memudahkan saya belajar konsep algoritma.				
7.	Saya mengalami kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				
8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
9.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah untuk digunakan.				
11.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dioperasikan tanpa mengalami masalah teknis.				
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.				
14.	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mendukung keberhasilan proses pembelajaran.				
15.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini tidak relevan dengan kebutuhan saya saat ini				

Saran/Komentar:



KUESIONER UJI PERORANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

A. Pengantar

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika.
2. 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.

B. Identitas Peserta Didik

Nama : Putu Satya Amanola

Absen : 25

Kelas : X . Otv 3

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu saya memahami materi konsep algoritma dengan lebih baik.	✓			
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memperjelas konsep algoritma yang sulit dipahami dalam pembelajaran.	✓			
3.	Beberapa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sulit dipahami.				✓
4.	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.		✓		
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné menambah motivasi saya dalam belajar.		✓		
6.	Video pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memudahkan saya belajar konsep algoritma.	✓			
7.	Saya mengalami kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.			✓	
8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.	✓			
9.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak ambigu atau mengandung makna ganda.		✓		
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah untuk digunakan.		✓		
11.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dioperasikan tanpa mengalami masalah teknis.		✓		
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				✓
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.	✓			

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
14.	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mendukung keberhasilan proses pembelajaran.	✓			
15.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini tidak relevan dengan kebutuhan saya saat ini.				✓

Saran/Komentar:

Media yg digunakan sangat menarik dan mudah dipahami

Singaraja, Kamis, 10-04-2015

Penilai,



Putu Satya Amanda

Lampiran 20 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Perorangan

Responden	Soal																						
	Kognisi							Sub Total	Skor Maksimum	Penggunaan Kalimat		Sub Total	Skor Maksimum	Kemudahan Penggunaan		Sub Total	Skor Maksimum	Kepuasan				Sub Total	Skor Maksimum
	1	2	3 (-)	4	5	6	7 (-)			8	9			10	11			12 (-)	13	14	15 (-)		
Peserta Didik 1	4	4	4	3	3	4	3	25	28	4	3	7	8	3	3	6	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 2	4	3	3	3	3	4	3	23	28	3	4	7	8	4	3	7	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 3	3	3	4	4	3	3	4	24	28	3	4	7	8	4	3	7	8	4	4	3	4	15	16
Total								72	84			21	24			20	24					47	48

Responden	Aspek yang dinilai											
	Kognisi			Penggunaan Kalimat			Kemudahan Penggunaan			Kepuasan		
	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks
Peserta Didik 1	25	28	89%	7	8	88%	6	8	75%	16	16	100%
Peserta Didik 2	23	28	82%	7	8	88%	7	8	88%	16	16	100%
Peserta Didik 3	24	28	86%	7	8	88%	7	8	88%	15	16	94%
Total	72	84	86%	21	24	88%	20	24	83%	47	48	98%

Responden	Aspek yang dinilai			
	Kognisi	Penggunaan Kalimat	Kemudahan Penggunaan	Kepuasan
Peserta Didik 1	25	7	6	16
Peserta Didik 2	23	7	7	16
Peserta Didik 3	24	7	7	15
Jumlah	72	21	20	47
Skor Maksimum	84	24	24	48
Tingkat Pencapaian (%)	86%	88%	83%	98%
Rerata	89%			



Lampiran 21 Kisi-kisi Kuesioner Uji Kelompok Kecil

KISI-KISI INSTRUMEN**UJI KELOMPOK KECIL**

Instrumen dibuat dan dikembangkan untuk memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif serta untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelayakan produk jika digunakan dalam proses pembelajaran secara berkelompok. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelompok kecil peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kognisi	1) Kemudahan pemahaman materi	1, 2, 4	3	7
		2) Menambah motivasi	5	-	
		3) Memudahkan belajar	6	7	
2.	Penggunaan Kalimat	4) Kalimat yang digunakan	8,9	-	2
3.	Kemudahan penggunaan	5) Kemudahan dalam menggunakan media	10, 11	-	2
4.	Kepuasan	6) Kepuasan terhadap media	12,15	13, 14	4
5.	Interaksi	7) Mendukung kolaborasi	16	-	2
		8) Memfasilitasi komunikasi	17	-	
Jumlah					17

(Suartama, 2016)

KUESIONER UJI KELOMPOK KECIL**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

A. Pengantar

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika.
2. 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.

B. Identitas Peserta Didik

Nama :

Absen :

Kelas :

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu saya memahami materi konsep algoritma dengan lebih baik.				
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memperjelas konsep algoritma yang sulit dipahami dalam pembelajaran.				
3.	Beberapa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sulit dipahami.				
4.	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné menambah motivasi saya dalam belajar.				
6.	Video pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memudahkan saya belajar konsep algoritma.				
7.	Saya mengalami kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				
8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
9.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak ambigu atau mengandung makna ganda				
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah untuk digunakan.				
11.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dioperasikan tanpa mengalami masalah teknis.				
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.				
14.	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mendukung keberhasilan proses pembelajaran				
15.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini tidak relevan dengan kebutuhan saya saat ini.				
16.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini mendukung proses kolaborasi bersama kelompok.				
17.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini memfasilitasi komunikasi efektif dalam kelompok.				

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

UNDIKSHA

Lampiran 23 Hasil Kuesioner Uji Kelompok Kecil

KUESIONER UJI KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PRINSIP
GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

A. Pengantar

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika.
2. 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.

B. Identitas Peserta Didik

Nama : *Pulu Basuan Aiy Karna*

Absen : *23*

Kelas : *XKv 3*

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu saya memahami materi konsep algoritma dengan lebih baik.	✓			
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memperjelas konsep algoritma yang sulit dipahami dalam pembelajaran.		✓		
3.	Beberapa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sulit dipahami.				✓
4.	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.	✓			
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné menambah motivasi saya dalam belajar.		✓		
6.	Video pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memudahkan saya belajar konsep algoritma.		✓		
7.	Saya mengalami kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.			✓	
8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.	✓			
9.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak ambigu atau mengandung makna ganda.		✓		
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah untuk digunakan.		✓		
11.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dioperasikan tanpa mengalami masalah teknis.		✓		
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.			✓	
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.	✓			

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
14.	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mendukung keberhasilan proses pembelajaran.	✓			
15.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini tidak relevan dengan kebutuhan saya saat ini.			✓	
16.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini mendukung proses kolaborasi bersama kelompok.	✓			
17.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini memfasilitasi komunikasi efektif dalam kelompok.	✓			

Saran/Komentar:

Media ini sangat menarik dan interaktif

Singaraja, Kamis, 10 April 2025
Penilai,



Purno Kusuma Piyawan

Lampiran 24 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Kelompok Kecil

Responden	Soal																										
	Kognisi						Sub Total	Skor Maks imum	Penggunaan Kalimat		Sub Total	Skor Maks imum	Kemudahan Penggunaan		Sub Total	Skor Maks imum	Kepuasan				Sub Total	Skor Maks imum	Interaksi		Sub Total	Skor Maks imum	
1	2	3 (-)	4	5	6	7 (-)	8	9	10	11	12 (-)	13	14	15 (-)	16	17											
Peserta Didik 1	4	3	3	4	3	4	4	25	28	4	4	8	8	3	4	7	8	4	4	4	4	16	16	4	4	8	8
Peserta Didik 2	4	3	4	4	3	3	3	24	28	4	3	7	8	3	3	6	8	3	4	4	3	14	16	4	4	8	8
Peserta Didik 3	3	3	3	3	4	3	3	22	28	4	3	7	8	3	3	6	8	3	4	4	4	15	16	3	4	7	8
Peserta Didik 4	4	3	4	4	4	3	3	25	28	4	3	7	8	3	4	7	8	3	4	4	3	14	16	3	3	6	8
Peserta Didik 5	4	4	3	4	4	3	3	25	28	4	3	7	8	3	4	7	8	3	3	4	4	14	16	4	3	7	8
Peserta Didik 6	3	3	3	3	3	4	3	22	28	3	3	6	8	4	3	7	8	3	3	4	3	13	16	4	3	7	8
Peserta Didik 7	4	3	4	4	4	3	4	26	28	3	4	7	8	3	3	6	8	4	4	3	4	15	16	4	3	7	8
Peserta Didik 8	3	4	4	4	3	3	3	24	28	4	3	7	8	4	4	8	8	3	4	3	3	13	16	3	3	6	8
Peserta Didik 9	4	3	3	3	4	4	4	25	28	4	3	7	8	3	3	6	8	3	3	4	4	14	16	3	3	6	8
Total							218	252			63	72			60	72					128	144			62	72	

Responden	Aspek yang dinilai														
	Kognisi			Penggunaan Kalimat			Kemudahan Penggunaan			Kepuasan			Interaksi		
	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks
Peserta Didik 1	25	28	89%	8	8	100%	7	8	88%	16	16	100%	8	8	100%
Peserta Didik 2	24	28	86%	7	8	88%	6	8	75%	14	16	88%	8	8	100%
Peserta Didik 3	22	28	79%	7	8	88%	6	8	75%	15	16	94%	7	8	88%
Peserta Didik 4	25	28	89%	7	8	88%	7	8	88%	14	16	88%	6	8	75%
Peserta Didik 5	25	28	89%	7	8	88%	7	8	88%	14	16	88%	7	8	88%
Peserta Didik 6	22	28	79%	6	8	75%	7	8	88%	13	16	81%	7	8	88%
Peserta Didik 7	26	28	93%	7	8	88%	6	8	75%	15	16	94%	7	8	88%
Peserta Didik 8	24	28	86%	7	8	88%	8	8	100%	13	16	81%	6	8	75%
Peserta Didik 9	25	28	89%	7	8	88%	6	8	75%	14	16	88%	6	8	75%
Total	218	252	87%	63	72	88%	60	72	83%	128	144	89%	62	72	86%

Responden	Aspek yang dinilai				
	Kognisi	Penggunaan Kalimat	Kemudahan Penggunaan	Kepuasan	Interaksi
Peserta Didik 1	25	8	7	16	8
Peserta Didik 2	24	7	6	14	8
Peserta Didik 3	22	7	6	15	7
Peserta Didik 4	25	7	7	14	6
Peserta Didik 5	25	7	7	14	7
Peserta Didik 6	22	6	7	13	7
Peserta Didik 7	26	7	6	15	7
Peserta Didik 8	24	7	8	13	6
Peserta Didik 9	25	7	6	14	6
Jumlah	218	63	60	128	62
Skor Maksimum	252	72	72	144	72
Tingkat Pencapaian(%)	87%	88%	83%	89%	86%
Rerata	86%				



Lampiran 25 Kisi-kisi Kuesioner Uji Coba Lapangan

KISI-KISI INSTRUMEN**UJI COBA LAPANGAN**

Instrumen dibuat dan dikembangkan untuk memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif serta untuk memperoleh bukti empiris mengenai kelayakan produk jika digunakan dalam satu kelas. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji coba lapangan peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut:

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Kognisi	7) Kemudahan pemahaman materi	1, 2, 4	3	7
		8) Menambah motivasi	5	-	
		9) Memudahkan belajar	6	7	
2.	Penggunaan Kalimat	10) Kalimat yang digunakan	8,9	-	2
3.	Kemudahan penggunaan	11) Kemudahan dalam menggunakan media	10, 11	-	2
4.	Kepuasan	12) Kepuasan terhadap media	12,15	13, 14	4
Jumlah					15

(Suartama, 2016)

KUESIONER UJI COBA LAPANGAN**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

A. Pengantar

1. Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prinsip Gagné pada Mata Pelajaran Informatika.
2. 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.

B. Identitas Peserta Didik

Nama :

Absen :

Kelas :

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan keadaan Anda.
2. Catat respon Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓).
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot

4 = Sangat Setuju (SS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu saya memahami materi konsep algoritma dengan lebih baik.				
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memperjelas konsep algoritma yang sulit dipahami dalam pembelajaran.				
3.	Beberapa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sulit dipahami.				
4.	Petunjuk dan contoh soal yang disediakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
5.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné menambah motivasi saya dalam belajar.				
6.	Video pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné memudahkan saya belajar konsep algoritma.				
7.	Saya mengalami kesulitan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				
8.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
9.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak ambigu atau mengandung makna ganda.				
10.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah untuk digunakan.				
11.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dioperasikan tanpa mengalami masalah teknis.				
12.	Saya merasa bosan saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
13.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.				
14.	Keseluruhan komponen pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mendukung keberhasilan proses pembelajaran.				
15.	Saya merasa media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné ini tidak relevan dengan kebutuhan saya saat ini.				

Saran/Komentar:



Lampiran 27 Hasil Kuesioner Uji Coba Lapangan



Kuis Coba Lapangan

Assess your knowledge of football (soccer) terminology and rules. This quiz is designed to test your understanding of various aspects of the game, from player positions to match regulations. Good luck!

Kuis Coba Lapangan

Permainan Jawaban Seleksi

1. Apakah menurut anda pertandingan antar klub football pribadi Gugus Axi tidak termasuk dengan pertandingan resmi atau tidak?

