



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN**

Alamat : Jalan Udayana No 11 Singaraja-Bali <http://ftk.undiksha.ac.id>
Telp. (0362)27213, Fax. (0362) 25571 Kode Pos 81116

Nomor : 1789/UN48.11/DT/2019 Singaraja, 29 Oktober 2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMA N 1 Banjar
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, Bersama ini dimohonkan bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Hasil Belajar Mengajar", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Putu Agus Yudi Arthawan
NIM : 1615051028
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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



[Signature]
Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd
NIP 197106161996021001

Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Melakukan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI BALI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 BANJAR
NPSN : 30100388

Status : Terakreditasi Tipe A
Alamat : Desa Banyuatis, Kec. Banjar, Kab. Buleleng, Bali 81152
Website : <http://smansabar.sch.id>, Email : smn1bjr@gmail.com



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.4/426/SMAN.1 Banjar/2019

Kepada

Yth. : Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan

Undiksha Singaraja

Di Singaraja

Dengan hormat, menunjuk surat saudara tertanggal 29 Oktober 2019, tentang Permohonan Data, untuk melengkapi persyaratan penyusunan skripsi mahasiswa :

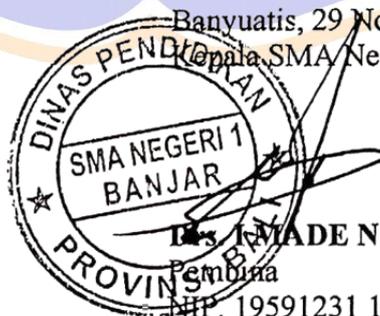
Nama : I Putu Agus Yudi Arthawan
N I M : 1615051028
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Dengan ini kami dapat memberi ijin yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Banjar

Demikian kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuatis, 29 November 2019.

Kepala SMA Negeri 1 Banjar,



MADE NGAWI

NIP. 19591231 198603 1 278

Lampiran 3. Hasil Wawancara dan Observasi Guru

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER BELAJAR

MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X

SMA NEGERI 1 BANJAR

Nama : I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.

NIP : -

Pertanyaan

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

Jawaban:

mash menggunakan metode ceramah

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

Jawaban:

1 buah buku paket dan LKPD

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

Jawaban:

1 orang

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

Jawaban:

Ruang Lab. TIK, komputer, akses internet

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

Jawaban:

Belum karena hanya ada satu lab TIK dan jumlah komputer hanya memadai untuk satu kelas saja

Lampiran 4. Kisi-kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Komponen yang dinilai	Indikator	No Soal
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	2, 4
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1, 3, 5, 7, 8, 9, 11
		c. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	6, 10, 12
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Media pembelajaran	15, 16, 17
		c. Sarana pembelajaran	18, 19, 20



Lampiran 5. Hasil Angket Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Gede Ade Arthawan
 No. Absen : 01
 Kelas : X IPA 1

I. Petunjuk

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

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

II. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar Informatika.		√			
2.	Saya fasih dalam belajar Informatika.				√	
3.	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan Komputer	√				
4.	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.		√			
5.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	√				
6.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		√			
7.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		√			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
9.	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.		✓			
10.	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.		✓			
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka.		✓			
12.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran						
13.	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	✓				
14.	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada video tutorial atau contoh penerapan materi		✓			
15.	Materi Informatika yang dijelaskan guru menggunakan modul pelajaran yang menarik.				✓	
16.	Guru menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					✓
17.	Materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media power point sangat menarik.				✓	
18.	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.		✓			
19.	Saya memiliki <i>Smartphone</i> untuk membantu dalam proses belajar		✓			

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
20.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka akan menjadi lebih menarik.	✓				

Banyuwati, 28 Februari 2020
Siswa


Gede Ade Arthawan



Hasil Responden Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Banjar

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35					
1	Saya senang belajar Informatika.	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4				
2	Saya fasih dalam belajar Informatika.	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3					
3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan Komputer	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4					
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.	4	4	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2		
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	5
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	5	4	5			
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	4	5	4	4	4	5	3	3	4	3	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4		

