

LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Ijin Observasi di SMK TI Bali Global Klungkung



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>Nomor : 142/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 18 Januari 2022

Yth. Kepala SMK TI Bali Global Klungkung
di tempat

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

Nama : Ida Ayu Windi Prabawanti
NIM : 1815051081
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara Guru

Nama Lengkap (beserta gelar) 1 jawaban Ni Nengah Arijayanti, S.Pd
NIP 0 jawaban Belum ada jawaban untuk pertanyaan ini.
1. Model dan metode apa yang ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia? 1 jawaban Kooperatif
2. Apakah siswa menyukai metode yang ibu gunakan? 1 jawaban Suka
3. Media pembelajaran apakah yang ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia? 1 jawaban Buku, internet, power point
4. Bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran di kelas? 1 jawaban Cukup memadai

5. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran di kelas?

1 jawaban

Selalu mengikuti pembelajaran sampai akhir meski kadang kurang kondusif

6. Apakah ada kendala saat proses pembelajaran di kelas?

1 jawaban

Tidak ada

7. Adakah kesulitan dari cara ibu menyampaikan materi?

1 jawaban

Kadang ada

8. Apakah ibu mengalami kesulitan dalam mengaitkan pelajaran Sejarah Indonesia dalam kehidupan sehari-hari?

1 jawaban

Tidak

9. Menurut pandangan ibu, apa yang menyebabkan pelajaran Sejarah Indonesia sulit dipahami siswa?

1 jawaban

Karena sebagian besar siswa menganggap pelajaran sejarah bukan basik utama pembelajaran hanya sekedar mengikuti

10. Bagaimana reaksi siswa ketika tidak dapat memahami materi yang ibu sampaikan?

1 jawaban

Beberapa siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami

10. Bagaimana reaksi siswa ketika tidak dapat memahami materi yang ibu sampaikan?

1 jawaban

Beberapa siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami

11. Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia?

1 jawaban

Buku, internet, koran,

12. Menurut pandangan ibu, apakah buku teks yang digunakan dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran?

1 jawaban

Sangat mempengaruhi karena buku sebagai acuan dalam menyampaikan bahan materi pembelajaran

13. Adakah kesulitan ibu dalam mengelola kelas?

1 jawaban

Ada ketika jam pelajaran di siang hari kelas kurang kondusif, siswa sudah mulai lelah dan mengantuk

14. Kapan ibu melakukan evaluasi?

1 jawaban

Selama pelajaran berlangsung dan di akhir pelajaran ada tes

15. Apa saja aspek yang dijadikan indikator dalam evaluasi?

1 jawaban

Keaktifan siswa, keterampilan dan menggali pengetahuan siswa

16. Bagaimanakah tindak lanjut dari evaluasi tersebut?

1 jawaban

Memberikan tugas dirumah atau melakukan ulangan harian

17. Apakah ibu tahu tentang Media Pembelajaran Interaktif?

1 jawaban

Biasanya power point

18. Apakah ibu sudah cukup dengan adanya buku teks atau membutuhkan perangkat pembelajaran dengan penyajian yang berbeda?

1 jawaban

Dalam penyajian materi agar menarik tentunya membutuhkan beberapa perangkat pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi

19. Menurut ibu, apabila dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran apa saja kriteria perangkat yang baik?

1 jawaban

Praktis, mudah digunakan dan dimengerti,

20. Bagaimana respon ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif dalam membantu guru pada proses pembelajaran Sejarah Indonesia?

1 jawaban

Inovasi yg sangat baik dalam menunjang proses belajar dan mengajar, sehingga guru bisa menyampaikan materi dengan baik dan siswa lebih antusias dalam belajar

Lampiran 3 Kisi-kisi Draft Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG

Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan :

A. Pedoman wawancara mengenai pengumpulan data dan informasi karakteristik peserta didik, sumber belajar dan kegiatan pembelajaran.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	1. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1,3,4,5,7,8,9
		2. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	2,8
		3. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	6,10
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	11,12,13,14
		b. Media pembelajaran	15

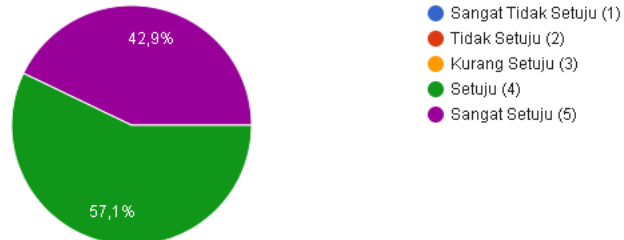
Lampiran 4 Hasil Angket Peserta Didik

Pertanyaan Jawaban 28 Setelan

1. Saya senang belajar Sejarah

[Salin diagram](#)

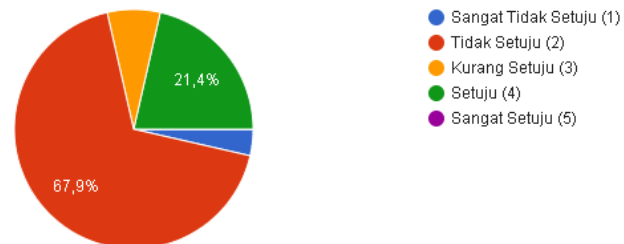
28 jawaban



2. Saya memiliki kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru

[Salin diagram](#)

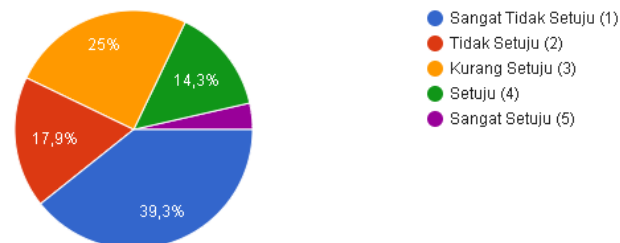
28 jawaban



3. Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru

[Salin diagram](#)

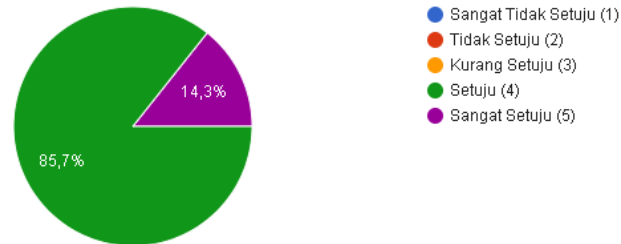
28 jawaban



4. Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi

 [Salin diagram](#)

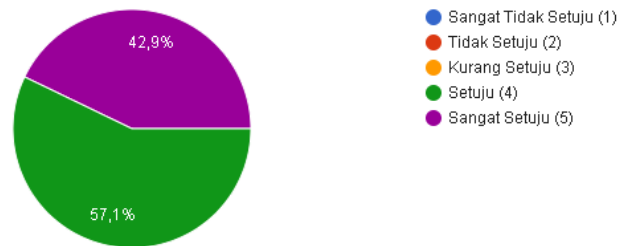
28 jawaban



5. Saya senang belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran

 [Salin diagram](#)

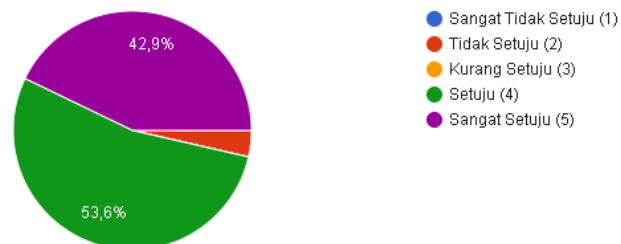
28 jawaban



6. Saya belajar Sejarah dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet

 [Salin diagram](#)

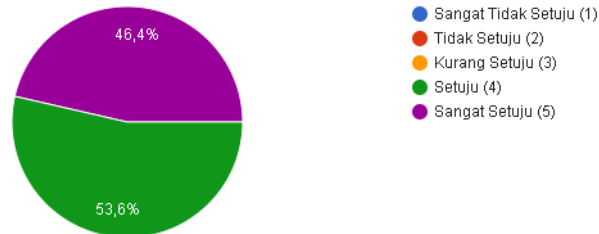
28 jawaban



7. Saya senang saat belajar terdapat video pendukung pembelajaran agar lebih mudah dipahami

[Salin diagram](#)

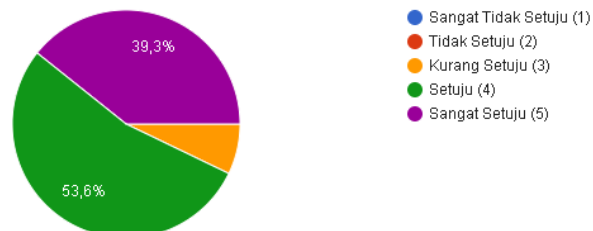
28 jawaban



8. Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami

[Salin diagram](#)

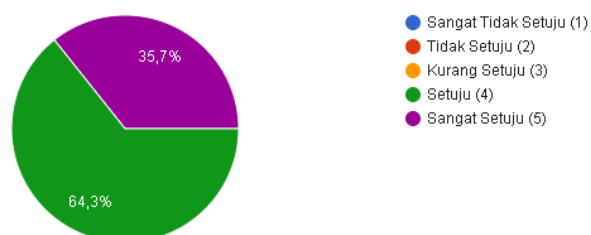
28 jawaban



9. Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif

[Salin diagram](#)

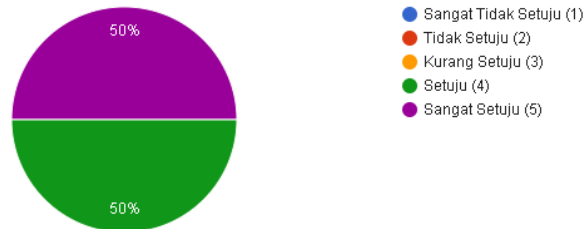
28 jawaban



10. Menurut saya pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar

[Salin diagram](#)

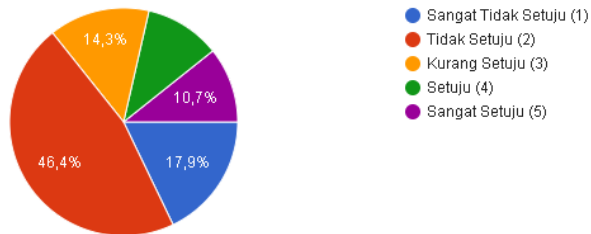
28 jawaban



11. Mata pelajaran Sejarah merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami

[Salin diagram](#)

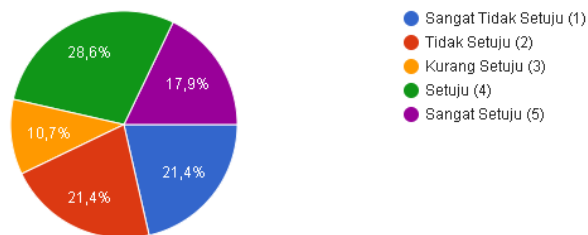
28 jawaban



12. Pelajaran Sejarah sulit dipahami jika dijelaskan dengan teks saja

[Salin diagram](#)

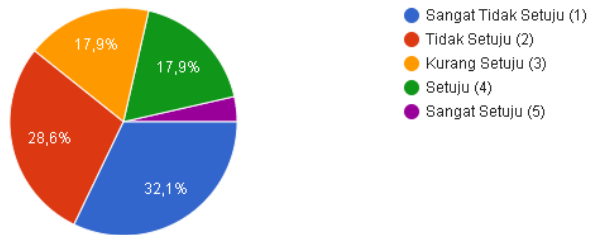
28 jawaban



13. Pelajaran Sejarah terkesan membosankan

28 jawaban

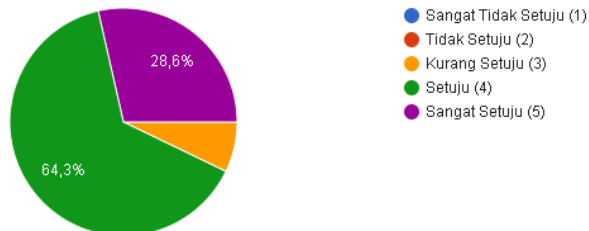
[Salin diagram](#)



14. Saat memberikan penjelasan materi Sejarah guru menggunakan media Power Poin dan buku paket

28 jawaban

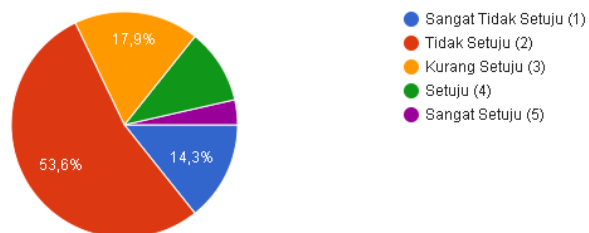
[Salin diagram](#)



15. Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran

28 jawaban

[Salin diagram](#)



Lampiran 5 ATP Mata Pelajaran Sejarah

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP) MATA PELAJARAN SEJARAH SMK/MAK FASE E

Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menjelaskan teori-teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasikan manusia yang menghuni Nusantara dan asal – usul mereka dari tiap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundagian.
3. Peserta didik dapat membedakan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara dari tahap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, dan masa perundagian.
4. Peserta didik dapat membedakan hasil – hasil budaya khas manusia praaksara dari tiap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, bercocok tanam tingkat lanjut dan masa perundagian.
5. Peserta didik dapat menjelaskan adanya perubahan, perkembangan, dan kesinambungan corak kehidupan sosial – ekonomis dan hasil – hasil budaya manusia praaksara Nusantara dari masa ke masa.