Ya
Tidak
Ya dan Tidak
Tidak Ya dan Tidak
Ya dan Tidak Ya dan Tidak

Lampiran 28 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Coba Lapangan

Responden	Soal																					
	Kognisi						Sub Total	Skor Maksimum	Penggunaan Kalimat		Sub Total	Skor Maksimum	Kemudahan Penggunaan		Sub Total	Skor Maksimum	Kepuasan				Sub Total	Skor Maksimum
									8	9			10	11			12 (-)	13	14	15 (-)		
Peserta Didik 1	4	3	3	4	3	3	23	28	3	3	6	8	3	4	7	8	4	3	3	3	13	16
Peserta Didik 2	4	4	4	4	4	4	28	28	4	4	8	8	4	4	8	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 3	4	4	4	4	4	4	28	28	4	4	8	8	4	4	8	8	3	4	4	4	15	16
Peserta Didik 4	4	3	3	4	4	3	25	28	4	3	7	8	4	4	8	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 5	4	3	3	4	4	4	26	28	4	4	8	8	4	4	8	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 6	4	3	3	3	3	4	23	28	3	3	6	8	3	3	6	8	4	3	3	3	13	16
Peserta Didik 7	4	3	3	4	4	4	26	28	4	4	8	8	4	4	8	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 8	4	3	3	4	4	4	26	28	4	4	8	8	3	4	7	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 9	3	4	3	4	3	3	23	28	4	3	7	8	3	3	6	8	3	3	4	4	14	16
Peserta Didik 10	3	4	3	3	4	3	23	28	4	4	8	8	4	4	8	8	4	4	3	4	15	16
Peserta Didik 11	3	3	3	3	4	3	22	28	3	3	6	8	3	3	6	8	4	3	3	3	13	16
Peserta Didik 12	4	4	3	4	4	4	27	28	4	3	7	8	3	4	7	8	4	4	3	4	15	16
Peserta Didik 13	3	3	4	4	3	3	24	28	3	4	7	8	4	4	8	8	4	3	3	4	14	16
Peserta Didik 14	3	4	3	4	3	3	23	28	3	3	6	8	3	3	6	8	4	3	3	3	13	16
Peserta Didik 15	4	3	3	3	3	4	23	28	3	4	7	8	3	3	6	8	4	3	3	4	14	16
Peserta Didik 16	3	3	3	4	4	4	25	28	4	3	7	8	4	4	8	8	4	4	3	3	14	16
Peserta Didik 17	4	3	4	4	4	3	26	28	4	3	7	8	4	4	8	8	4	3	4	4	15	16
Peserta Didik 18	4	3	3	4	3	4	25	28	3	4	7	8	3	4	7	8	4	3	4	4	15	16
Peserta Didik 19	4	4	3	3	4	4	25	28	4	3	7	8	4	4	8	8	4	3	4	4	15	16
Peserta Didik 20	4	4	4	4	4	4	28	28	4	4	8	8	4	4	8	8	4	3	4	4	15	16
Peserta Didik 21	4	4	3	3	4	4	25	28	3	4	7	8	3	4	7	8	3	4	4	4	15	16
Peserta Didik 22	4	3	3	3	4	4	25	28	4	4	8	8	4	3	7	8	3	4	4	4	15	16
Peserta Didik 23	4	4	4	3	4	4	27	28	3	4	7	8	4	3	7	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 24	4	3	4	4	4	4	27	28	3	4	7	8	3	4	7	8	4	4	3	4	15	16
Peserta Didik 25	4	4	3	4	4	3	26	28	4	3	7	8	4	3	7	8	4	4	4	4	16	16
Peserta Didik 26	4	3	3	3	4	4	24	28	4	4	8	8	3	4	7	8	3	3	3	3	12	16
Peserta Didik 27	4	3	4	3	4	3	25	28	4	3	7	8	3	3	6	8	4	4	3	4	15	16
Total							678	756			194	216			194	216					397	432

Responden	Aspek yang dinilai											
	Kognisi			Penggunaan Kalimat			Kemudahan Penggunaan			Kepuasan		
	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks
Peserta Didik 1	23	28	82%	6	8	75%	7	8	88%	13	16	81%
Peserta Didik 2	28	28	100%	8	8	100%	8	8	100%	16	16	100%
Peserta Didik 3	28	28	100%	8	8	100%	8	8	100%	15	16	94%
Peserta Didik 4	25	28	89%	7	8	88%	8	8	100%	16	16	100%
Peserta Didik 5	26	28	93%	8	8	100%	8	8	100%	16	16	100%
Peserta Didik 6	23	28	82%	6	8	75%	6	8	75%	13	16	81%
Peserta Didik 7	26	28	93%	8	8	100%	8	8	100%	16	16	100%
Peserta Didik 8	26	28	93%	8	8	100%	7	8	88%	16	16	100%
Peserta Didik 9	23	28	82%	7	8	88%	6	8	75%	14	16	88%
Peserta Didik 10	23	28	82%	8	8	100%	8	8	100%	15	16	94%
Peserta Didik 11	22	28	79%	6	8	75%	6	8	75%	13	16	81%
Peserta Didik 12	27	28	96%	7	8	88%	7	8	88%	15	16	94%
Peserta Didik 13	24	28	86%	7	8	88%	8	8	100%	14	16	88%
Peserta Didik 14	23	28	82%	6	8	75%	6	8	75%	13	16	81%
Peserta Didik 15	23	28	82%	7	8	88%	6	8	75%	14	16	88%
Peserta Didik 16	25	28	89%	7	8	88%	8	8	100%	14	16	88%
Peserta Didik 17	26	28	93%	7	8	88%	8	8	100%	15	16	94%
Peserta Didik 18	25	28	89%	7	8	88%	7	8	88%	15	16	94%
Peserta Didik 19	25	28	89%	7	8	88%	8	8	100%	15	16	94%
Peserta Didik 20	28	28	100%	8	8	100%	8	8	100%	15	16	94%
Peserta Didik 21	25	28	89%	7	8	88%	7	8	88%	15	16	94%
Peserta Didik 22	25	28	89%	8	8	100%	7	8	88%	15	16	94%
Peserta Didik 23	27	28	96%	7	8	88%	7	8	88%	16	16	100%
Peserta Didik 24	27	28	96%	7	8	88%	7	8	88%	15	16	94%
Peserta Didik 25	26	28	93%	7	8	88%	7	8	88%	16	16	100%
Peserta Didik 26	24	28	86%	8	8	100%	7	8	88%	12	16	75%
Peserta Didik 27	25	28	89%	7	8	88%	6	8	75%	15	16	94%
Total	678	756	90%	194	216	90%	194	216	90%	397	432	92%