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka.	4	4	4	4	5	5	3	4	4	5	3	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	
13	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5	3	3	4	3	3	4	3	
14	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada video tutorial atau contoh penerapan materi	4	5	5	3	3	4	3	5	4	4	3	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4	4	3
15	Materi Informatika yang dijelaskan guru menggunakan modul pelajaran sangat menarik.	2	2	1	3	2	1	2	1	2	4	1	2	2	3	3	3	1	2	3	2	1	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
16	Guru menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	1	2	2	3	3	2	2	2	1	3	1	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	1
17	Materi yang disampaikan guru dengan menggunakan media power point sangat menarik.	2	3	3	1	3	1	2	1	2	3	2	3	2	1	3	1	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4
19	Saya memiliki <i>Smartphone</i> untuk membantu dalam proses belajar	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan penggabungan pembelajaran secara online dan tatap muka	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	3	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
	akan menjadi lebih menarik.																																					



No Soal	Skala Lingkert					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)			
1	30	108	6	0	0	144	82%	Sangat Setuju
2	0	12	69	18	0	99	57%	Kurang Setuju
3	65	84	3	0	0	152	87%	Sangat Setuju
4	0	20	54	24	0	98	56%	Kurang Setuju
5	55	88	6	0	0	149	85%	Sangat Setuju
6	85	68	0	2	0	155	89%	Sangat Setuju
7	50	84	12	0	0	146	83%	Sangat Setuju
8	65	88	0	0	0	153	87%	Sangat Setuju
9	100	60	0	0	0	160	91%	Sangat Setuju
10	45	96	6	0	0	147	84%	Sangat Setuju
11	55	84	9	0	0	148	85%	Sangat Setuju
12	30	104	9	0	0	143	82%	Sangat Setuju
13	40	72	27	0	0	139	79%	Setuju
14	30	72	33	0	0	135	77%	Setuju
15	0	4	36	30	7	77	44%	Kurang Setuju
16	0	4	33	32	7	76	43%	Kurang Setuju
17	0	0	36	30	8	74	42%	Kurang Setuju
18	70	84	0	0	0	154	88%	Sangat Setuju
19	100	60	0	0	0	160	91%	Sangat Setuju
20	75	76	3	0	0	154	88%	Sangat Setuju

Keterangan:	Kriteria :
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih	5 = SS
Mencari Total S = 4 X total responden memilih	4 = S
Mencari Total KS = 3 X total responden memilih	3 = KS
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih	2 = TS
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih	1 = STS
Mencari total skor = total SS + total S + total KS + total TS + total STS	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert = 175	
Mencari nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

Interval Penilaian
Indeks 0%-19,99% : Sangat Tidak Setuju
Indeks 20%-39,99% : Tidak Setuju
Indeks 40%-59,99% : Kurang Setuju
Indeks 60%-79,99% : Setuju
Indeks 80%-100% : Sangat Setuju

Hasil Persentase Perkomponen Indikator

No	Komponen	Indikator	No Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran	2	57%	57%	Kurang Baik
			4	56%		
		b. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran	1	82%	86%	Sangat Baik
			3	87%		
			5	85%		
			7	83%		
			8	87%		
			9	91%		
		c. Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran	6	89%	85%	Sangat Baik
			10	84%		
			12	82%		
		2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	13	79%
14	77%					
b. Media Pembelajaran	15			44%	43%	Kurang Baik
	16			43%		
	17			42%		
c. Sarana Pembelajaran	18			88%	89%	Sangat Baik
	19			91%		
	20			88%		

Keterangan

Persentase Soal di Dapat Dari Indeks

Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Jumlah Soal Tiap Komponen)