Profil Pelajaran Pancasila

1. Bernalar kritis
2. Gotong royong

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen Keterampilan Proses Sejarah
Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami konsep dasar ilmu sejarah yang dapat digunakan untuk menjelaskan peristiwa sejarah; memahami konsep dasar ilmu sejarah sebagai bahan analisis untuk mengkaji peristiwa sejarah; memahami konsep dasar ilmu sejarah sebagai bahan evaluasi untuk mengkaji peristiwa sejarah; menganalisis serta mengevaluasi manusia sebagai subjek dan objek sejarah; menganalisis serta mengevaluasi peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis serta mengevaluasi sejarah dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; menganalisis serta mengevaluasi sejarah dari aspek perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; memahami peristiwa sejarah secara diakronis (kronologi) maupun sinkronis.
Peserta didik juga dapat memahami konsep dasar asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam asal usul nenek moyang dan jalur rempah; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam ruang lingkup lokal, nasional, serta global; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dalam dimensi masa lalu, masa kini, serta masa depan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi asal usul nenek moyang dan jalur rempah secara diakronis (kronologi) dan/atau sinkronis. Peserta didik memahami konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam kerajaan Hindu-Buddha; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Hindu-Buddha secara diakronis (kronologi) dan/atau sinkronis. Peserta didik mampu memahami konsep dasar kerajaan Islam; menganalisis serta mengevaluasi manusia dalam kerajaan Islam; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dalam dimensi masa lalu, masa kini, dan masa depan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan; menganalisis serta mengevaluasi kerajaan Islam secara diakronis (kronologi) dan/atau sinkronis.
Elemen Keterampilan Proses Sejarah

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, merefleksikan dan merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif tentang pengantar dasar ilmu sejarah, jalur rempah dan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, kerajaan Hindu- Buddha, dan kerajaan Islam meliputi: Penelitian sejarah lokal dimulai dari lingkungan terdekat (sejarah keluarga, sejarah sekolah, sejarah jalur rempah di daerah, sejarah kerajaan di daerah, dan lain-lain); mengumpulkan sumber-sumber primer maupun sekunder melalui sarana lingkungan sekitar, perpustakaan, dan internet; melakukan seleksi dan kritik terhadap sumber-sumber primer maupun sekunder; melakukan penafsiran untuk mendeskripsikan makna di balik sumber-sumber primer dan/atau sekunder; dan menuliskan hasil penelitian dalam bentuk historiografi.

Penjelasan peristiwa sejarah secara diakronis (kronologi) yang menitikberatkan pada proses dan/atau sinkronis yang menitikberatkan pada struktur; Penjelasan peristiwa sejarah berdasarkan hubungan kausalitas; Mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan sehari-hari; dan menempatkan peristiwa sejarah pada konteks zamannya.

Penjelasan peristiwa sejarah dalam perspektif masa lalu, masa kini, dan masa depan; Penjelasan peristiwa sejarah dari pola perkembangan, perubahan, keberlanjutan, dan keberulangan.

Penjelasan peristiwa sejarah dalam ruang lingkup lokal, nasional, dan global;

Mengaitkan hubungan antara peristiwa sejarah lokal, nasional, dan global.

5. Memaknai nilai-nilai dari peristiwa sejarah dan dikontekstualisasikan dalam kehidupan masa kini.

6. Mengolah informasi sejarah secara non digital maupun digital dalam berbagai bentuk aplikasi sejarah, rekaman suara, film dokumenter, foto, maket, *vlog*, *timeline*, *story board*, infografis, videografis, komik, poster, dan lain-lain.

Elemen	Capaian Pembelajaran	MA	JP
2. A. Memahami Asal – Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia	Peserta didik dapat menganalisis teori tentang asal usul nenek moyang bangsa Indonesia	2a	2
2. B. Memahami Corak Kehidupan dan Budaya Manusia pada Praaksara Indonesia	Peserta didik dapat memahami apa itu masa praaksara di Indonesia	2b	2

	Peserta didik dapat menjelaskan kategori mata pencarian zaman praaksara		
2. C. Memahami Hasil Kebudayaan pada Masyarakat Praaksara Tingkat Lanjut: Tradisi Lisan	Peserta didik dapat menganalisis serta mengevaluasi tentang tradisi, tradisi lisan dan folkfor Peserta didik dapat memahami jenis – jenis folkfor. Peserta didik dapat mengidentifikasi tradisi lisan yang masih lestari	2c	2
Total			6

Lampiran 6 Modul Ajar

MODUL AJAR 2a SEJARAH SMK/MAK FASE E**A. Informasi Umum**

Kode Modul Ajar	Sejarah.E.X.2a
Penyusun/Tahun	Ni Nengah Arijayanti/ 2022
Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Elemen/Topik	Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indoensia
Alokasi Waktu	90 menit (2 Jam Pelajaran)
Pertemuan Ke-	1
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis dan Gotong royong
Target Peserta Didik	Regular/tipikal
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i>
Pendekatan Pembelajaran	<i>Saintifik</i>
Metode Pembelajaran	Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

B. Komponen Inti Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan teori – teori tentang asal – usul nenek moyang bangsa Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi manusia yang menghuni nusantara dan asal usul mereka dari tiap masa. Berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundangan.

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah yang kamu ketahui jika mendengar kata nenek moyang?
2. Apakah yang bisa kamu jelaskan mengenai asal usul nenek moyang Bangsa Indonesia?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan asesmen diagnostik untuk pemetaan dan merancang strategi pembelajaran bab baru pada peserta didik sebelum memulai pembelajaran.
2. Guru menyiapkan bahan tayang dalam bentuk aplikasi

mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.

Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
- b. Melakukan doa bersama yang dipimpin salah seorang peserta didik.
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin kepada peserta didik.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik sebagai cara untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik.
- e. Guru melakukan asesmen diagnostik non kognitif dan kognitif di awal pertemuan pada bab 2 ini.
- f. Guru memberikan sedikit gambaran tentang asal usul nenek moyang Indonesia.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembahasan asal usul nenek moyang Bangsa Indonesia.
- h. Peserta didik diminta untuk memahami materi secara ringkas pada Aplikasi Pembelajaran dan Buku Paket Sejarah

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah 1. Orientasi peserta didik kepada masalah

- a. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memusatkan perhatian pada topik yang akan dibahas.
- b. Guru memaparkan studi kasus mengenai Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia
 1. Menurut berbagai teori, asal-usul nenek moyang Indonesia bisa berasal dari Yunan, Afrika atau Nusantara. Bagaimana kita bisa mengetahui teori mana yang paling relevan dengan bukti sejarah yang ada?
 2. Apa saja keunggulan teori yang dipilih dibandingkan teori yang lain?
 3. Apakah terdapat keterkaitan antara teori migrasi dan budaya modern di Indonesia?
- c. Peserta didik menyimak permasalahan yang akan dipecahkan dengan soal yang telah disiapkan oleh guru
- d. Peserta didik saling melakukan tanya jawab mengenai materi yang diberikan oleh guru dengan sopan (**Mandiri**)

- e. Memberikan permasalahan berkaitan dengan Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia berbantuan LKPD yang dikerjakan berkeompok.

Langkah 2. Mengorganisasi peserta didik

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang terdiri atas 3 orang.
- b. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- c. Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok dan mengajukan pertanyaan secara mandiri yang terkait dengan masalah yang diberikan
- d. Peserta didik menuliskan hasil diskusi ke dalam LKPD yang sudah diberikan oleh guru.

Langkah 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

- a. Guru memberikan arahan dan penguatan mengenai hal-hal yang didiskusikan.
- b. Peserta didik mendalami permasalahan yang diberikan guru.
- c. Guru berkeliling untuk melihat proses perencanaan praktek dan diskusi peserta didik.
- d. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- e. Peserta didik mengumpulkan informasi terkait dan melakukan investigasi lebih lanjut dengan menelusuri sumber tambahan seperti video yang sudah disediakan pada Aplikasi Pembelajaran untuk pemecahan masalah. **(Berfikir Kritis)**
- f. Peserta didik mencatat argument yang memeperkuat teori pilihan mereka dan mencari contoh sesuai teori
- g. Guru melihat lembar perencanaan dan pengamatan peserta didik serta diskusi yang dilakukan.
- h. Guru memberikan bantuan terbatas, apabila ada peserta didik/kelompok yang mengalami kesulitan.

Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- a. Guru membimbing peserta didik untuk bisa menyusun pelaporan hasil pemecahan masalah secara sistematis.
- b. Peserta didik bersama anggota kelompok menyusun pelaporan hasil pemecahan berdasarkan hasil diskusi yang dilakukannya. **(Bergotong Royong)**
- c. Peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan saling mengoreksi hasil penyajian diskusi dalam kelompok.

- d. Peserta didik harus bisa menghargai pendapat teman ketika menyampaikan pendapat sesuai dengan arahan guru. **(Berkebinekaan)**

Langkah 5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- a. Peserta didik dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan saling mengevaluasi hasil diskusi masing-masing kelompok untuk mencari pemecahan masalah sesuai intruksi dari guru.
- b. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya masing-masing.

Kegiatan Penutup (10 menit)

Evaluasi dan rencana tindak lanjut

- f. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan mengenai asal usul nenek moyang Bangsa Indonesia.
- g. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya yaitu Corak Kehidupan Masa Praaksara Indonesia
- h. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam.

Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Power point, buku paket dan Aplikasi Pembelajaran
2. Alat/Bahan : Laptop, handphone, LCD, spidol, papan tulis, kertas

Sumber Belajar

1. Putri Apriyani, S. A., Sunardi, S., & Musa, P (2020). Modul Pembelajaran Sejarah Kelas X Corak Kehidupan Dan Hasil-Hasil Budaya Masa Pra-Aksara Indonesia.
2. Mintarsih, F. R. (2023). *Sejarah Indonesia: untuk SMK Kelas X Semester Ganjil*. Penerbit P4I.
3. Haspsari Ratna dan M.Adil. 2022. *Sejarah SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
4. Internet

Rencana Asesmen

Asesmen awal	1. Apakah yang kamu ketahui jika mendengar kata nenek moyang? 2. Apakah yang bisa kamu jelaskan mengenai asal usul nenek moyang Bangsa Indonesia?
Asesmen formatif	1. Teori Yunan menyebutkan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari wilayah? a. Taiwan b. Afrika c. Yunan (Tiongkok) d. India 2. Apa dasar utama Teori Yunan dalam menjelaskan asal usul nenek moyang Indonesia? a. Penemuan fosil di Afrika b. Kemiripan kapak tua di Nusantara dan Asia Tenggara c. Hubungan bahasa dengan rumpun Indo-Eropa d. Migrasi dari Taiwan langsung ke Nusantara 3. Suku yang menjadi keturunan bangsa Proto Melayu adalah? a. Suku Jawad an Suku Bugis b. Suku Toraja dan Suku Dayak c. Suku Semang dan Negrito d. Suku Melayu dan Suku Batak 4. Apa perbedaan mendasar antara bangsa Proto Melayu dan Deutero Melayu? a. Deutero Melayu lebih dahulu menetap di Nusantara b. Proto Melayu menggunakan logam, sementara Deutero Melayu hanya menggunakan batu c. Deutero Melayu memiliki budaya logam yang lebih maju dari pada Proto Melayu d. Proto Melayu berasal dari Afrika dan Deutero Melayu dari Yunan 5. Siapa ahli dalam negeri yang mendukung Teori Yunan? a. Moh. Ali b. Harry Truman Simanjuntak c. Sutan Takdir Alisjahbana d. Gorys Keraf

Asesmen Sumatif	1. Jelaskan perbedaan antara Teori Yunan dan Teori Nusantara dalam menjelaskan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia! 2. Apa saja gelombang migrasi yang disebutkan dalam Teori Yunan? Jelaskan masing-masing gelombang tersebut! 3. Bagaimana penemuan kapak tua di Nusantara mendukung Teori Yunan?
	4. Jelaskan pengaruh budaya Deutero Melayu terhadap perkembangan masyarakat di Nusantara! 5. Apa peran bahasa dalam mendukung teori migrasi asal usul nenek moyang Indonesia? Berikan contohnya!

Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Pengetahuan : Tes Tertulis (Pilihan Ganda dan Esai)
 - b. Sikap : Observasi
 - c. Keterampilan : Unjuk Kerja
2. Bentuk Penilaian
 - a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
 - b. Tes Tertulis : Uraian dan lembar kerja
 - c. Unjuk kerja : Lembar penilaian diskusi
3. Instrumen Penilaian (terlampir)

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan : peserta didik diminta belajar bersama teman sekelas yang masih mengalami hambatan belajar dengan menjadi tutor sebaya.
- Remedial : Peserta didik diminta mengerjakan tugas dengan materi sebelumnya untuk memperbaiki nilai sekaligus menguji pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung
 - a. Bagi peserta didik yang capaian TP nya belum tuntas
 - b. Dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal) atau tutor sebaya, atau tugas dan

diakhiri dengan tes

- c. Dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali test remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik

- Cobalah ungkapkan kembali dengan bahasa sendiri mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia?

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran telah berlangsung sesuai rencana?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

Lampiran

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*100

Butir Pertanyaan	Bobot soal	Kriteria Penskoran Nilai Akhir					Nilai akhir
		0	5	10	15	20	
1. Jelaskan perbedaan antara Teori Yunan dan Teori Nusantara dalam menjelaskan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia!	20						
2. Apa saja gelombang migrasi yang disebutkan dalam Teori Yunan? Jelaskan masing-masing gelombang tersebut!	20						
3. Bagaimana penemuan kapak tua di Nusantara mendukung Teori Yunan?	20						

4.	Jelaskan pengaruh budaya Deutero Melayu terhadap perkembangan masyarakat di Nusantara!	20						
5.	Apa peran bahasa dalam mendukung teori migrasi asal usul nenek moyang Indonesia? Berikan contohnya!	20						

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*10 Rubrik Penilaian

Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :
Waktu Presentasi :
Materi :
Anggota :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1.	Penguasaan materi				
2.	Alat peraga				
3.	Kekompakan pembagian kerja				
4.	Penyampaian				

Instrumen Penilaian Keterampilan dalam Kerja Kelompok

No	Nama	Menjelaskan 1-4	Memvisualisasikan 1-4	Merespon 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Menghargai berkaitan dengan sikap peserta didik dalam menerima tanggapan atas pertanyaan, bantahan, sanggahan dari pihak lain secara empatik
- b. Kerjasama berkaitan dengan sikap siswa untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok
- c. Santun berkaitan sikap peserta didik baik tutur kata maupun ekspresi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik

Instrumen Penilaian Pengetahuan dalam Kerja Kelompok Diskusi

No	Nama	Keluasan materi 1-4	Kedalaman materi 1-4	Kesesuaian isi 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Keluasan Materi berkaitan dengan materi dikembangkan secara menyeluruh dari berbagai aspek
- b. Kedalaman materi berkaitan dengan materi dibahas dengan detail
- c. Kesusaian Isi berkaitan dengan isi sesuai dengan materi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik

[illegible]

Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas : X

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat menjelaskan teori – teori tentang asal – usul nenek moyang bangsa Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi manusia yang menghuni nusantara dan asal usul mereka dari tiap masa. Berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundangan.

Materi: Asal-Usul Nenek Moyang

Bangsa Indonesia Petunjuk Belajar :

1. Baca secara seksama sebelum anda mengerjakan tugas
2. Bacalah buku dan literatur lain di media internet sebanyak-banyaknya untuk memperdalam pemahaman anda
3. Untuk kegiatan pembelajaran tentang Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia
 - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3- 4 peserta didik.
 - Masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Kelompok)

- Masing-masing peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Mandiri)
4. Hasil diskusi dalam kelompok dipresentasikan di depan kelas. Guru memilih kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan talking stick, dimana kelompok terakhir yang memegang stick ketika lagu yang dinyanyikan habis, maka kelompok tersebut yang akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
 5. Semua peserta didik mencatat hasil diskusi.
 6. Membuat kesimpulan.



Hasil Diskusi :

INSTRUMEN TES TERTULIS

Satuan

Pendidikan : SMK/MAK Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas X

Kompetensi Dasar :

1. Peserta didik dapat menjelaskan teori – teori tentang asal – usul nenek moyang bangsa Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi manusia yang menghuni nusantara dan asal usul mereka dari tiap masa. Berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, masa bercocok tanam tingkat lanjut, dan perundangan.

Materi : Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia

MODUL AJAR 2b SEJARAH SMK/MAK FASE E

A. Informasi Umum

Kode Modul Ajar	Sejarah.E.X.2b
Penyusun/Tahun	Ni Nengah Arijayanti/ 2022
Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Elemen/Topik	Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia.
Alokasi Waktu	90 menit (2 Jam Pelajaran)
Pertemuan Ke-	2
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis dan gotong royong
Sarana Prasarana	Laptop, Handhpone, LCD, Spidol, Papan Tulis dan Kertas
Target Peserta Didik	Regular/tipikal

Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i>
Pendekatan Pembelajaran	<i>Saintifik</i>
Metode Pembelajaran	Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

B. Komponen Inti

+ Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membedakan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara dari tahap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana bercocok tanam tingkat lanjut dan perundagian.
2. Peserta didik dapat menjelaskan adanya perubahan, perkembangan, dan kesinambungan corak kehidupan sosial – ekonomi dan hasil – hasil budaya manusia praaksara nusantara dari masa ke masa.

+ Pertanyaan Pematik

1. Apakah yang kamu ketahui tentang perbedaan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara?
2. Apa yang kamu ketahui tentang masa praaksara?

+ Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan analisa hasil asesmen pertemuan 1 untuk refleksi dan memberikan umpan balik.
2. Guru menyiapkan bahan tayang aplikasi mengenai corak kehidupan dan budaya pada masa praaksara Indonesia.

+ Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
- b. Melakukan doa bersama yang dipimpin salah seorang peserta didik.

- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin kepada peserta didik.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pematik sebagai cara mengetahui pengetahuan awal peserta didik di materi baru.
- e. Guru memberikan gambaran singkat tentang corak kehidupan dan budaya manusia pada masa praaksara Indonesia.
- f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai corak kehidupan dan budaya manusia pada masa praaksara Indonesia.

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah 1. Orientasi peserta didik pada masalah

- g. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memusatkan perhatian pada topik yang akan dibahas.
- h. Guru memaparkan studi kasus mengenai Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia
 1. Bagaimana pola kehidupan dan hasil budaya masyarakat praaksara mempengaruhi kehidupan masyarakat modern Indonesia?
 2. Apa hubungan antara budaya praaksara dan budaya modern?
 3. Apa saja corak kehidupan masyarakat praaksara?
 4. Bagaimana budaya mereka mempengaruhi tradisi modern seperti gotong royong atau upacara adat?
 5. Bagaimana corak kehidupan masyarakat praaksara mencerminkan tantangan yang mereka hadapi?
- i. Peserta didik menyimak permasalahan yang akan dipecahkan dengan soal yang telah disiapkan oleh guru
- j. Peserta didik saling melakukan tanya jawab mengenai materi yang diberikan oleh guru dengan sopan (**Mandiri**)
- k. Memberikan permasalahan berkaitan dengan Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara

Indonesia berbantuan LKPD yang dikerjakan berkeompok.

Langkah 2. Mengorganisasi peserta didik

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang terdiri atas 3 orang.
- b. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- c. Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok dan mengajukan pertanyaan secara mandiri yang terkait dengan masalah yang diberikan
- d. Setiap kelompok memilih salah satu aspek kehidupan atau hasil budaya untuk dianalisis
- e. Peserta didik menuliskan hasil diskusi ke dalam LKPD yang sudah diberikan oleh guru.

Langkah 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

- a. Guru memberikan arahan dan penguatan mengenai hal-hal yang didiskusikan.
- b. Peserta didik mendalami permasalahan yang diberikan guru.
- c. Guru berkeliling untuk melihat proses perencanaan praktek dan diskusi peserta didik.
- d. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- e. Peserta didik mengumpulkan informasi terkait dan melakukan investigasi lebih lanjut dengan menelusuri sumber tambahan seperti video yang sudah disediakan pada Aplikasi Pembelajaran untuk pemecahan masalah. **(Berfikir Kritis)**
- f. Peserta didik mencari dan mencatat hubungan antara pola kehidupan praaksara dan praktek kehidupan modern di Indonesia
- g. Guru melihat lembar perencanaan dan pengamatan peserta didik serta diskusi yang dilakukan.
- h. Guru memberikan bantuan terbatas, apabila ada

peserta didik/kelompok yang mengalami kesulitan.

Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- a. Guru membimbing peserta didik untuk bisa menyusun pelaporan hasil pemecahan masalah secara sistematis.
- b. Peserta didik bersama anggota kelompok menyusun pelaporan hasil pemecahan berdasarkan hasil diskusi yang dilakukannya. **(Bergotong Royong)**
- c. Peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan saling mengoreksi hasil penyajian diskusi dalam kelompok.
- d. Peserta didik harus bisa menghargai pendapat teman ketika menyampaikan pendapat sesuai dengan arahan guru. **(Berkebinekaan)**

Langkah 5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- a. Peserta didik dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan saling mengevaluasi hasil diskusi masing-masing kelompok untuk mencari pemecahan masalah sesuai intruksi dari guru.
- b. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya masing-masing.

Kegiatan Penutup (10 menit)

Evaluasi dan rencana tindak lanjut

- l. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan yaitu mengenai corak kehidupan dan budaya manusia pada masa praaksara Indonesia.
- m. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya yaitu hasil kebudayaan pada masyarakat praaksara tingkat lanjut: tradisi lisan.

🚦 Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Power point, buku paket dan Aplikasi Pembelajaran
2. Alat/Bahan : Laptop, handphone, LCD, spidol, papan tulis, kertas

🚦 Sumber Belajar

1. Putri Apriyani, S. A., Sunardi, S., & Musa, P (2020). Modul Pembelajaran Sejarah Kelas X Corak Kehidupan Dan Hasil-Hasil Budaya Masa Pra-Aksara Indonesia.
2. Mintarsih, F. R. (2023). *Sejarah Indonesia: untuk SMK Kelas X Semester Ganjil*. Penerbit P4I.
3. Haspsari Ratna dan M.Adil. 2022. *Sejarah SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
4. Internet

Rencana Asesmen

Asesmen awal	1. Apakah yang kamu ketahui tentang perbedaan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara? 2. Apa yang kamu ketahui tentang masa praaksara?
Asesmen formatif	1. Pada masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, manusia praaksara hidup secara? a. Semi-sedenter b. Nomaden

	c. Sedenter d. Berkelompok besar 2. Alat yang digunakan oleh masyarakat praaksara pada masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat awal adalah? a. Kapak perunggu b. Nekara c. Kapak perimbas d. Tembikar 3. Pada masa bercocok tanam, masyarakat muali menetap dan menjalankan pola kehidupan sedenter karena? a. Mereka sudah mengenal sistem barter b. Mereka sudah menghasilkan makanan sendiri melalui bercocok tanam c. Mereka hanya mengumpulkan hasil hutan d. Mereka belum mengenal cara memelihara ternak 4. Apa yang menjadi ciri khas sistem kepercayaan masyarakat praaksara? a. Sistem kepercayaan berbasis tulisan b. Menggunakan ilmu astronomi c. Animisme dan dinamisme d. Membangun gedung-gedung tinggi 5. Apa yang menjadi bukti bahwa masyarakat praaksara mulai mengenal bercocok tanam dan tinggal secara semi-sedenter? a. Tumpukan kerang atau Kjekkenmoddinger b. Penemuan kapak genggam c. Penemuan menhir dan dolmen d. Penggunaan alat dari besi dan baja
Asesmen Sumatif	1. Jelaskan perubahan pola kehidupan masyarakat praaksara dari masa berburu dan mengumpulkan makanan hingga masa bercocok tanam! 2. Bagaimana peran alat-alat dari batu dalam mempengaruhi kehidupan masyarakat praaksara pada masa Paleolitikum dan Mesolitikum? 3. Apa saja hasil budaya yang dikembangkan oleh masyarakat praaksara pada masa perundagian dan bagaimana hal ini mempengaruhi pola kehidupan mereka? 4. Bagaimana sistem kepercayaan animisme dan dinamisme berpengaruh terhadap kehidupan

		masyarakat praaksara dan apa saja bukti konkret dari keberadaan sistem kepercayaan ini? 5. Apakah peran tradisi lisan dalam menjaga dan meneruskan budaya masyarakat praaksara, dan mengapa tradisi ini penting untuk memahami sejarah mereka?
--	--	--

Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : Tes Tertulis (Pilihan Ganda dan Esai)
- b. Sikap : Observasi
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Tertulis : Uraian dan lembar kerja
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian diskusi

3. Instrumen Penilaian (terlampir)

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan : peserta didik diminta belajar bersama teman sekelas yang masih mengalami hambatan belajar dengan menjadi tutor sebaya.
- Remedial : Peserta didik diminta mengerjakan tugas dengan materi sebelumnya untuk memperbaiki nilai sekaligus menguji pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung
 - a. Bagi peserta didik yang capaian TP nya belum tuntas
 - b. Dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal) atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes
 - c. Dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali test remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik

- Cobalah ungkapkan kembali dengan bahasa sendiri mengenai corak kehidupan dan budaya masa praaksara Indonesia?