Responden	Aspek yang dinilai			
	Kognisi	Penggunaan Kalimat	Kemudahan Penggunaan	Kepuasan
Peserta Didik 1	23	6	7	13
Peserta Didik 2	28	8	8	16
Peserta Didik 3	28	8	8	15
Peserta Didik 4	25	7	8	16
Peserta Didik 5	26	8	8	16
Peserta Didik 6	23	6	6	13
Peserta Didik 7	26	8	8	16
Peserta Didik 8	26	8	7	16
Peserta Didik 9	23	7	6	14
Peserta Didik 10	23	8	8	15
Peserta Didik 11	22	6	6	13
Peserta Didik 12	27	7	7	15
Peserta Didik 13	24	7	8	14
Peserta Didik 14	23	6	6	13
Peserta Didik 15	23	7	6	14
Peserta Didik 16	25	7	8	14
Peserta Didik 17	26	7	8	15
Peserta Didik 18	25	7	7	15
Peserta Didik 19	25	7	8	15
Peserta Didik 20	28	8	8	15
Peserta Didik 21	25	7	7	15
Peserta Didik 22	25	8	7	15
Peserta Didik 23	27	7	7	16
Peserta Didik 24	27	7	7	15
Peserta Didik 25	26	7	7	16
Peserta Didik 26	24	8	7	12
Peserta Didik 27	25	7	6	15
Jumlah	678	194	194	397
Skor Maksimum	756	216	216	432
Tingkat Pencapaian(%)	90%	90%	90%	92%
Rerata	90%			



Lampiran 29 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
Melalui diskusi dan tanya jawab peserta didik mampu memahami konsep algoritma dan menguraikan contoh penerapan algoritma dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	C1	1. Kata algoritma berasal dari ilmuwan yang bernama.... a. Al-goritma b. Al-khawaritz c. Al-gorism d. Al-khawarizmi e. Al-khariz	1. Berikut adalah algoritma makan... 1) Siapkah kopi, gula gelas, sendok dan air panas 2) Tuangkan air panas ke dalam gelas 3) Masukkan kopi ke dalam gelas 4) Aduk kopi hingga bercampur dengan air 5) Masukkan gula ke dalam gelas 6) Kopi siap dihidangkan urutan yang benar dari algoritma tersebut adalah.... a. 1 2 3 4 5 6 b. 1 6 4 3 2 5 c. 1 4 5 6 2 3 d. 1 2 3 6 5 4 e. 1 5 3 2 4 6	1, 2, 3, 4, 5 (5 soal)
	C2	2. Algoritma dapat diartikan sebagai... a. Metode penyimpanan data	2. Berikut ini adalah definisi dari algoritma, kecuali... a. Urutan langkah sistematis	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		b. Langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah c. Cara memproses grafik d. Proses penyusunan kode e. Teknik mengelola basis data	b. Langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah c. Proses yang dilakukan secara acak d. Instruksi yang disusun secara logis dan berurutan e. Langkah-langkah logis yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah	
	C2	3. Berikut adalah karakteristik dari algoritma: (1) Memiliki langkah-langkah yang terstruktur dan logis. (2) Harus mencapai hasil akhir yang jelas. (3) Memiliki titik awal dan akhir. Yang manakah yang benar? a. Hanya nomor 1 yang benar. b. Hanya nomor 2 yang benar. c. Nomor 1 dan 3 yang benar. d. Semua benar. e. Tidak ada yang benar.	3. Kata algoritma berasal dari ilmuwan yang bernama.... a. Al-goritma b. Al-khawaritz c. Al-gorism d. Al-khawarizmi e. Al-khariz	

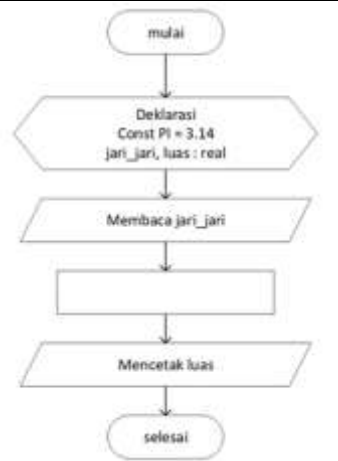
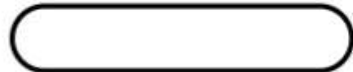
Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
	C4	4. Mengapa algoritma penting dalam kehidupan sehari-hari? - Hanya bermanfaat di bidang pemrograman Menyederhanakan penyelesaian masalah - Memungkinkan penggunaan perangkat lunak - Mengoptimalkan penyimpanan data - Memungkinkan penggunaan grafik interaktif	4. Berikut adalah ciri-ciri algoritma, kecuali... - Input - Output - Proses Ambigu - Intruksi	
	C6	5. Berikut adalah algoritma makan... - Siapkan piring, sendok, garpu - Cuci tangan - Ambil nasi, taruh nasi di atas piring - Ambil sayur dan lauk, taruh di atas nasi - Ambil air minum di gelas - Membaca doa sebelum makan - Cuci piring makan	5. Permalasahan yang dihadapi dan akan dicarikan solusinya merupakan salah satu ciri algoritma yaitu Input - Output - Proses - Tujuan Akhir - Intruksi	

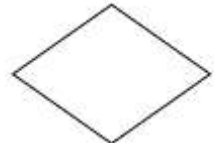
Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		8. Selesai makan, baca doa setelah makan 9. makan urutan yang benar dari algoritma tersebut adalah.... a. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 b. 2 1 3 4 5 6 9 8 7 c. 3 2 3 4 5 6 7 8 9 d. 2 1 3 4 5 6 7 8 9 e. 3 4 2 5 1 6 7 8 9		
Melalui presentasi dan diskusi peserta didik mampu menyusun langkah-langkah algoritma secara deskriptif menggunakan kalimat jelas secara logis.	C1	6. Notasi deskriptif digunakan untuk... a. Menjelaskan algoritma dengan simbol matematika b. Mengilustrasikan langkah-langkah dalam bahasa yang mudah dipahami c. Menyusun kode pemrograman d. Menyusun flowchart e. Mengukur kompleksitas algoritma	6. Notasi algoritma deskriptif merupakan a. Cara membuat program menggunakan simbol-simbol flowchart b. Menuliskan algoritma menggunakan bahasa pemrograman secara langsung c. Cara menuliskan intruksi dalam bentuk uraian kalimat deskriptif d. Format penulisan algoritma dalam bentuk tabel dan diagram	6, 7, 8, 9, 10 (5 soal)