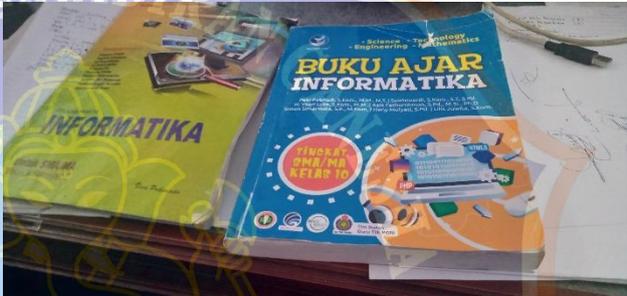
Interval Penilaian

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

Tabel Hasil Angket Responden

No	Komponen	Indikator	Persentase Komponen	Keputusan	Keterangan
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran	57%	Kurang Baik	Peserta didik masih belum fasih dan belum memahami pembelajaran informatika
		b. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran	86%	Sangat Setuju	Ketertarikan peserta didik sangat baik terhadap pembelajaran informatika jika terdapat gambar ataupun video sesuai dengan materi yang diberikan
		c. Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran	85%	Sangat Baik	Motivasi peserta didik sangat baik karena peserta didik mengharapkan media yang bervariasi dan adanya forum diskusi untuk mata pelajaran informatika
2.	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	78%	Setuju	Peserta didik menyatakan pembelajaran Informatika susah dipahami dengan baik saat pembelajaran tidak terdapat video tutorial atau contoh penerapan dari materi.
		b. Media Pembelajaran	43%	Kurang Baik	Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang baik karena media berupa modul dan menggunakan power point dalam pembelajaran masih belum menarik
		c. Sarana Pembelajaran	89%	Sangat Baik	Sarana pembelajaran dikatakan sangat baik dimana fasilitas dari sekolah seperti komputer sudah memadai dan peserta didik juga memiliki hp/ smartphone dalam membantu proses belajar

Lampiran 6. Tabel Matriks Hasil Observasi

Tabel Matriks Observasi dan Wawancara			
No	Sumber	Hasil	Dokumentasi
1	Wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali	<p>Dari hasil obsevasi dan wawancara didapatkan bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masih menggunakan metode ceramah 2. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku paket, lks, dan internet 3. Sarana dan prasarana belum bisa memfasilitasi semua kelas seperti lcd proyektor 4. Kendala dalam pembelajaran kurangnya memanfaatkan media pembelajaran dan materi kadang harus di undur karena libur ataupun ada upacara keagamaan 	  
2	Peserta didik	<p>Dari hasil observasi dan wawancara didapat bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran 57% dikatakan kurang baik karena peserta didik masih belum fasih dan belum memahami 	

		<p>pembelajaran informatika</p> <p>2. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran 86% dikatakan sangat baik karena ketertarikan peserta didik sangat baik terhadap pembelajaran informatika jika terdapat gambar ataupun video sesuai dengan materi yang diberikan</p> <p>3. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran 85% dikatakan sangat baik karena peserta didik mengharapkan media yang bervariasi dan adanya forum diskusi untuk mata pelajaran informatika</p>	
--	--	---	--



SILABUS MATA PELAJARAN INFORMATIKA SMA NEGERI 1 BANJAR

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 BANJAR

Kelas/Semester : X / GENAP

Kompetensi Inti :