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran telah berlangsung sesuai rencana?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

Lampiran

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*100

Butir Pertanyaan	Bobot soal	Kriteria Penskoran Nilai Akhir					Nilai akhir
		0	5	10	15	20	
1. Jelaskan perubahan pola kehidupan masyarakat praaksara dari masa berburu dan mengumpulkan makanan hingga masa bercocok tanam!	20						
2. Bagaimana peran alat-alat dari batu dalam mempengaruhi kehidupan masyarakat praaksara pada masa Paleolitikum dan Mesolitikum?	20						
3. Apa saja hasil budaya yang dikembangkan oleh masyarakat praaksara pada masa perundagian dan bagaimana hal ini mempengaruhi pola kehidupan mereka?	20						

4. Bagaimana sistem kepercayaan animisme dan dinamisme berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat praaksara dan apa saja bukti konkret dari keberadaan sistem kepercayaan ini?	20						
5. Apakah peran tradisi lisan dalam menjaga dan meneruskan budaya masyarakat praaksara, dan mengapa tradisi ini penting untuk memahami sejarah mereka?	20						

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*10

Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :

Waktu Presentasi :

Materi :

Anggota :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1.	Penguasaan materi				
2.	Alat peraga				
3.	Kekompakan pembagian kerja				
4.	Penyampaian				

Instrumen Penilaian Keterampilan dalam Kerja Kelompok

No	Nama	Menjelaskan 1-4	Memvisualisasikan 1-4	Merespon 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Keterampilan menjelaskan adalah kemampuan menyampaikan hasil observasi dan diskusi secara meyakinkan, sistematis, bahasanya mudah dipahami
- b. Keterampilan memvisualisasikan berkaitan dengan kemampuan siswa untuk membuat atau mengemas informasi seunik mungkin, semenarik mungkin, atau sekreatif mungkin.
- c. Keterampilan merespon adalah kemampuan siswa menyampaikan tanggapan atas pertanyaan, bantahan, sanggahan dari pihak lain secara empatik.
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat Baik

Instrumen Penilaian Sikap dalam presentasi

No	Nama	Menghargai 1-4	Santun 1-4	Kerjasama 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

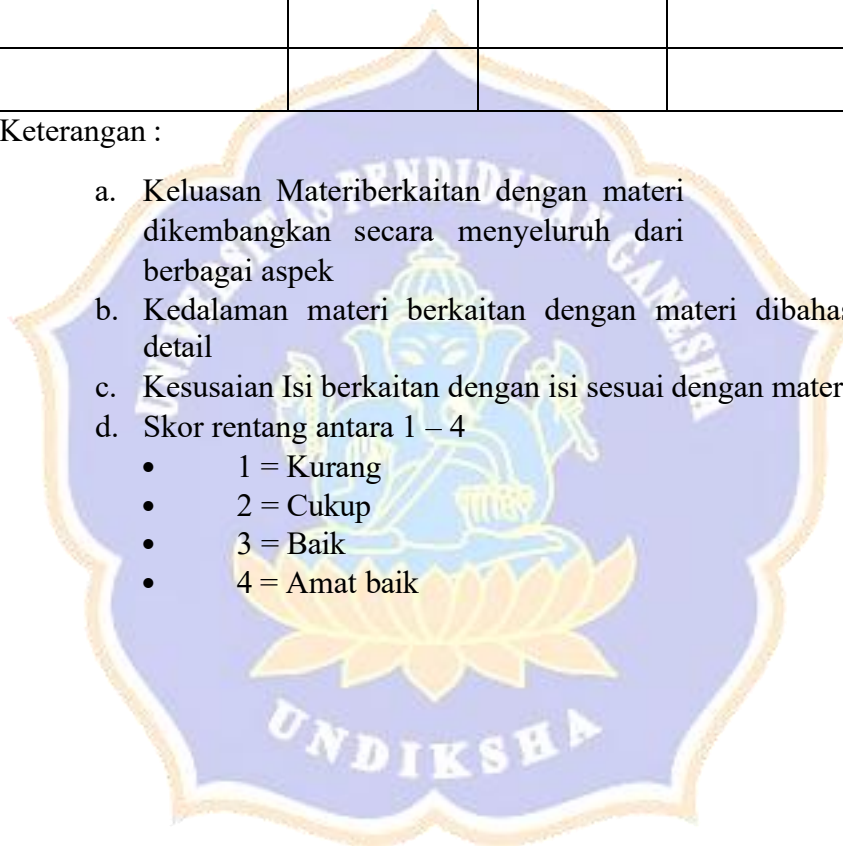
- a. Menghargai berkaitan dengan sikap peserta didik dalam menerima tanggapan atas pertanyaan, bantahan, sanggahan dari pihak lain secara empatik
- b. Kerjasama berkaitan dengan sikap siswa untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok
- c. Santun berkaitan sikap peserta didik baik tutur kata maupun ekspresi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik

Instrumen Penilaian Pengetahuan dalam Kerja Kelompok Diskusi

No	Nama	Keluasan materi 1-4	Kedalaman materi 1-4	Kesesuaian isi 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Keluasan Materi berkaitan dengan materi dikembangkan secara menyeluruh dari berbagai aspek
- b. Kedalaman materi berkaitan dengan materi dibahas dengan detail
- c. Kesesuaian Isi berkaitan dengan isi sesuai dengan materi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik



Format Program Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

PROGRAM PEMBELAJARAN REMEDIAL

SMK : TI Bali Global Klungkung
Mata Pelajaran : Sejarah
Kelas/ Fase : X / Fase E
Rencana Waktu Pembelajaran Ulang :
Rencana Waktu Ulangan Ulang :
Materi Pembelajaran Ulang adalah indikator yang belum tuntas, yaitu :

[illegible]

PROGRAM PENGAYAAN

SMK : TI Bali

Golobal Klungkung

Mata Pelajaran :

Sejarah

Kelas/ Fase

: X / Fase E

Rencana Waktu

Program

Pengayaan :

[illegible]

Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan

Pendidikan :

SMK/MAK

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas X

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat membedakan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara dari tahap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana bercocok tanam tingkat lanjut dan perundagian.
2. Peserta didik dapat menjelaskan adanya perubahan, perkembangan, dan kesinambungan corak kehidupan sosial – ekonomi dan hasil – hasil budaya manusia praaksara nusantara dari masa ke masa.

Materi: Corak Kehidupan dan Budaya Masa

Praaksara Indonesia Petunjuk Belajar :

1. Baca secara seksama sebelum anda mengerjakan tugas

2. Bacalah buku dan literatur lain di media internet sebanyak-banyaknya untuk memperdalam pemahaman anda
3. Untuk kegiatan pembelajaran tentang Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia
 - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.
 - Masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Kelompok)
 - Masing-masing peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Mandiri)
4. Hasil diskusi dalam kelompok dipresentasikan di depan kelas. Guru memilih kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan talking stick, dimana kelompok terakhir yang memegang stick ketika lagu yang dinyanyikan habis, maka kelompok tersebut yang akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
5. Semua peserta didik mencatat hasil diskusi.
6. Membuat kesimpulan.

Hasil Diskusi :

INSTRUMEN TES TERTULIS

Satuan Pendidikan: SMK/MAK

Mata Pelajaran : Sejarah

Kelas : X

Kompetensi Dasar :

1. Peserta didik dapat membedakan corak khas kehidupan sosial – ekonomi manusia praaksara dari tahap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana bercocok tanam tingkat lanjut dan perundagian.
2. Peserta didik dapat menjelaskan adanya perubahan, perkembangan, dan kesinambungan corak kehidupan sosial – ekonomi dan hasil – hasil budaya manusia praaksara nusantara dari masa ke masa.

Materi : Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia

MODUL AJAR 2c SEJARAH SMK/MAK FASE E

A. Informasi Umum

Kode Modul Ajar	Sejarah.E.X.2c
Penyusun/Tahun	Ni Nengah Arijayanti/ 2022
Kelas/Fase Capaian	X/Fase E
Elemen/Topik	Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia Tingkat Lanjut : Tradisi Lisan
Alokasi Waktu	90 menit (2 Jam Pelajaran)
Pertemuan Ke-	3
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar kritis dan gotong royong
Sarana Prasarana	Laptop, Handphone, LCD, Spidol, Papan Tulis dan Kertas
Target Peserta Didik	Regular/tipikal
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning</i>
Pendekatan Pembelajaran	<i>Saintifik</i>
Metode Pembelajaran	Demonstrasi, Tanya Jawab, Diskusi dan Penugasan

B. Komponen Inti

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membedakan hasil – hasil budaya khas manusia praaksara dari tiap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, bercocok tanam tingkat lanjut dan masa perundagian.

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah yang kamu ketahui tentang tradisi lisan dalam praaksara tingkat lanjut ?
2. Apakah kamu bisa memberikan contoh tradisi lisan?

Persiapan Pembelajaran

1. Guru melakukan analisa hasil asesmen pertemuan 2 untuk refleksi dan memberikan umpan balik.
2. Guru menyiapkan bahan tayang dalam bentuk aplikasi mengenai corak kehidupan dan budaya

masa praaksara Indonesia

Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
- b. Melakukan doa bersama yang dipimpin salah seorang siswa.
- c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin kepada peserta didik.
- d. Peserta didik dikonfirmasi oleh guru tentang tugas pertemuan 2 dan memberikan apresiasi kepada hasil kerja peserta didik serta memberikan motivasi pada peserta didik yang belum sesuai target pembelajarannya.
- e. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik sebagai cara mengetahui kompetensi awal siswa
- f. Guru memberikan gambaran mengenai hasil kebudayaan pada masyarakat praaksara tingkat lanjut : tradisi lisan.
- g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi hasil kebudayaan pada masyarakat praaksara tingkat lanjut: tradisi lisan.

2. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah 1. Orientasi masalah

- a. Guru memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk memusatkan perhatian pada topik yang akan dibahas.
- b. Guru memaparkan studi kasus mengenai Hasil-hasil Budaya Masa Praaksara Indonesia Tingkat Lanjut : Tradisi Lisan
 1. Mengapa tradisi lisan penting bagi masyarakat praaksara Indonesia dan bagaimana kita dapat melestarikannya di era modern?
 2. Apa yang terjadi jika tradisi lisan ini tidak dilestarikan?
- c. Peserta didik menyimak permasalahan yang akan dipecahkan dengan soal yang telah disiapkan oleh guru
- d. Peserta didik saling melakukan tanya jawab

mengenai materi yang diberikan oleh guru dengan sopan **(Mandiri)**

- e. Memberikan permasalahan berkaitan dengan Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia Tingkat Lanjut : Tradisi Lisan berbantuan LKPD yang dikerjakan berkelompok.