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
			e. Langkah-langkah penyelesaian masalah tanpa memperhatikan urutan logis	
	C4	7. Mengapa notasi deskriptif lebih mudah dipahami oleh orang awam dibandingkan kode pemrograman? - Menggunakan bahasa pemrograman - Tidak memerlukan komputer untuk dieksekusi Menyajikan konsep dalam bahasa alami - Menggunakan kode yang sederhana - Tidak memerlukan algoritma	7. Penyajian algoritma kalimat deskriptif memiliki tiga bagian utama yaitu.... - Deskripsi, Deklarasi, Judul - Judul, Deskripsi, Source code Judul, Deklarasi, Deskripsi - Judul, Deklarasi, Flowchart - Deklarasi, Deskripsi, Judul	
	C2	8. Apa yang menjadi karakteristik dari notasi deskriptif? - Hanya dapat dipahami oleh programmer - Disusun dalam simbol-simbol khusus	8. Perhatikan petikan algoritma berikut: Algoritma luas persegi panjang - Mulai - Masukkan panjang	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		c. Tersusun dalam bahasa pemrograman tertentu d. Tersusun dalam bahasa natural dan mudah dimengerti e. Dapat dijalankan oleh komputer	3) Masukkan lebar 4) 5) Tampilkan luas 6) Selesai Langkah ke 4 adalah ... a. Luas = panjang x tinggi b. Luas = alas x tinggi c. Luas = Panjang x lebar d. Luas = $\frac{1}{4}$ x panjang x tinggi e. Luas = $\frac{3}{4}$ x tinggi	
	C6	9. Perhatikan petikan algoritma berikut: Algoritma luas segitiga 1) Mulai 2) Masukkan tinggi 3) Masukkan alas 4) 5) Tampilkan luas 6) Selesai Langkah ke 4 adalah ... a. Luas = $\frac{1}{2}$ x panjang x tinggi b. Luas = alas x tinggi c. Luas = $\frac{1}{2}$ x alas x tinggi	9. Bagian inti pada struktur algoritma yang berisi uraian langkah-langkah penyelesaian masalah disebut ... a. Deklarasi b. Intruksi c. Judul d. Input e. Deskripsi	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		d. Luas = $\frac{1}{4}$ x panjang x tinggi e. Luas = $\frac{3}{4}$ x tinggi		
	C2	10. Penyajian algoritma kalimat deskriptif memiliki tiga bagian utama yaitu.... a. Deskripsi, Deklarasi, Judul b. Judul, Deskripsi, Source code c. Judul, Deklarasi, Deskripsi d. Judul, Deklarasi, Flowchart e. Deklarasi, Deskripsi, Judul	10. Notasi deskriptif digunakan untuk... a. Menjelaskan algoritma dengan simbol matematika b. Mengilustrasikan langkah-langkah dalam bahasa yang mudah dipahami c. Menyusun kode pemrograman d. Menyusun flowchart e. Mengukur kompleksitas algoritma	
Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik mampu menyusun algoritma sederhana dalam bentuk <i>flowchart</i> dengan tepat dan alur yang runtut.	C1	11. Amati gambar di bawah ini!  Simbol di atas disebut dengan.... a. Flowline b. Terminator c. Input/output d. Proses e. Keputusan	11. Flowchat adalah ... a. Suatu bagan dengan simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses b. Daftar perintah dalam bentuk teks untuk membuat program computer	11, 12, 13, 14, 15 (5 soal)

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
			c. Gambar dekoratif untuk mempercantik tampilan presentasi d. Kumpulan data yang disimpan dalam bentuk table e. Format penulisan kode dalam bahasa pemrograman Python	
	C6	 12. Langkah apa yang harus diisi untuk melengkapi bagan kosong di atas...	12. Amati gambar di bawah ini!  Simbol di atas disebut dengan.... a. Flowline b. Terminator c. Input/output d. Proses e. Keputusan	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		a. $\text{luas} = \text{PI} * \text{jari_jari} * \text{jari_jari}$ b. $\text{luas} = \text{panjang} * \text{lebar}$ c. $\text{luas} = \text{panjang} * \text{lebar} / 2$ d. $\text{luas} = \text{alas} * \text{tinggi}$ e. $\text{luas} = 2 * \text{PI}$		
	C1	13. Flowchart digunakan untuk... a. Memperjelas hasil akhir dari algoritma b. Menjelaskan algoritma dalam bentuk simbol grafis c. Menguji kode pemrograman d. Menyederhanakan struktur data e. Menyimpan data pengguna	13. Dalam flowchart, simbol berbentuk persegi panjang biasanya digunakan untuk... a. Menyatakan keputusan b. Menyatakan variabel c. Memulai dan mengakhiri program d. Memperjelas perulangan e. Menunjukkan pengolahan data oleh komputer	
	C2	14. Dalam flowchart, simbol berbentuk oval biasanya digunakan untuk... a. Menyatakan keputusan b. Menyatakan variabel	14. Amati gambar di bawah ini! 	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		c. Memulai dan mengakhiri program d. Memperjelas perulangan e. Menghitung data	Simbol di atas disebut dengan.... a. Simbol pemilihan proses sesuai kondisi b. Simbol yang menyatakan input output c. Simbol untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lainnya d. Simbol permulaan e. Simbol pnegolahan data	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
	C2	15. Berikut ini adalah kelebihan menggunakan flowchart, kecuali... - Memudahkan dalam memahami langkah-langkah algoritma - Dapat digunakan sebagai panduan untuk kode pemrograman - Mempermudah identifikasi kesalahan Memiliki sintaks yang detail - Memvisualisasikan alur kerja dengan mudah	 <pre> graph TD A([mulai]) --> B[/Deklarasi Const PI = 3.14 jari_jari, luas : real/] B --> C[/Membaca jari_jari/] C --> D[] D --> E[/Mencetak luas/] E --> F([selesai]) </pre> 15. Langkah apa yang harus diisi untuk melengkapi bagan kosong di atas... luas = PI * jari_jari * jari_jari - luas = panjang * lebar - luas = panjang * lebar / 2 - luas = alas * tinggi - luas = 2 * PI	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
Melalui pengamatan dan diskusi peserta didik mampu menyusun algoritma dalam bentuk <i>pseudocode</i> dengan jelas dan logis.	C4	16. Apa tujuan utama dari pseudocode dalam algoritma? - Memvisualisasikan data pengguna - Menjelaskan alur kerja algoritma dengan kode Memberikan gambaran awal tentang algoritma tanpa syntax spesifik - Menyusun grafik diagram - Menggunakan simbol grafis	16. Apa yang membedakan notasi pseudocode dengan bahasa pemrograman yang lainnya? Pseudocode dituliskan dengan sintaks bahasa pemrograman - Pseudocode tidak terikat oleh aturan sintaks bahasa pemrograman tertentu - Pseudocode digunakan untuk menggambarkan logika algoritma sebelum ditulis dalam kode program - Pseudocode berbentuk diagram seperti flowchart yang menggambarkan alur program secara visual - Pseudocode bersifat deskriptif dan tidak dapat langsung dijalankan oleh komputer	16, 17, 18, 19, 20 (5 soal)
	C1	17. Tipe data yang berbentuk bilangan desimal yaitu... - Integer Float	17. Sintaks yang digunakan untuk sebuah perulangan perhitungan iterasi adalah... Writeln	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		c. String d. Boolean e. Char	b. For c. Readln d. Print e. End	
	C2	18. Apa yang membedakan bahasa pemrograman dengan bahasa natural dalam proses pembelajaran? a. Bahasa pemrograman hanya bisa dilafalkan b. Bahasa pemrograman hanya dimengerti oleh mesin c. Bahasa pemrograman tidak memiliki pola kalimat d. Bahasa pemrograman tidak dapat dieksekusi e. Bahasa pemrograman hanya digunakan untuk berhitung	18. Tipe data digunakan untuk menyimpan nilai logika benar atau salah yaitu... a. Integer b. Float c. String d. Boolean e. Char	
	C2	19. Sintaks yang digunakan untuk mengakhiri program adalah.... a. Writeln b. Start c. Readln d. Print	19. String digunakan untuk menyimpan data dalam bentuk, kecuali a. Teks b. Kombinasi Karakter c. Simbol	

Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Soal Pretest	Soal Posttest	No Butir
		e. End	d. Angka e. Nilai logika benar	
	C6	20. Perhatikan alur algoritma berikut ini! Mulai → Input Alas → Input Tinggi → Luas ← $(\text{alas} * \text{tinggi}) / 2$ → Tampil luas → Selesai Algoritma di atas adalah algoritma ... a. Luas Segitiga b. Luas Persegi c. Luas Lingkaran d. Luas Jajar Genjang e. Luas Persegi Panjang	20. Perhatikan alur algoritma berikut ini! Mulai → Input Panjang → Input Lebar → Input Tinggi → Volume ← $\text{panjang} * \text{lebar} * \text{tinggi}$ → Tampil luas → Selesai Algoritma di atas adalah algoritma ... a. Volume Balok b. Volume Kubus c. Volume Tabung d. Luas Jajar Genjang e. Luas Persegi Panjang	

Lampiran 30 Hasil Jawaban Pretest

INFORMATIKA
KELAS X

Bagian 1 dari 2

PRE-TEST: Konsep Algoritma

On: Berapakah
A: Berapakah, Ya. Ya
Indonesian: Berapakah, Ya. Ya

Salah satu konsep dasar dalam ilmu komputer adalah algoritma. Algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah. Sebelum kita dapat memahami algoritma, kita perlu mengetahui beberapa konsep dasar.

On: Berapakah, Ya. Ya

Prinsip Prinsip Algoritma

1. Prinsip ini adalah dari 10 langkah yang harus diikuti dengan menggunakan algoritma.

2. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

3. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

4. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

5. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

6. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

7. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

8. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

9. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

10. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

Konsep algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah.

☐ Algoritma

☐ Algoritma

☒ Algoritma

☐ Algoritma

☐ Algoritma

Jawaban yang benar

Prinsip Prinsip Algoritma

1. Prinsip ini adalah dari 10 langkah yang harus diikuti dengan menggunakan algoritma.

2. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

3. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

4. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

5. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

6. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

7. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

8. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

9. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

10. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

Konsep algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah.

☐ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

☒ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

Jawaban yang benar

Prinsip Prinsip Algoritma

1. Prinsip ini adalah dari 10 langkah yang harus diikuti dengan menggunakan algoritma.

2. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

3. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

4. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

5. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

6. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

7. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

8. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

9. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

10. Setiap langkah harus memiliki urutan yang jelas, yaitu A, B, C, D, dan E.

Konsep algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah.

☐ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

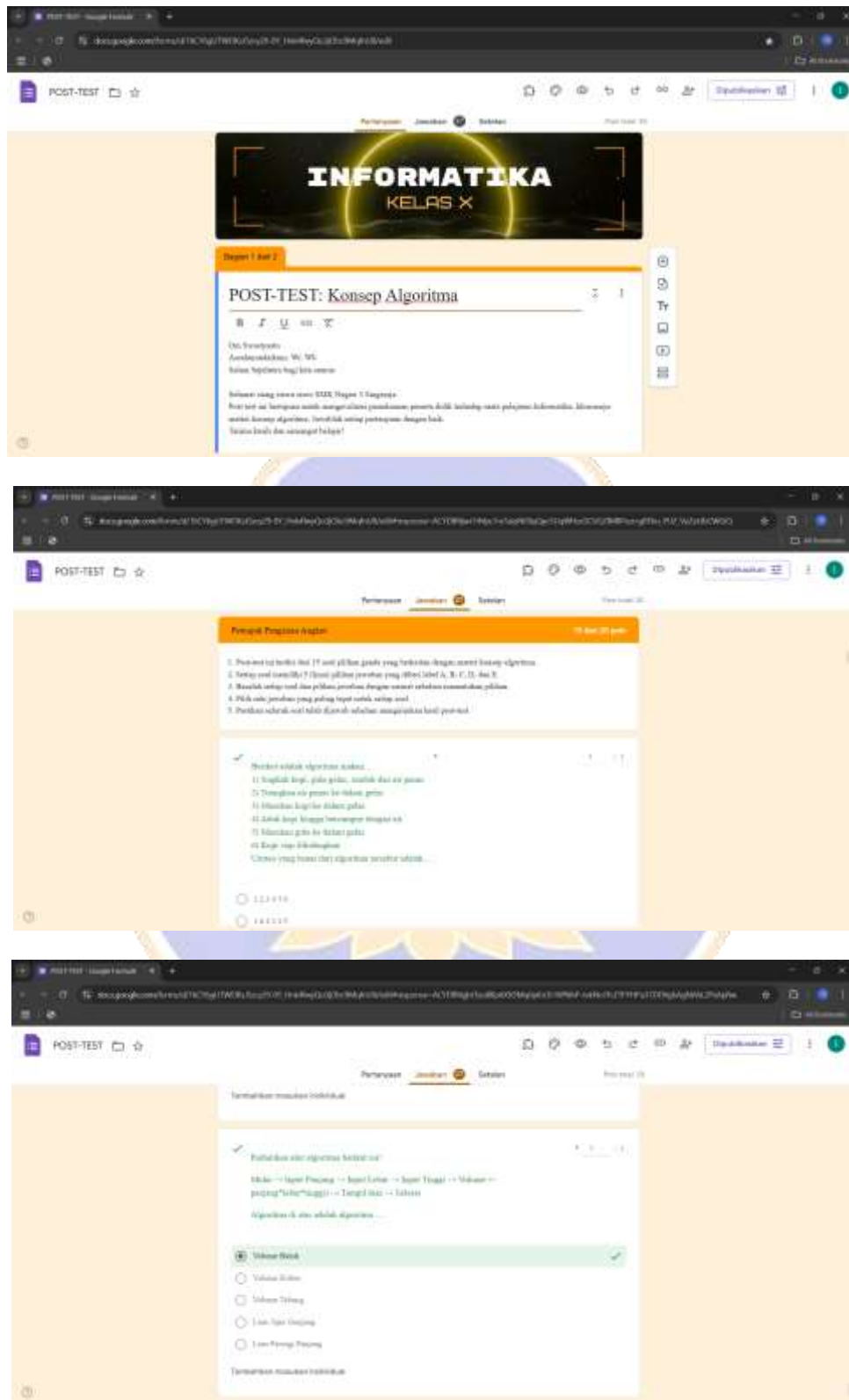
☒ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