KI3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
Algoritma dan Pemrograman					
3.8 Mengenal notasi algoritma, struktur/templates	3.8.1 Menjelaskan sejarah algoritma	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah algoritma 	Pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan dilaksanakan melalui tahap berikut.	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis 	12 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
program dalam bahasa yang diajarkan dan memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.	<p>3.8.2 Menjelaskan penggunaan algoritma pemrograman komputer dan menyebutkan jenis-jenis algoritma.</p> <p>3.8.3 Menganalisis struktur atau templates program menggunakan bahasa pemrograman.</p> <p>3.8.4 Menjelaskan variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Notasi Algoritma • Struktur program/sintak bahasa pemrograman • variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output. • Fungsi logika dan looping 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami modul atau video yang tersedia pada elearning 2. Diskusi tatap muka atau online 3. Latihan/Penilaian 4. Mengomunikasikan tentang notasi algoritma 5. Membuat laporan berupa makalah 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi 	
4.8 Menulis program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan 3.8	<p>4.8.1 Mengimplementasikan ekspresi kondisional loop.</p> <p>4.8.2 Mempresentasikan laporan hasil implementasi program yang dibuat</p>				
Dampak Sosial Informatika					
3.9 Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer dan mengetahui bahwa	<p>3.9.1 Menjelaskan penggunaan TIK.</p> <p>3.9.2 Menjelaskan dampak positif dan negatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan Teknologi Informasi 	Pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan dilaksanakan melalui tahap berikut.	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p>	9 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.	TIK di berbagai bidang kehidupan.	<ul style="list-style-type: none"> Aspek Sosial Penggunaan TIK UU ITE Kasus-kasus Sosial Terkait Dunia Siber 	<ol style="list-style-type: none"> Memahami modul atau video yang tersedia pada elearning Diskusi tatap muka atau online Latihan/Penilaian Mengomunikasikan tentang Aspek sosial dari penggunaan komputer Membuat laporan berupa makalah 	<ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Observasi 	
4.9 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan atau negatif.	<p>4.9.1 Menganalisis dampak positif dan negatif TIK di berbagai bidang kehidupan.</p> <p>4.9.2 Mempresentasikan laporan hasil analisis dampak positif dan negatif TIK</p>				
Computational Thinking (Berfikir Komputasional)					
3.10 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi	<p>3.10.1 Menjelaskan <i>computational thinking</i>.</p> <p>3.10.2 Menjelaskan teknik <i>computational thinking</i></p> <p>3.10.3 Menganalisis karakteristik</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teknik <i>computational thinking</i> Karakteristik berfikir komputasi 	Pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan dilaksanakan melalui tahap berikut. <ol style="list-style-type: none"> Memahami modul atau video yang tersedia pada elearning Diskusi tatap muka atau online Latihan/Penilaian 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Unjuk kerja Observasi 	12 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
dan representasi data, serta berpola.	<i>computational thinking</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Soal-soal problem solving terkait <i>computational thinking</i> 	4. Mengomunikasikan tentang Computational Thinking 5. Membuat laporan berupa makalah		
4.10 Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.	4.10.1 Mengimplementasikan penggunaan <i>computational thinking</i> dalam kehidupan sehari-hari. 4.10.2 Mempresentasikan laporan tentang <i>computational thinking</i>				
Praktik Lintas Bidang					
3.11 Cross-Cut Component, Capstone (Integrasi pengetahuan dan keterampilan), Praktek.	3.11.1 Membuat aplikasi sederhana 3.11.2 Mengidentifikasi Hak Atas Kekayaan Intelektual	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar Pemrograman • HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) 	Pembelajaran Pengetahuan dan Keterampilan dilaksanakan melalui tahap berikut. 1. Memahami modul atau video yang tersedia pada elearning 2. Diskusi tatap muka atau online 3. Latihan/Penilaian 4. Mengomunikasikan tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual 5. Membuat laporan berupa makalah	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi 	9 x 45 menit
4.11 Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan	4.11.1 Mengimplementasikan Hak Atas Kekayaan Intelektual 4.11.2 Mempresentasikan hasil implementasi Hak Atas Kekayaan Intelektual				

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	MATERI	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU
Hak kekayaan intelektual.					

Mengetahui:
Plt. Kepala Sekolah,

I Gede Suparta, M.Pd
NIP. 196607201990021003

Banyuatis,
Guru Mata Pelajaran,

I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.
NIP. –



Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Banjar
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/Semester : X/2
 Materi Pokok : Computational Thinking
 Alokasi Waktu : 12 x 45 menit
 Pertemuan : 1 – 4

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.10 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola. Indikator KI 3:

3.10.1 Menjelaskan *computational thinking*

3.10.2 Menjelaskan teknik *computational thinking*

3.10.3 Menganalisis karakteristik *computational thinking*

4.10 Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola. Indikator KI 4 :

4.10.1 Mengimplementasikan penggunaan *computational thinking* dalam kehidupan sehari-hari

4.10.2 Mempresentasikan laporan tentang *computational thinking*

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan menerapkan, peserta didik di harapkan dapat menjelaskan *computational thinking*, menjelaskan teknik *computational thinking*, serta menganalisis karakteristik *computational thinking*
2. Melalui proses mencari informasi, menanya, berdiskusi dan menerapkan, peserta didik di harapkan dapat mengimplementasikan penggunaan *computational thinking* dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk laporan.