Langkah 2. Mengorganisasi peserta didik

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok yang terdiri atas 3 orang.
- b. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- c. Peserta didik mendiskusikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok dan mengajukan pertanyaan secara mandiri yang terkait dengan masalah yang diberikan
- d. Setiap kelompok memilih salah satu tradisi lisan seperti Malin Kundang, Sangkuriang, Asal Usul Pulau Jawa
- e. Peserta didik menuliskan hasil diskusi ke dalam LKPD yang sudah diberikan oleh guru.

Langkah 3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

- a. Guru memberikan arahan dan penguatan mengenai hal-hal yang didiskusikan.
 - b. Peserta didik mendalami permasalahan yang diberikan guru.
 - c. Guru berkeliling untuk melihat proses perencanaan praktek dan diskusi peserta didik.
 - d. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
 - e. Peserta didik mengumpulkan informasi terkait dan melakukan investigasi lebih lanjut dengan menelusuri sumber tambahan seperti video yang sudah disediakan pada Aplikasi Pembelajaran untuk pemecahan masalah.
- (Berfikir Kritis)**

- f. Peserta didik berdiskusi dan mencatat makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi lisan mereka, peran tradisi lisan dalam menyampaikan nilai budaya masyarakat praaksara serta tantangan yang dihadapi dalam melestarikan tradisi lisan saat ini
- g. Guru melihat lembar perencanaan dan pengamatan peserta didik serta diskusi yang dilakukan.
- h. Guru memberikan bantuan terbatas, apabila ada peserta didik/kelompok yang mengalami kesulitan.

Langkah 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- a. Guru membimbing peserta didik untuk bisa menyusun pelaporan hasil pemecahan masalah secara sistematis.
 - b. Peserta didik bersama anggota kelompok menyusun pelaporan hasil pemecahan berdasarkan hasil diskusi yang dilakukannya.
- (Bergotong Royong)**
- c. Peserta didik menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan saling mengoreksi hasil penyajian diskusi dalam kelompok.
 - d. Peserta didik harus bisa menghargai pendapat teman ketika menyampaikan pendapat sesuai dengan arahan guru. **(Berkebinekaan)**

Langkah 5. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

- a. Guru meminta semua peserta didik untuk saling melakukan apresiasi terhadap peserta didik/kelompok yang telah sukarela mempresentasikan hasil diskusi dan peserta didik yang sudah terlibat aktif dalam pembelajaran.
- b. Guru memberikan penguatan jika ada jawaban peserta didik yang kurang sesuai.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

Evaluasi dan rencana tindak lanjut

- a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi

mengenai pembelajaran yang telah dilakukan yaitu mengenai hasil – hasil budaya manusia pada masa praaksara Indonesia tingkat lanjut : tradisi lisan

- b. Guru mengkonfirmasi materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya yaitu hasil kebudayaan pada masyarakat praaksara tingkat lanjut : tradisi lisan.

Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

1. Media : Power point, buku paket dan Aplikasi Pembelajaran
2. Alat/Bahan : Laptop, handphone, LCD, spidol, papan tulis, kertas

Sumber Belajar

1. Putri Apriyani, S. A., Sunardi, S., & Musa, P (2020). Modul Pembelajaran Sejarah Kelas X Corak Kehidupan Dan Hasil-Hasil Budaya Masa Pra-Aksara Indonesia.
2. Mintarsih, F. R. (2023). *Sejarah Indonesia: untuk SMK Kelas X Semester Ganjil*. Penerbit P4I.
3. Haspsari Ratna dan M.Adil. 2022. *Sejarah SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga
4. Internet

Rencana Asesmen

Asesmen awal		1. Apakah yang kamu ketahui tentang tradisi lisan dalam praaksara tingkat lanjut ? 2. Apakah kamu bisa memberikan contoh tradisi lisan?
Asesmen formatif		1. Apa dfungsi utama tradisi lisan dalam masyarakat praaksara Indonesia? a. Menyebarkan cerita mistis semata b. Menghibur masyarakat secara lisan

		c. Menyampaikan nilai budaya dan pengetahuan d. Menggantikan penggunaan Tulsan dalam ritual agama 2. Contoh tradisi lisan yang berfungsi sebagai nasehat dan panduan hidup dalam masyarakat praaksara adalah? a. Dongeng b. Pantun dan pepatah c. Mantra dan nyanyian d. Upacara pemakaman 3. Tradisi wayang di Indonesia berakar dari tradisi masa praaksara dan berkembang dengan tujuan? a. Sebagai hiburan belaka b. Menyampaikan nilai moral, sejarah dan pendidikan c. Mendokumentasikan legenda dalam bentuk tertulis d. Menunjukkan kekuatan militer 4. Apa alasan utama tradisi lisan tetap bertahan di beberapa daerah meskipun tulisan sudah dikenal? a. Karena lebih mudah dihafal daripada tulisan b. Karena masyarakat merasa terhubung dengan budaya leluhur mereka c. Karena tradisi tertulis dilarang oleh pemerintah d. Karena tidak ada orang yang bisa menulis di daerah tersebut 5. Apa ciri utama tradisi lisan dalam folklore atau cerita rakyat? a. Diciptakan oleh seorang sastrawan terkenal b. Berupa naskah tertulis yang diwariskan c. Bersifat anonim dan disebarakan secara turun-temurun d. Hanya ada dalam bentuk lagu
Asesmen Sumatif		1. Apa peran tradisi lisan dalam kehidupan masyarakat praaksara? Berikan contohnya! 2. Jelaskan ciri-ciri utama tradisi lisan menurut materi yang sudah dipelajari! 3. Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam pelestarian tradisi lisan di era modern? 4. Bandingkan peran tradisi lisan dengan tulisan dalam menjaga identitas budaya!

		5. Jelaskan hubungan antara tradisi lisan dengan folklor! Berikan contoh untuk folklor yang ada di Indonesia!
--	--	---

Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Pengetahuan : Tes Tertulis (Pilihan Ganda dan Esai)
- b. Sikap : Observasi
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja

2. Bentuk Penilaian

- a. Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- b. Tes Tertulis : Uraian dan lembar kerja
- c. Unjuk kerja : Lembar penilaian diskusi

3. Instrumen Penilaian (terlampir)

Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan : peserta didik diminta belajar bersama teman sekelas yang masih mengalami hambatan belajar dengan menjadi tutor sebaya.
- Remedial : Peserta didik diminta mengerjakan tugas dengan materi sebelumnya untuk memperbaiki nilai sekaligus menguji pemahaman peserta didik selama pembelajaran berlangsung
 - a. Bagi peserta didik yang capaian TP nya belum tuntas
 - b. Dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal) atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes
 - c. Dilakukan sebanyak 3 kali dan apabila setelah 3 kali test remedial belum mencapai ketuntasan, maka remedial dilakukan dalam bentuk tugas tanpa tes tertulis kembali

Refleksi Peserta Didik dan Guru

Refleksi Peserta Didik

- Cobalah ungkapkan kembali dengan bahasa sendiri mengenai hasil-hasil budaya masa praaksara

Indonesia tingak lanjut : tradisi lisan

Refleksi Guru

- Apakah pembelajaran telah berlangsung sesuai rencana?
- Apakah peserta didik yang mengalami hambatan, dapat teridentifikasi dan terfasilitasi dengan baik?

Lampiran

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*100

Butir Pertanyaan	Bobot soal	Kriteria Penskoran Nilai Akhir					Nilai akhir
		0	5	10	15	20	
1. Apa peran tradisi lisan dalam kehidupan masyarakat praaksara? Berikan contohnya!	20						
2. Jelaskan ciri-ciri utama tradisi lisan menurut materi yang sudah dipelajari!	20						
3. Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam pelestarian tradisi lisan di era modern?	20						
4. Bandingkan peran tradisi lisan dengan tulisan dalam menjaga identitas budaya!	20						

5. Jelaskan hubungan antara tradisi lisan dengan folklor! Berikan contoh untuk folklor yang ada di Indonesia!	20						
---	----	--	--	--	--	--	--

Nilai = (skor yang diperoleh/skor maksimal)*10

Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :

Waktu Presentasi :

Materi :

Anggota :

No.	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat baik (80-100)
1.	Penguasaan materi				
2.	Alat peraga				
3.	Kekompakan pembagian kerja				
4.	Penyampaian				

Instrumen Penilaian Keterampilan dalam Kerja Kelompok

No	Nama	Menjelaskan 1-4	Memvisualisasikan 1-4	Merespon 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Keterampilan menjelaskan adalah kemampuan menyampaikan hasil observasi dan diskusi secara meyakinkan, sistematis, bahasanya mudah dipahami
- b. Keterampilan memvisualisasikan berkaitan dengan kemampuan siswa untuk membuat atau mengemas informasi seunik mungkin, semenarik mungkin, atau sekreatif mungkin.
- c. Keterampilan merespon adalah kemampuan siswa menyampaikan tanggapan atas pertanyaan, bantahan, sanggahan dari pihak lain secara empatik.
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat Baik

Instrumen Penilaian Sikap dalam presentasi

No	Nama	Menghargai 1-4	Santun 1-4	Kerjasama 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

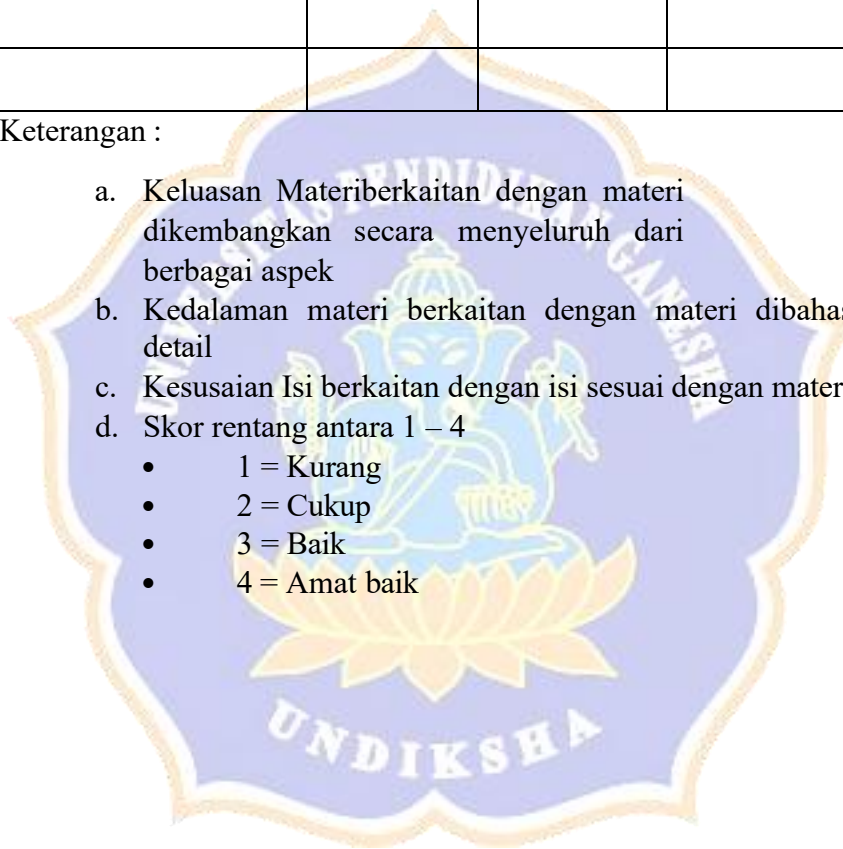
- a. Menghargai berkaitan dengan sikap peserta didik dalam menerima tanggapan atas pertanyaan, bantahan, sanggahan dari pihak lain secara empatik
- b. Kerjasama berkaitan dengan sikap siswa untuk ikut serta dalam kegiatan kelompok
- c. Santun berkaitan sikap peserta didik baik tutur kata maupun ekspresi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik

Instrumen Penilaian Pengetahuan dalam Kerja Kelompok Diskusi

No	Nama	Keluasan materi 1-4	Kedalaman materi 1-4	Kesesuaian isi 1-4	Jumlah Skor

Keterangan :

- a. Keluasan Materi berkaitan dengan materi dikembangkan secara menyeluruh dari berbagai aspek
- b. Kedalaman materi berkaitan dengan materi dibahas dengan detail
- c. Kesesuaian Isi berkaitan dengan isi sesuai dengan materi
- d. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = Kurang
 - 2 = Cukup
 - 3 = Baik
 - 4 = Amat baik



PROGRAM PEMBELAJARAN REMEDIAL

[illegible]

✚ Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan :

SMK/MAK Mata

Pelajaran :

Sejarah

Kelas X

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat membedakan hasil – hasil budaya khas manusia praaksara dari tiap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, bercocok tanam tingkat lanjut dan masa perundagian.