☐ Langkah Pertama

Jawaban yang benar

Lampiran 31 Hasil Jawaban Postest



Lampiran 32 Kisi-kisi Kuesioner Uji Respon Peserta Didik

KISI-KISI INSTRUMEN
UJI RESPON PESERTA DIDIK

Instrumen uji respon peserta didik dibuat bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Dalam pembuatan instrumen uji respon peserta didik terdapat aspek seperti, 1) *interface*, 2) manfaat, dan 3) sistematis. Kisi-kisi instrumen uji respon peserta didik sebagai berikut.

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	<i>Interface</i>	1) Kemenarikan <i>interface</i>	1, 2	-	2
2.	Manfaat	2) Kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif	4, 7, 8, 10, 12	3, 9, 11	11
		3) Motivasi kepada peserta didik	15	13, 14	
3.	Sistematis	4) Isi	5	6	2
Jumlah					15

(Braneva et al., 2021)

Lampiran 33 Instrumen Uji Respon Peserta Didik

KUESIONER RESPON PESERTA DIDIK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

A. Identitas Peserta Didik

Nama :

Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sangat menarik.				
2.	Materi konsep algoritma dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mudah dipahami.				
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membuat saya lebih aktif dalam belajar				
5.	Melalui media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné saya dapat menambah kemandirian dalam belajar.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
6.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.				
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.				
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.				
9.	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.				
10.	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika karena belajar dapat dilakukan dimana saja.				
11.	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné berbentuk video tidak terorganisir.				
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika sangat membantu saya dalam proses pembelajaran.				
13.	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mengurangi motivasi belajar saya.				
14.	Saya merasa kurang senang dalam belajar konsep algoritma, karena menonton video materi pada media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné.				
15.	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika khususnya konsep algoritma.				

Saran/Komentar:

.....
.....

Singaraja,

Penilai,

.....



Lampiran 34 Hasil Kuesioner Uji Respon Peserta Didik

The image displays three sequential screenshots of a Google Forms survey titled "Kuesioner Uji Respon Peserta Didik".

Top Screenshot (Title Page): The form has a header banner that reads "UJI RESPON PESERTA DIDIK". Below the banner, the title "Kuesioner Uji Respon Peserta Didik" is centered. The form includes a greeting: "Selamat datang di Google Forms". It also contains a paragraph of introductory text about the purpose of the survey, which is to collect feedback from students regarding their experience with the learning process.

Middle Screenshot (Likert Scale Question): The question is titled "Pernyataan Pernyataan Angket". It lists seven statements related to the learning process, each followed by a blank space for a response. The statements are:

1. Saya merasa puas dengan materi yang disampaikan.
2. Saya merasa puas dengan metode yang digunakan.
3. Saya merasa puas dengan fasilitas yang tersedia.
4. Saya merasa puas dengan pelayanan yang diberikan.
5. Saya merasa puas dengan lingkungan yang kondusif.
6. Saya merasa puas dengan keamanan yang terjaga.
7. Saya merasa puas dengan kebersihan yang terjaga.

 Below the statements, there is a section for "Tanggapan Anda terhadap pernyataan tersebut berikut ini dengan cara mengisi lingkaran." (Your response to the statement is as follows by filling in the circle). The response options are:

- ☐ Sangat Setuju
- ☒ Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☐ Sangat Tidak Setuju

Bottom Screenshot (Multiple Choice Question): The question is titled "Pernyataan Pernyataan Angket". It lists two statements related to the learning process, each followed by a blank space for a response. The statements are:

1. Saya merasa puas dengan materi yang disampaikan.
2. Saya merasa puas dengan metode yang digunakan.

 Below the statements, there is a section for "Tanggapan Anda terhadap pernyataan tersebut berikut ini dengan cara mengisi lingkaran." (Your response to the statement is as follows by filling in the circle). The response options are:

- ☐ Sangat Setuju
- ☐ Setuju
- ☐ Tidak Setuju
- ☒ Sangat Tidak Setuju

Lampiran 35 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Respon Peserta Didik

Responden	Soal																				
	Interface		Sub Total	Skor Maksimum	Manfaat										Sub Total	Skor Maksimum	Sistematis		Sub Total	Skor Maksimum	
	1	2			3 (-)	4	5	6 (-)	7	8	9 (-)	10	11 (-)	12			13 (-)	14 (-)			15
Peserta Didik 1	4	3	7	8	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	35	44	4	3	7	8
Peserta Didik 2	4	4	8	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44	4	4	8	8
Peserta Didik 3	4	4	8	8	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	40	44	4	4	8	8
Peserta Didik 4	4	4	8	8	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	41	44	4	4	8	8
Peserta Didik 5	4	3	7	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44	4	4	8	8
Peserta Didik 6	3	3	6	8	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	39	44	3	4	7	8
Peserta Didik 7	4	3	7	8	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	41	44	3	4	7	8
Peserta Didik 8	4	4	8	8	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	40	44	4	4	8	8
Peserta Didik 9	3	3	6	8	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	35	44	4	3	7	8
Peserta Didik 10	3	3	6	8	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	40	44	4	4	8	8
Peserta Didik 11	4	3	7	8	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	38	44	3	3	6	8
Peserta Didik 12	4	3	7	8	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	39	44	4	4	8	8
Peserta Didik 13	4	4	8	8	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	36	44	4	3	7	8
Peserta Didik 14	3	3	6	8	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	35	44	4	3	7	8
Peserta Didik 15	3	3	6	8	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	34	44	3	4	7	8
Peserta Didik 16	4	4	8	8	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	39	44	4	4	8	8
Peserta Didik 17	4	3	7	8	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	39	44	4	4	8	8
Peserta Didik 18	4	3	7	8	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	40	44	4	4	8	8
Peserta Didik 19	4	4	8	8	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	37	44	3	4	7	8
Peserta Didik 20	4	4	8	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44	44	4	4	8	8
Peserta Didik 21	3	4	7	8	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	40	44	4	4	8	8
Peserta Didik 22	3	3	6	8	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	41	44	3	4	7	8
Peserta Didik 23	4	4	8	8	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	41	44	3	4	7	8
Peserta Didik 24	4	4	8	8	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	39	44	4	4	8	8
Peserta Didik 25	4	4	8	8	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	42	44	3	4	7	8
Peserta Didik 26	4	3	7	8	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	34	44	3	4	7	8
Peserta Didik 27	4	4	8	8	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	41	44	4	4	8	8
Total			195	216											1058	1188			202	216	