D. Materi Pembelajaran

1. Teknik *computational thinking*
2. Karakteristik berfikir komputasi
3. Soal-soal problem solving terkait *computational thinking*

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Model : *Blended Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab dan praktik

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Modul, vidio yang ada pada Edmodo
2. Alat/bahan : Komputer sekolah, LCD Proyektor, akses internet
3. Sumber belajar : Buku Paket, LKPD, dan Konten Pembelajaran *E-Learning Edmodo*

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan I (3 x 45 menit)

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membalas salam dari peserta didik dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh 	20 menit

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	<p>dengan memanggil peserta didik satu per satu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kembali terkait materi yang sudah diberikan sebelumnya • Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari • Guru membagi kelompok belajar 	<p>guru untuk presensi kehadiran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi pertanyaan yang diberikan mengenai materi tersebut • Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru • Peserta didik membentuk kelompok belajar 	
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka e-learning Edmodo 2. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai konsep <i>computational thinking</i> yang disajikan dalam bentuk video atau modul untuk dipahami oleh peserta didik melalui elearning edmodo 	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka e-learning Edmodo sesuai dengan arahan guru 2. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai konsep <i>computational thinking</i> yang tersedia dalam bentuk video atau modul yang tersedia pada e-learning edmodo 	95 menit
	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai konsep <i>computational thinking</i> yang telah dieksplorasi sesuai dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) 2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning edmodo. 3. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi 	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi terkait konsep <i>computational thinking</i> yang telah disimak pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dimiliki peserta didik 2. Peserta didik mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning Edmodo sesuai arahan guru 3. Peserta didik mengumpulkan berbagai pemahaman yang diperoleh melalui proses eksplorasi materi dan 	

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo	mengkomunikasikan hasil diskusi melalui tatap muka atau forum diskusi pada e-learning edmodo	
	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi analisa konsep <i>computational thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo. 	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang konsep <i>computasional thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 2. Peserta didik memberi tanggapan terhadap hasil diskusi pemahaman materi kelompok lain melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada e-learning Edmodo • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang materi yang dipelajari pada hari ini • Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Guru dan peserta didik mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan laporan hasil diskusi kelompok pada elearning edmodo yang telah disediakan oleh guru • Peserta didik menyimak hasil kesimpulan terkait tentang materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Peserta didik dan guru mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	20 menit

Pertemuan II (3 x 45 menit)

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membalas salam dari peserta didik dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik dengan memanggil peserta didik satu per satu • Guru menanyakan kembali terkait materi yang sudah diberikan sebelumnya • Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari • Guru membagi kelompok belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran • Peserta didik menanggapi pertanyaan yang diberikan mengenai materi tersebut • Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru • Peserta didik membentuk kelompok belajar 	20 menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka e-learning Edmodo 2. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai teknik <i>computational thinking</i> yang disajikan dalam bentuk video atau modul untuk dipahami oleh peserta didik melalui elearning edmodo 	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka e-learning Edmodo sesuai dengan arahan guru 2. Peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran mengenai teknik <i>computational thinking</i> yang tersedia dalam bentuk video atau modul yang tersedia pada e-learning Edmodo 	95 menit
	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai teknik <i>computational thinking</i> yang telah dieksplorasi sesuai dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) 2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan 	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi terkait teknik <i>computational thinking</i> yang telah disimak pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dimiliki peserta didik 2. Peserta didik mengerjakan soal-soal atau quis pada e- 	

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	<p>soal-soal atau quis pada e-learning edmodo.</p> <p>3. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo</p>	<p>learning Edmodo sesuai arahan guru</p> <p>3. Peserta didik mengumpulkan berbagai pemahaman yang diperoleh melalui proses eksplorasi materi dan mengkomunikasikan hasil diskusi melalui tatap muka atau forum diskusi pada e-learning edmodo</p>	
	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <p>1. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada elearning Edmodo</p> <p>2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi analisa teknik <i>computational thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo.</p>	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <p>1. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang teknik <i>computasional thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo</p> <p>2. Peserta didik memberi tanggapan terhadap hasil diskusi pemahaman materi kelompok lain melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada e-learning Edmodo • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang materi yang dipelajari pada hari ini • Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Guru dan peserta didik mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan laporan hasil diskusi kelompok pada elearning edmodo yang telah disediakan oleh guru • Peserta didik menyimak hasil kesimpulan terkait tentang materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Peserta didik dan guru mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	20 menit