Materi: Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia

Tingkat Lanjut : Tradisi Lisan

Petunjuk Belajar :

1. Baca secara seksama sebelum anda mengerjakan tugas
2. Bacalah buku dan literatur lain di media internet sebanyak-banyaknya untuk memperdalam pemahaman anda
3. Untuk kegiatan pembelajaran tentang Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara Indonesia Tingkat Lanjut : Tradisi Lisan

- Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.
- Masing-masing kelompok ditugaskan untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Kelompok)
- Masing-masing peserta didik ditugaskan untuk

mengerjakan tugas yang diberikan guru (Tugas Mandiri)

4. Hasil diskusi dalam kelompok dipresentasikan di depan kelas. Guru memilih kelompok yang akan mempresentasikan hasil diskusinya dengan menggunakan talking stick, dimana kelompok terakhir yang memegang stick ketika lagu yang dinyanyikan habis, maka kelompok tersebut yang akan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
5. Semua peserta didik mencatat hasil diskusi.
6. Membuat kesimpulan.

Hasil Diskusi :

INSTRUMEN TES TERTULIS

Satuan Pendidikan :

SMK/MAK Mata

Pelajaran :

Sejarah

Kelas X

Kompetensi Dasar :

1. Peserta didik dapat membedakan hasil – hasil budaya khas manusia praaksara dari tiap masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana, berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut, bercocok tanam tingkat sederhana, bercocok tanam tingkat lanjut dan masa perundagian.

Materi
Indonesia

: Corak Kehidupan dan Budaya Masa Praaksara

Lampiran 7 Kisi-kisi Draft Angket Uji Ahli Isi

A. Kisi-kisi Instrumen pengumpulan data ahli isi.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Pembelajaran	Relevansi materi dengan silabus	1
		Ketepatan materi dengan standar kompetensi	2
		Runtutan penyajian materi	3
		Kejelasan struktur materi yang disajikan	4
2.	Isi Materi	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	5
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	6
		Materi dapat dipelajari	7
		Ketepatan contoh-contoh gambar yang diberikan untuk kejelasan materi	8
		Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang Dibahas	9
		Media sesuai dengan kebenaran materi	10
		Materi mudah dimengerti	11
		Kedalaman materi yang disajikan	12
		Urutan penyajian materi dari pola umum ke Khusus	13
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa	14
		Keterbacaan tulisan	15
		Kejelasan informasi	16
4.	Penyajian	Kemampuan penyajian	17
		Kejelasan uraian	18
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan video Pembelajaran	19
		Interaktivitas	20

Lampiran 8 Hasil Angket Uji Ahli Isi

Tahap 1

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : 19-06-2025
 Evaluator : I Putu Hendra Mas Martayana, S.Pd., M.A

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon berikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian uraian materi dengan ATP	✓	
		2. Kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi	✓	
		3. Penyajian materi yang runtut	✓	
		4. Struktur materi yang disajikan jelas	✓	
2.	Isi Materi	5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	✓	
		6. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		7. Materi yang disajikan dapat dipelajari	✓	
		8. Contoh-contoh yang tepat diberikan untuk kejelasan materi	✓	
		9. Materi yang disajikan berkaitan dengan sub tema yang dibahas	✓	
		10. Media yang dikembangkan sesuai dengan kebenaran materi	✓	
		11. Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
		12. Materi yang disajikan sesuai dengan kedalaman materi	✓	
		13. Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus	✓	
3.	Bahasa	14. Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam pembelajaran media interaktif	✓	
		15. Keterbacaan tulisan dalam konten media pembelajaran interaktif	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		16. Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
4.	Penyajian	17. Kemampuan penyajian media pembelajaran interaktif menarik perhatian peserta didik dan mampu digunakan ketika ada ataupun tidak ada guru	✓	
		18. Uraian yang disajikan dalam materi jelas	✓	
		19. Alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran sesuai dengan materi	✓	
		20. Media pembelajaran terdapat interaktivitas	✓	

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 lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

- Kurangi teks dan upayakan perbanyak ilustrasi/animasi
- Soal dan materi perlu ditinjau ulang - diperdalam

Singaraja, 19 - 06 - 2025

Ahli Isi Pembelajaran



(I Putu Hendra Mas Martayana, S.Pd., M.A)



Tahap 2

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : 26-06-2025
 Evaluator : I Putu Hendra Mas Martayana, S.Pd., M.A

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon berikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Pembelajaran	1. Kesesuaian uraian materi dengan ATP	✓	
		2. Kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi	✓	
		3. Penyajian materi yang runtut	✓	
		4. Struktur materi yang disajikan jelas	✓	
2.	Isi Materi	5. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan	✓	
		6. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		7. Materi yang disajikan dapat dipelajari	✓	
		8. Contoh-contoh yang tepat diberikan untuk kejelasan materi	✓	
		9. Materi yang disajikan berkaitan dengan sub tema yang dibahas	✓	
		10. Media yang dikembangkan sesuai dengan kebenaran materi	✓	
		11. Materi yang disajikan mudah dimengerti	✓	
		12. Materi yang disajikan sesuai dengan kedalaman materi	✓	
		13. Urutan penyajian materi dari pola umum ke khusus	✓	
3.	Bahasa	14. Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh peserta didik dalam pembelajaran media interaktif	✓	
		15. Keterbacaan tulisan dalam konten media pembelajaran interaktif	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		16. Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
4.	Penyajian	17. Kemampuan penyajian media pembelajaran interaktif menarik perhatian peserta didik dan mampu digunakan ketika ada ataupun tidak ada guru	✓	
		18. Uraian yang disajikan dalam materi jelas	✓	
		19. Alokasi waktu, gambar dan video pembelajaran sesuai dengan materi	✓	
		20. Media pembelajaran terdapat interaktivitas	✓	

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan* :

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

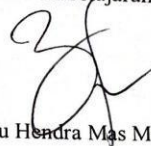
*(Mohon lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

Perbaiki ringkas dan bisa direvisi sesuai saran
Untuk kemudian dipakai sebagai sumber belajar
sejarah di SMK

Singaraja,

Ahli Isi Pembelajaran



(I Putu Hendra Mas Martayana, S.Pd., M.A)



Lampiran 9 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Media dan Desain

B. Kisi-kisi Instrumen pengumpulan data ahli media.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,3,4,5
		Kesesuaian penggunaan warna	6
		Grafis	7,8,9,11,13,15
		Audio	12,14,
		Video	10
2.	Interaktivitas dan Fungsionalitas	Kemudahan penggunaan	16,17,18,19
		Kelengkapan fitur	20
		Navigasi	21,22,23,24,25



Lampiran 10 Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain

Tahap 1

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : *Kamtu / 12 Juni 2025*
 Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	1. Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
		2. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		✓
		3. Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul	✓	
		4. Ketepatan dalam pengetikan Materi	✓	
		5. Kesesuaian perataan paragraf Teks	✓	
		6. Keserasian warna background dengan huruf		✓
		7. Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif		✓
		8. Kualitas ilustrasi yang Digunakan	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		9. Kualitas gambar yang Digunakan	✓	
		10. Kualitas video yang Digunakan	✓	
		11. Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan pada opening	✓	
		12. Kesesuaian <i>sound effect</i> yang Digunakan	/	
		13. Suara terdengar dengan jelas	✓	
		14. Urutan penyajian media	/	
		15. Kejelasan uraian materi	✓	
		16. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan Evaluasi	✓	
2.	Interaktivitas dan Fungsionalitas	17. Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	
		18. Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓	
		19. Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		20. Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran Interaktif	✓	
		21. Kesesuaian penempatan dan penggunaan navigasi	✓	
		22. Kesesuaian fungsionalitas	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		media pembelajaran interaktif		
		23. Ketetapan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		24. Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
		25. Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

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 lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

1. penggunaan warna usahakan kontras juga sk
2. ukuran font konsisten
2. ukuran tombol konsisten

Singaraja, 12 - Juni - 2025

Uji Ahli Media dan Desain

(Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.)

Tahap 2

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : 7 Juli 2025
 Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	1. Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
		2. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
		3. Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul	✓	
		4. Ketepatan dalam pengetikan Materi	✓	
		5. Kesesuaian perataan paragraf Teks	✓	
		6. Keserasian warna background dengan huruf	✓	
		7. Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
		8. Kualitas ilustrasi yang Digunakan	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		9. Kualitas gambar yang Digunakan	✓	
		10. Kualitas video yang Digunakan	✓	
		11. Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan pada opening	✓	
		12. Kesesuaian <i>sound effect</i> yang Digunakan	✓	
		13. Suara terdengar dengan jelas	✓	
		14. Urutan penyajian media	✓	
		15. Kejelasan uraian materi	✓	
2.	Interaktivitas dan Fungsionalitas	16. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan Evaluasi	✓	
		17. Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	
		18. Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓	
		19. Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		20. Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran Interaktif	✓	
		21. Kesesuaian penempatan dan penggunaan navigasi	✓	
		22. Kesesuaian fungsionalitas	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		media pembelajaran interaktif		
		23. Ketetapan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		24. Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
		25. Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

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 lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Uji Ahli Media dan Desain

(Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.)

Tahap 1

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : 19 Juni 2025
 Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	1. Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
		2. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
		3. Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul		✓
		4. Ketepatan dalam pengetikan Materi		✓
		5. Kesesuaian perataan paragraf Teks		✓
		6. Keserasian warna background dengan huruf	✓	
		7. Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif		✓
		8. Kualitas ilustrasi yang Digunakan	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		9. Kualitas gambar yang Digunakan	✓	
		10. Kualitas video yang Digunakan	✓	
		11. Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan pada opening	✓	
		12. Kesesuaian <i>sound effect</i> yang Digunakan	✓	
		13. Suara terdengar dengan jelas	✓	
		14. Urutan penyajian media	✓	
		15. Kejelasan uraian materi	✓	
2.	Interaktivitas dan Fungsionalitas	16. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan Evaluasi		✓
		17. Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	
		18. Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓	
		19. Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		20. Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran Interaktif		✓
		21. Kesesuaian penempatan dan penggunaan navigasi	✓	
		22. Kesesuaian fungsionalitas		

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		media pembelajaran interaktif		✓
		23. Ketetapan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		24. Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
		25. Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

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 lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

- perbaikan font pada buku dan next

- perbaikan foto materi

Singaraja, 19/6/2025

Uji Ahli Media dan Desain



(I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.)

**DRAFT ANGKET UNTUK UJI AHLI MEDIA DAN DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA
KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG**

Mata Pelajaran : Sejarah
 Hari/Tanggal : 26 Juni 2025
 Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian sesuai dengan penilaian anda
2. Apabila ada saran dan komentar, mohon diisi pada bagian yang telah disediakan
3. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
1.	Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif	1. Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
		2. Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
		3. Ketepatan penggunaan spasi, judul dan sub judul	✓	
		4. Ketepatan dalam pengetikan Materi	✓	
		5. Kesesuaian perataan paragraf Teks	✓	
		6. Keserasian warna background dengan huruf	✓	
		7. Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
		8. Kualitas ilustrasi yang Digunakan	✓	

Tahap 2

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		9. Kualitas gambar yang Digunakan	✓	
		10. Kualitas video yang Digunakan	✓	
		11. Kesesuaian <i>background</i> yang digunakan pada opening	✓	
		12. Kesesuaian <i>sound effect</i> yang Digunakan	✓	
		13. Suara terdengar dengan jelas	✓	
		14. Urutan penyajian media	✓	
		15. Kejelasan uraian materi	✓	
2.	Interaktivitas dan Fungsionalitas	16. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi, video, latihan soal dan Evaluasi	✓	
		17. Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	
		18. Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓	
		19. Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		20. Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran Interaktif	✓	
		21. Kesesuaian penempatan dan penggunaan navigasi	✓	
		22. Kesesuaian fungsionalitas	✓	

NO	ASPEK PENILAIAN	PERNYATAAN	SESUAI	TIDAK SESUAI
		media pembelajaran interaktif		
		23. Ketetapan penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dalam media pembelajaran interaktif	✓	
		24. Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
		25. Kesesuaian jenis soal evaluasi yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	

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 lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Komentar dan Saran :

.....

.....

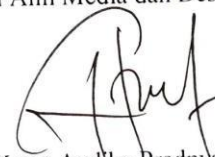
.....

.....

.....