Responden	Aspek yang dinilai								
	Interface			Manfaat			Sistematis		
	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks	Sub Total	Skor Maksimum	Indeks
Peserta Didik 1	7	8	88%	35	44	80%	7	8	88%
Peserta Didik 2	8	8	100%	44	44	100%	8	8	100%
Peserta Didik 3	8	8	100%	40	44	91%	8	8	100%
Peserta Didik 4	8	8	100%	41	44	93%	8	8	100%
Peserta Didik 5	7	8	88%	44	44	100%	8	8	100%
Peserta Didik 6	6	8	75%	39	44	89%	7	8	88%
Peserta Didik 7	7	8	88%	41	44	93%	7	8	88%
Peserta Didik 8	8	8	100%	40	44	91%	8	8	100%
Peserta Didik 9	6	8	75%	35	44	80%	7	8	88%
Peserta Didik 10	6	8	75%	40	44	91%	8	8	100%
Peserta Didik 11	7	8	88%	38	44	86%	6	8	75%
Peserta Didik 12	7	8	88%	39	44	89%	8	8	100%
Peserta Didik 13	8	8	100%	36	44	82%	7	8	88%
Peserta Didik 14	6	8	75%	35	44	80%	7	8	88%
Peserta Didik 15	6	8	75%	34	44	77%	7	8	88%
Peserta Didik 16	8	8	100%	39	44	89%	8	8	100%
Peserta Didik 17	7	8	88%	39	44	89%	8	8	100%
Peserta Didik 18	7	8	88%	40	44	91%	8	8	100%
Peserta Didik 19	8	8	100%	37	44	84%	7	8	88%
Peserta Didik 20	8	8	100%	44	44	100%	8	8	100%
Peserta Didik 21	7	8	88%	40	44	91%	8	8	100%
Peserta Didik 22	6	8	75%	41	44	93%	7	8	88%
Peserta Didik 23	8	8	100%	41	44	93%	7	8	88%
Peserta Didik 24	8	8	100%	39	44	89%	8	8	100%
Peserta Didik 25	8	8	100%	42	44	95%	7	8	88%
Peserta Didik 26	7	8	88%	34	44	77%	7	8	88%
Peserta Didik 27	8	8	100%	41	44	93%	8	8	100%
Total	195	216	90%	1058	1188	89%	202	216	94%

Responden	Aspek yang dinilai			Jumlah Skor Per Responden
	Interface	Manfaat	Sistematis	
Peserta Didik 1	7	35	7	49
Peserta Didik 2	8	44	8	60
Peserta Didik 3	8	40	8	56
Peserta Didik 4	8	41	8	57
Peserta Didik 5	7	44	8	59
Peserta Didik 6	6	39	7	52
Peserta Didik 7	7	41	7	55
Peserta Didik 8	8	40	8	56
Peserta Didik 9	6	35	7	48
Peserta Didik 10	6	40	8	54
Peserta Didik 11	7	38	6	51
Peserta Didik 12	7	39	8	54
Peserta Didik 13	8	36	7	51
Peserta Didik 14	6	35	7	48
Peserta Didik 15	6	34	7	47
Peserta Didik 16	8	39	8	55
Peserta Didik 17	7	39	8	54
Peserta Didik 18	7	40	8	55
Peserta Didik 19	8	37	7	52
Peserta Didik 20	8	44	8	60
Peserta Didik 21	7	40	8	55
Peserta Didik 22	6	41	7	54
Peserta Didik 23	8	41	7	56
Peserta Didik 24	8	39	8	55
Peserta Didik 25	8	42	7	57
Peserta Didik 26	7	34	7	48
Peserta Didik 27	8	41	8	57
Skor	195	1058	202	1455
Skor Maksimum Ideal	60			
Skor Minimum Ideal	15			
M_i	37,5			
SD_i	7,5			
$\bar{x}$	53,9			
Kriteria	Sangat Praktis			

Lampiran 36 Kisi-kisi Kuesioner Uji Respon Guru

KISI-KISI INSTRUMEN**UJI RESPON GURU**

Instrumen uji respon guru dibuat bertujuan untuk mengetahui respon guru mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Dalam pembuatan instrumen uji respon guru terdapat aspek manfaat. Kisi-kisi instrumen uji respon guru sebagai berikut.

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Manfaat	1) Keefektifan menggunakan media pembelajaran interaktif	1, 4	2, 6	10
		2) Ketertarikan peserta didik	3, 5, 10	-	
		3) Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	7, 8	9	
Jumlah					10

(Braneva et al., 2021)

KUESIONER RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

PRINSIP GAGNÉ PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

A. Identitas Guru

Nama :

NIP :

B. Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.

4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mempermudah saya dalam menyampaikan materi konsep algoritma pada mata pelajaran Informatika.				
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika.				
3.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Informatika.				
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.				

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.				
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika.				
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada pembelajaran Informatika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.				
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Informatika.				
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya mengetahui pemahaman peserta didik.				
10.	Adanya media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika				

Saran/Komentar:

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

.....

Lampiran 38 Hasil Kuesioner Uji Respon Guru

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mempermudah saya dalam menyampaikan materi konsep algoritma pada mata pelajaran Informatika.	4
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika.	4
3.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Informatika.	3
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.	4
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	4
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada mata pelajaran Informatika.	3
7.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné pada pembelajaran Informatika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.	4
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Informatika.	4
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya mengetahui pemahaman peserta didik.	3
10.	Adanya media pembelajaran interaktif berbasis prinsip Gagné mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika.	4
Skor		37
Skor Maksimum Ideal		40
Skor Minimum Ideal		10
M_i		25
SD_i		5
$\bar{x}$		37
Kriteria		Sangat Praktis

DOKUMENTASI



Tempat Observasi



Wawancara Bersama Guru Mata Pelajaran Informatika



Penyebaran Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Uji Validasi Ahli Isi



Uji Validasi Ahli Media



Implementasi Media Pembelajaran Interaktif



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan



Pemberian *Pretest*



Pemberian *Posttest*



Uji Respon Peserta Didik



Uji Respon Guru