Pertemuan III (3 x 45 menit)

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membalas salam dari peserta didik dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik dengan memanggil peserta didik satu per satu • Guru menanyakan kembali terkait materi yang sudah diberikan sebelumnya • Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari • Guru membagi kelompok belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran • Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran • Peserta didik menanggapi pertanyaan yang diberikan mengenai materi tersebut • Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru • Peserta didik membentuk kelompok belajar 	20 menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka e-learning Edmodo 2. Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam menganalisis karakteristik <i>computational thinking</i> yang disajikan dalam bentuk video atau modul untuk dipahami oleh peserta didik melalui elearning edmodo 	<p>Fase 1: Seeking of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuka e-learning Edmodo sesuai dengan arahan guru 2. Peserta didik menganalisis karakteristik <i>computational thinking</i> yang tersedia dalam bentuk video atau modul yang tersedia pada e-learning Edmodo 	95 menit
	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk berdiskusi mengenai karakteristik <i>computational thinking</i> yang telah dieksplorasi sesuai dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) 	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan diskusi terkait karakteristik <i>computational thinking</i> yang telah disimak pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dimiliki peserta didik 	

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning edmodo. 3. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo	2. Peserta didik mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning Edmodo sesuai arahan guru 3. Peserta didik mengumpulkan berbagai pemahaman yang diperoleh melalui proses eksplorasi materi dan mengkomunikasikan hasil diskusi melalui tatap muka atau forum diskusi pada e-learning Edmodo	
	Fase 3: Synthesizing of Knowledge 1. Guru memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada elearning Edmodo 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil diskusi analisa karakteristik <i>computational thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo.	Fase 3: Synthesizing of Knowledge 1. Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang karakteristik <i>computasional thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 2. Peserta didik memberi tanggapan terhadap hasil diskusi pemahaman materi kelompok lain melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada e-learning Edmodo • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang materi yang dipelajari pada hari ini • Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan laporan hasil diskusi kelompok pada elearning edmodo yang telah disediakan oleh guru • Peserta didik menyimak hasil kesimpulan terkait tentang materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Peserta didik dan guru mengucapkan salam penutup 	20 menit

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dan peserta didik mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	dan berdoa karena pembelajaran selesai	

Pertemuan IV (3 x 45 menit)

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Guru membalas salam dari peserta didik dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik dengan memanggil peserta didik satu per satu Guru menanyakan kembali terkait materi yang sudah diberikan sebelumnya Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari Guru membagi kelompok belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengucapkan salam dan melaksanakan doa sebelum pembelajaran Peserta didik mengacungkan tangan bila dipanggil oleh guru untuk presensi kehadiran Peserta didik menanggapi pertanyaan yang diberikan mengenai materi tersebut Peserta didik menyimak dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru Peserta didik membentuk kelompok belajar 	20 menit
Kegiatan Inti	Fase 1: Seeking of Information <ol style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka e-learning Edmodo Guru memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik dalam pembuatan laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> 	Fase 1: Seeking of Information <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik membuka e-learning Edmodo sesuai dengan arahan guru Peserta didik membuat laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> dalam kehidupan sehari-hari yang tersedia dalam bentuk video atau 	95 menit