Singaraja,

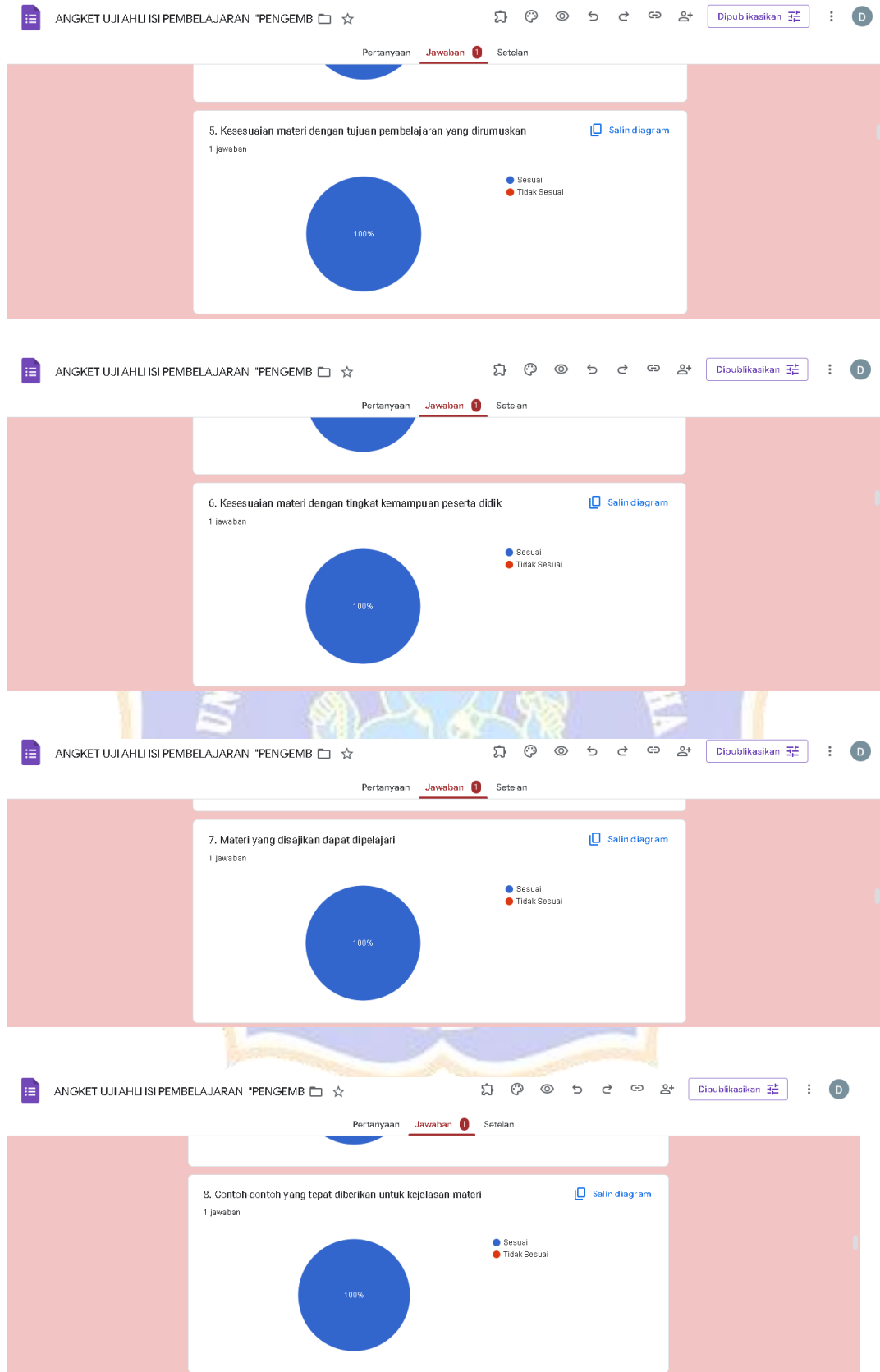
Uji Ahli Media dan Desain



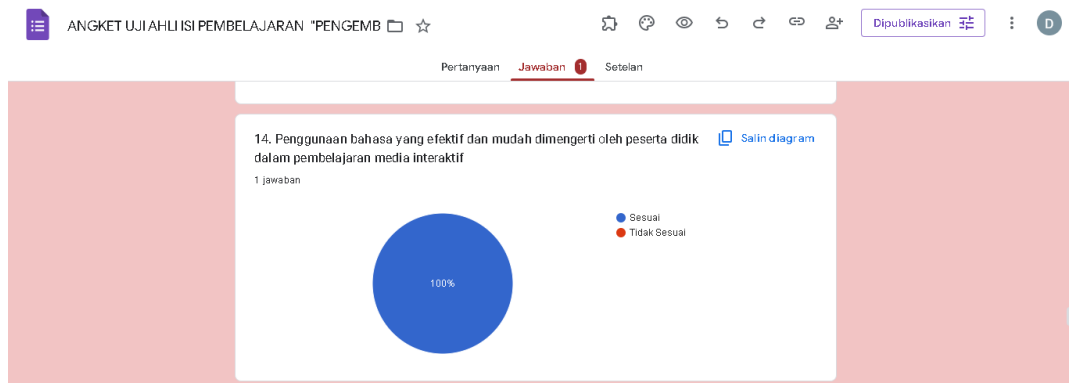
(I Ketut Andjka Pradnyana, S.Pd., M.Pd.)

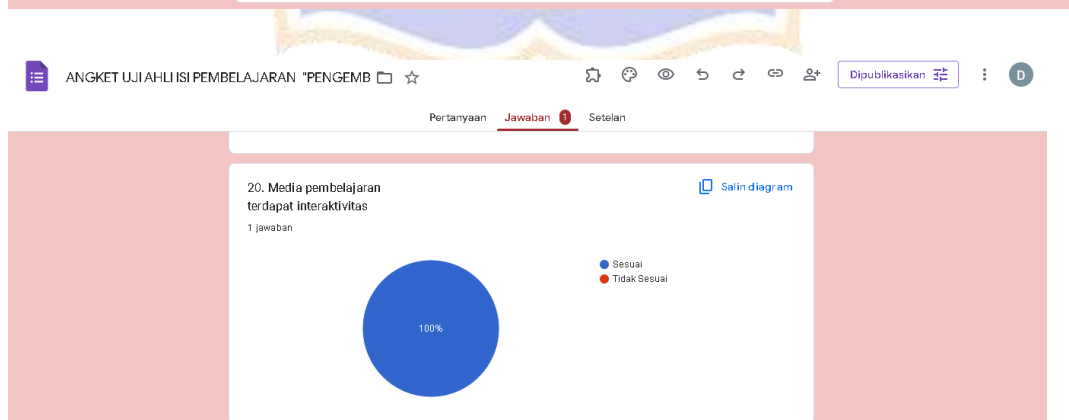
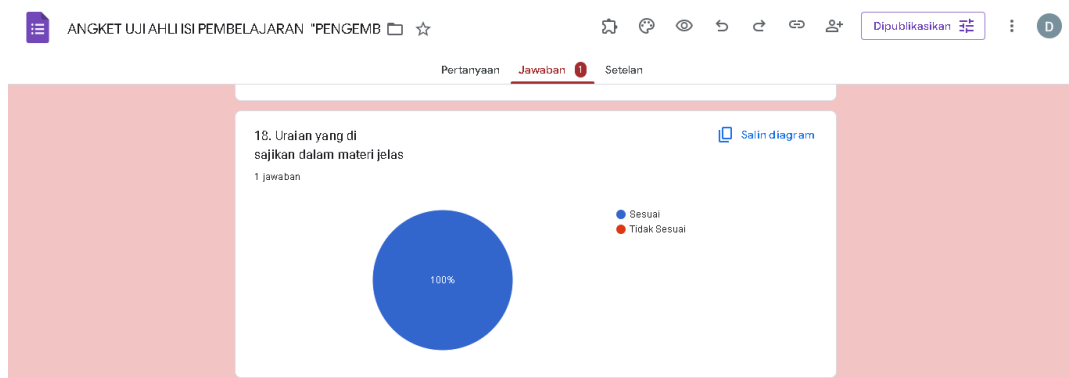
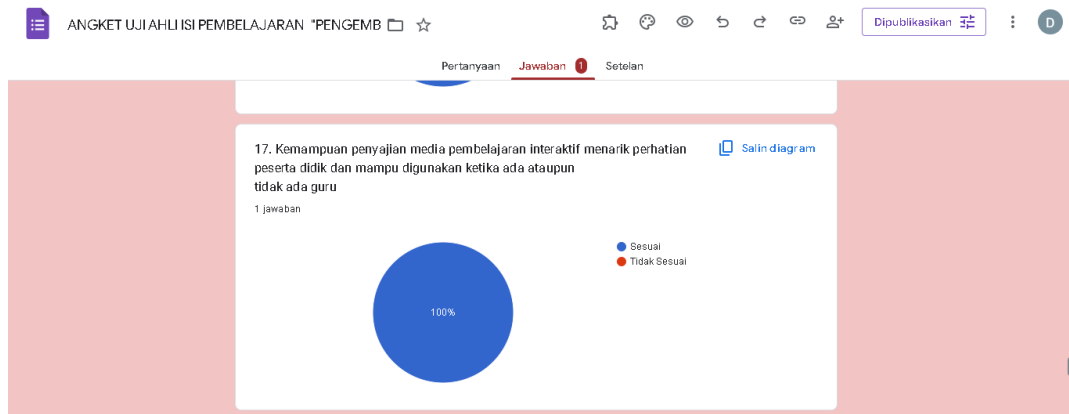
Tahap 1

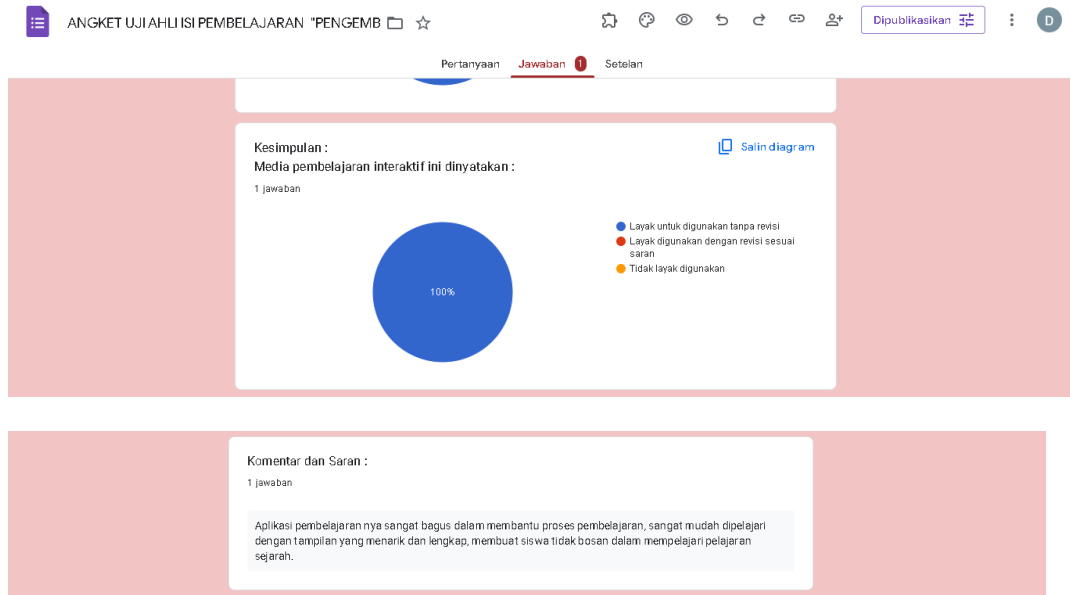












Lampiran 11 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Perorangan

- C. Kisi-kisi Instrumen pengumpulan data uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan sebagai berikut :

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

Lampiran 12 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

Angket Uji Coba Perorangan (3 orang Peserta Didik) **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG"**

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban pada kolom pilihan yang telah disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1	

1. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

SS (5)

2. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

STS (5)

3. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap *

SS (5)

4. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

Nama Lengkap *

A. A. Gde Oka Aditya P.P

No. Absen *

1

Jenis Kelamin (L/P) *

L

1. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

SS (5)

4. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

TS (4) ▼

5. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

SS (5) ▼

6. Saya dapat melihat perolehan nilai evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif *

SS (5) ▼

7. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

S (4) ▼

8. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

S (4) ▼

9. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik *

SS (5) ▼

10. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

TS (4) ▼

11. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

STS (5) ▼

12. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

SS (5) ▼

13. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

S (4) ▼

14. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

S (4) ▼

15. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik *

SS (5) ▼

16. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

TS (4) ▼

17. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

STS (5) ▼

18. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

SS (5) ▼

12. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

SS (5) ▼

13. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya *

S (4) ▼

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

SS (5) ▼

15. Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat *

saya lebih aktif dalam belajar

13. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya *

S (4) ▼

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

SS (5) ▼

15. Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat *

saya lebih aktif dalam belajar

S (4) ▼

16. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah *

16. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah *

S (4) ▼

17. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar *

S (4) ▼

18. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

SS (5) ▼

18. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

SS (5) ▾

19. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung *

SS (5) ▾

20. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran *

STS (5) ▾

Saran/Komentar *

19. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung *

SS (5) ▾

20. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran *

STS (5) ▾

Saran/Komentar *

Meningkatkan inovasi dengan menyesuaikan daya tarik siswa agar lebih tertarik saat menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kirim Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.