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
	dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk video atau modul untuk dipahami oleh peserta didik melalui elearning Edmodo	modul yang tersedia pada e-learning Edmodo	
	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik bersama kelompoknya untuk membuat laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> dalam kehidupan sehari-hari yang telah dieksplorasi sesuai dengan lembar kerja peserta didik (LKPD) 2. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning edmodo. 3. Guru mendorong dan memfasilitasi peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 	<p>Fase 2: Acquisition of Information</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan pembuatan laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> dalam kehidupan sehari-hari yang telah disimak pada lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dimiliki peserta didik 2. Peserta didik mengerjakan soal-soal atau quis pada e-learning Edmodo sesuai arahan guru 3. Peserta didik mengumpulkan berbagai pemahaman yang diperoleh melalui proses eksplorasi materi dan mengkomunikasikan hasil laporan implementasi penggunaan <i>computational thinking</i> melalui tatap muka atau forum diskusi pada e-learning Edmodo 	
	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan masukan mengenai hasil laporan yang dilakukan oleh peserta didik melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada elearning Edmodo 2. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil laporan melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning edmodo. 	<p>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyampaikan hasil laporan melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 2. Peserta didik memberi tanggapan terhadap hasil laporan kelompok lain melalui tatap muka atau forum diskusi yang tersedia pada e-learning Edmodo 	

Tahap dan langkah Pembelajaran Blended Learning	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta Didik	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil pada e-learning Edmodo • Guru bersama peserta didik menyimpulkan secara singkat tentang materi yang dipelajari pada hari ini • Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik melihat materi selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Guru dan peserta didik mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan laporan kelompok pada elearning edmodo yang telah disediakan oleh guru • Peserta didik menyimak hasil kesimpulan terkait tentang materi yang disampaikan oleh guru • Peserta didik melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya yang sudah tersedia pada e-learning Edmodo • Peserta didik dan guru mengucapkan salam penutup dan berdoa karena pembelajaran selesai 	20 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

Penentuan Teknik dan Bentuk Penilaian

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : X

a. Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian
1	Sikap	Observasi (Jurnal)
2	Pengetahuan	Tes Uraian
3	Keterampilan	Tes Praktik

b. Jurnal Penilaian Sikap

Penilaian afektif mengacu pada sikap dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Rubrik Penilaian Afektif: Isilah dengan tanda centang (√)!

No	Nama	Kehadiran					Menyimak dan Menyampaikan					Kerapian Berpakaian				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

No	Indikator	Skor
1	a. Kehadiran sangat bagus	5
	b. Kehadiran bagus	4
	c. Kehadiran cukup bagus	3
	d. Kehadiran kurang bagus	2
	e. Tidak pernah hadir	1
2	a. Pada saat pembelajaran menyimak dengan bagus dan mampu menyampaikan pendapat/pertanyaan	5
	b. Pada saat pembelajaran menyimak dengan bagus dan kurang mampu menyampaikan pendapat/pertanyaan	4
	c. Pada saat pembelajaran menyimak dengan bagus dan tidak mampu menyampaikan pendapat/pertanyaan	3
	d. Pada saat pembelajaran menyimak dengan kurang bagus dan tidak mampu menyampaikan pendapat/pertanyaan	2
	e. Pada saat pembelajaran tidak menyimak dan tidak mampu menyampaikan pendapat/pertanyaan	1
3	a. Kerapian pakaian bagus dan sesuai dengan aturan sekolah	5
	b. Kerapian pakaian cukup bagus dan sesuai dengan aturan sekolah	4
	c. Kerapian pakaian kurang bagus dan sesuai dengan aturan sekolah	3
	d. Kerapian pakaian bagus dan tidak sesuai dengan aturan sekolah	2
	e. Kerapian pakaian tidak bagus dan tidak sesuai dengan aturan sekolah	1

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor Perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

c. Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik : Tes objektif

b. Bentuk Instrumen : Soal objektif

c. Kisi-kisi

No	Kompetensi Dasar	Materi	No Soal
1	<i>computational thinking</i>	a. Menjelaskan Konsep <i>computational thinking</i>	1, 3, 6
		b. Menjelaskan teknik <i>computational thinking</i>	2, 4, 5
		c. Menjelaskan karakteristik berfikir komputasi	7, 8, 9, 10

d. Soal

1. Sebuah metode memecahkan masalah dengan melibatkan Teknik yang digunakan *software engineer* disebut...
 - a. Algoritma
 - b. Programming
 - c. Compiler
 - d. Software
 - e. Computational thinking
2. Salah satu dari empat prinsip penting *computational thinking* adalah...
 - a. Pemrograman
 - b. Software
 - c. Implementasi
 - d. Dekomposisi
 - e. Machine learning
3. Penggagas pertama *computational thinking* adalah...
 - a. Mark Zuckerberk
 - b. Bill Gates
 - c. Seymour Papert
 - d. Steve Jobs
 - e. Steve Wozniak
4. *Computational thinking* melatih otak untuk terbiasa berfikir secara...
 - a. Sederhana, logis, dan terstruktur