No	Pertanyaan	Skor		
		1	2	3
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	5
2	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	5	5	4
3	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap	5	4	4
4	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	4
5	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4
6	Saya dapat melihat perolehan nilai evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	5	4
7	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	4	5
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	5
9	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	5	4	4
10	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5
11	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	4
12	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
13	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5
15	Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	5
16	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah	4	4	5
17	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar	4	5	5
18	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	4
19	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung	5	4	4
20	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran	5	5	5
Jumlah Per-Responden		92	91	90
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100		
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		20		
Persentase per-subjek (%)		92%	91%	90%
persentase keseluruhan subjek (%)		91%		
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK		

Lampiran 13 Rekapitulasi Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	0	0	3
2 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	0	0	0	1	2
3	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap	0	0	0	2	1
4 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	0	2	1
5	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	0	1	2
6	Saya dapat melihat perolehan nilai evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif	0	0	0	1	2
7	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	0	2	1
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	0	2	1
9	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	0	0	0	2	1
10(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	1	1	2
11(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	0	2	1
12	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	0	0	3
13	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya	0	0	0	2	1

14	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	0	0	3
15	Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	0	2	1
16	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah	0	0	0	2	1
17	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar	0	0	0	1	2
18	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	0	0	0	2	1
19	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung	0	0	0	2	1
20(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran	0	0	0	0	3

Lampiran 14 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Kelompok Kecil

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



Lampiran 15 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil

Angket Uji Coba Kelompok Kecil (10 orang Peserta Didik) **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG"**

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban pada kolom pilihan yang telah disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Nama Lengkap *

Aditya Firmansyah

No. Absen *

2

1. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

SS (5)

2. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

TS (4)

3. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap *

S (4)

4. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

TS (4)

5. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

SS (5) ▼

6. Saya dapat melihat perolehan nilai evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif *

S (4) ▼

7. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

SS (5) ▼

8. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

S (4) ▼

9. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik *

S (4) ▼

10. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

STS (5) ▼

11. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

STS (5) ▼

12. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

S (4) ▼

13. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya *

SS (5) ▼

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

S (4) ▼

15. Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

SS (5) ▼

16. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah *

S (4) ▼

17. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar *

SS (5) ▼

18. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

SS (5) ▼

19. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung *

S (4) ▼

20. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran *

STS (5) ▼

Saran/Komentar *

Lebih mempermudah pengaplikasian dan penyelesaian dibuat lebih menarik lagi.

Kirim

Kosongkan formulir

No	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4
2	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5
3	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4
4	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5
5	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4
6	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5
7	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4
9	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4
10	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
11	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5
12	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5
13	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4
15	Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5
16	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5
17	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4
18	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5
19	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4
20	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
Jumlah Per-Responden		90	93	88	88	86	95	92	88	91	91
Jumlah seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100									
Jumlah seluruh Item Angket x bobot terendah		20									
Persentase per-subjek (%)		90%	93%	88%	88%	86%	95%	92%	88%	91%	91%
persentase keseluruhan subjek (%)		90%									
Kriteria Keseluruhan		SANGAT BAIK									

Lampiran 16 Rekapitulasi Skor Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	0	5	5
2(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	0	0	0	5	5
3	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap	0	0	0	5	5
4(-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	0	5	5
5	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	2	5	5
6	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif	0	0	0	5	5
7	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	0	4	6
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	0	6	4
9	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	0	0	0	6	4
10(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	3	4	6
11(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	0	4	6
12	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	2	5	5
13	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya	0	0	0	5	5
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	0	6	4
15	Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	0	4	6
16	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah	0	0	0	4	6
17	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar	0	0	0	6	4
18	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk	0	0	0	5	5

	belajar					
19	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung	0	0	0	5	5
20(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran	0	0	0	4	6



Lampiran 17 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Lapangan

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



Lampiran 18 Hasil Coba Uji Lapangan

Angket Uji Coba Lapangan (26 orang Peserta Didik) **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG"**

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban pada kolom pilihan yang telah disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Nama Lengkap *

A.M. Lutfi Akbar

No. Absen *

5

Jenis Kelamin (L/P) *

L

1. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

SS (5)

1. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *

SS (5)

2. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif *

TS (4)

3. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap *

S (4)

4. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

4. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

TS (4) ▼

5. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

SS (5) ▼

6. Saya dapat melihat perolehan nilai evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif *

SS (5) ▼

7. Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

S (4) ▼

8. Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

S (4) ▼

9. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik *

SS (5) ▼

10. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

10. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

TS (4) ▼

11. Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

TS (4) ▼

12. Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

SS (5) ▼

13. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya *

S (4)

14. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

SS (5)

15. Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

S (4)

16. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah *

S (4)

16. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah *

S (4)

17. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar *

SS (5)

18. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

S (4)

19. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung *

S (4)

20. Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran *

TS (4)

Saran/Komentar *

Seru sih jadi lebih aktif mikir. Ga ngebosenin kaya biasanya belajar sejarah

Kirim

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.



Lampiran 19 Rekapitulasi Skor Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	0	0	0	11	15
2(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	0	0	0	13	13
3	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah sangat lengkap	0	0	0	13	13
4(-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	0	12	14
5	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	0	0	2	12	14
6	Saya dapat melihat perolehan nilai latihan dan evaluasi dengan adanya media pembelajaran interaktif	0	0	0	12	14
7	Fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	0	0	0	13	13
8	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	0	0	0	11	15
9	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran sangat menarik	0	0	0	11	15
10(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	3	12	14
11(-)	Media pembelajaran interaktif Sejarah kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	0	0	0	10	16
12	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	0	0	2	11	15
13	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran sangat bermanfaat bagi saya	0	0	0	12	14
14	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	0	0	12	14
15	Tahap kegiatan yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	0	10	16
16	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Sejarah	0	0	0	12	14
17	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah meningkatkan motivasi belajar	0	0	0	11	15
18	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk	0	0	0	12	14

	belajar					
19	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran Sejarah berlangsung	0	0	0	12	14
20(-)	Materi dalam media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul pelajaran	0	0	0	12	14



Lampiran 20 Kisi-Kisi Draft Angket Respon Guru

D. Instrument pengumpulan data respon guru terhadap media pembelajaran interaktif

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	1,2,3,4
		Antusias peserta didik	5,6,7
		Pengajaran menggunakan media pembelajaran interaktif	8,9,10



Lampiran 21 Hasil Uji Respon Guru

Angket Respon Guru "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG"

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban pada kolom pilihan yang telah disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Nama Lengkap *

Ni Nengah Ariyanti S.Pd

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Sejarah di kelas *

Sangat Setuju (5) ▾

2. Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah *

Tidak Setuju (4) ▾

Tidak Setuju (4) ▾

3. Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum *

Sangat Tidak Setuju (5) ▾

4. Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah *

Sangat Tidak Setuju (5) ▾

5. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah *

Setuju (4) ▾

6. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik *

Setuju (4)

7. Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah *

Sangat Setuju (5)

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Sejarah membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri *

Sangat Setuju (5)

?

9. Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah *

Sangat Setuju (5)

10. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Sejarah *

Setuju (4)

Kirim

Kosongkan formulir



No.	Daftar Pernyataan	Skor
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Sejarah di kelas	5
2. (-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah	4
3. (-)	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	5
4. (-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah	5
5.	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah	4
6.	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4
7.	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah	5
8.	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Sejarah membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Sejarah	5
10.	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Sejarah	4
Jumlah Skor Responden		46
Jumlah skor tertinggi ideal		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
SDi		6,67
(<u>X</u>)		46
Kategori		Sangat Positif

Lampiran 22 Kisi-Kisi Draft Angket Uji Respon Peserta Didik

E. Kisi-kisi instrumen pengumpulan data respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Tampilan menarik	1
2.	Materi	Isi konten dalam media pembelajaran interaktif	2,6
3.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran interaktif	3,4,5,7,8,9,10,11,12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15



Lampiran 23 Hasil Uji Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI PRAAKSARA KELAS X DI SMK TI BALI GLOBAL KLUNGKUNG"

Petunjuk Pengisian :
Pilihlah jawaban pada kolom pilihan yang telah disediakan, sesuai dengan penilaian anda.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS)	= 5
Setuju (S)	= 4
Kurang Setuju (KS)	= 3
Tidak Setuju (TS)	= 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	= 1

Nama Lengkap *

Septian Nurul Firdaus

No. Absen *

24

Jenis Kelamin (L/P) *

L

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah sangat menarik *

Sangat Setuju (5)

2. Materi dalam media pembelajaran Interaktif Sejarah mudah dipahami *

Sangat Setuju (5)

3. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran *

Tidak Setuju (4)

4. Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar *

Sangat Setuju (5)

5. Media pembelajaran interaktif Sejarah sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

Setuju (4) ▼

6. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif Sejarah tidak terstruktur *

Sangat Tidak Setuju (5) ▼

7. Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah karena belajar dapat dilakukan dimana saja *

Sangat Setuju (5) ▼

8. Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran *

Tidak Setuju (4) ▼

9. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi karena materi yang disajikan sangat bervariasi *

Setuju (4) ▼

10. Penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar *

Sangat Setuju (5) ▼

11. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif Sejarah membuat saya lebih aktif dalam belajar *

Setuju (4) ▼

12. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Sejarah *

Sangat Tidak Setuju (5) ▼

13. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah *

Setuju (4) ▼

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar Sejarah karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

Sangat Tidak Setuju (5) ▾

15. Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya *

Tidak Setuju (4) ▾

Kirim

Kosongkan formulir



Lampiran 24 Rekapitulasi Skor Uji Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran Sejarah sangat menarik	0	0	0	13	13
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif Sejarah mudah dipahami	0	0	0	10	16
3(-)	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	0	0	0	18	8
4	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	0	0	0	11	15
5	Media pembelajaran interaktif Sejarah sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	0	0	2	12	14
6(-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif Sejarah tidak terstruktur	0	0	0	17	9
7	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah karena belajar dapat dilakukan dimana saja	0	0	0	11	15
8(-)	Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran	0	0	0	19	7
9	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi karena materi yang disajikan sangat bervariasi	0	0	0	13	13
10	Penggunaan media pembelajaran interaktif Sejarah membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	0	0	3	9	17
11	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif Sejarah membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	0	0	13	13
12(-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran Sejarah	0	0	2	21	5
13	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Sejarah	0	0	0	13	13
14(-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar Sejarah karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	0	0	0	19	7
15(-)	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	0	0	0	11	15



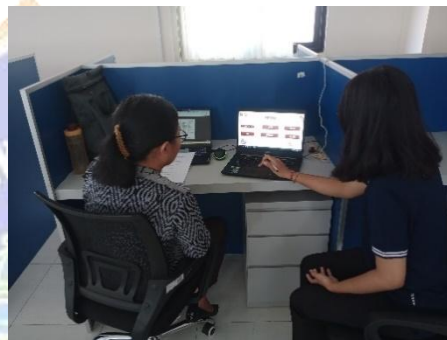
SMK TI Bali Global Klungkung



Observasi Pembelajaran Sejarah



Penyebaran Angket/Instrumen
kepada Peserta Didik



Uji Ahli Media dan Desain



Uji Ahli Media dan Desain



Uji Ahli Isi



Uji Perorangan



Uji Kelompok Kecil



Uji Lapangan



Uji Respon Guru



Uji Respon Peserta Didik