- b. Sederhana, kreatif, dan logis
 - c. Sistematis, luwes, dan tradisional
 - d. Terorganisasi, terprogram, dan terpercaya
 - e. Logis, sistematis, dan kreatif
5. Kemampuan untuk melihat persamaan atau perbedaan pola, tren, serta keteraturan dalam data yang nantinya akan digunakan dalam membuat prediksi dan penyajian data disebut...
- a. Dekomposisi
 - b. Pattern recognition
 - c. Abstraksi
 - d. Algoritma
 - e. Pemrograman
6. System *computational thinking* pertama kali diterapkan di dunia Pendidikan oleh negara...
- a. Inggris
 - b. Amerika Serikat
 - c. Australia
 - d. Prancis
 - e. India
7. “Memilih pakaian agar tidak kelunturan” pernyataan tersebut termasuk pemecahan masalah *computational thinking* yang disebut...
- a. Dekomposisi
 - b. Pengenalan pola
 - c. Abstraksi
 - d. Algoritma
 - e. Pemrograman
8. Salah satu karakteristik berpikir komputasi adalah...
- a. Memberikan pemecahan masalah secara individu
 - b. Melakukan otomatisasi solusi melalui cara berfikir sederhana
 - c. Memberikan solusi untuk permasalahan tertentu
 - d. Memberikan pemecahan masalah menggunakan komputer
 - e. Kemudahan melakukan proses identifikasi suatu masalah

9. Mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama langkah demi langkah disebut...
- Algoritma
 - Logika
 - Dekomposisi
 - Abstraksi
 - Program
10. Karakteristik lain dari pemikiran komputasi didasari oleh tiga tahapan. Salah satu tahapan tersebut adalah...
- Efisien
 - Efektif
 - Automasi
 - Sistematis
 - Dekomposisi

d. Rubrik Penilaian

Soal Obyektif

No Soal (bobot)	Kriteria	Skor
1-10	a. Mampu menjawab dengan benar	1
	b. Tidak mampu menjawab dengan benar	0
Skor Maksimal	10	

Rumus pengolahan Nilai adalah: $\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$

e. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Pembelajaran Remedial : Pembelajaran materi dan pemberian tugas/latihan

Pembelajaran Pengayaan : Pemecahan masalah dalam kelompok

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah,

Banjar,
Guru Mata Pelajaran Informatika

I Gede Suparta, M.Pd
NIP. 196607201990021003

I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.
NIP. –

Lampiran materi RPP

Computational Thinking

A. Pengertian Computational Thinking

Computational Thinking (CT) adalah proses berpikir untuk memformulasikan persoalan dan solusinya, sehingga solusi tersebut secara efektif dilaksanakan oleh sebuah agen pemroses informasi ("komputer", robot, atau manusia). CT adalah sebuah metoda dan proses berpikir untuk penyelesaian persoalan dengan menerapkan:

- Dekomposisi dan formulasi persoalan, sedemikian rupa sehingga dapat diselesaikan dengan cepat dan efisien serta optimal dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu; Organisasi dan analisis data secara logis;
- Representasi data melalui abstraksi dalam bentuk model, dan melakukan simulasi;
- Otomasi solusi melalui berpikir algoritmik (langkah-langkah yang terurut);
- Identifikasi, analisis, dan implementasi solusi yang mungkin dengan tujuan langkah dan sumberdaya yang efisien dan efektif;
- Pengenalan pola persoalan, generalisasi serta mentransfer proses penyelesaian persoalan ke sekumpulan persoalan sejenis.

CT adalah sebuah cara berpikir untuk memecahkan persoalan, merancang sistem, memahami perilaku manusia. CT melandasi konsep informatika. Di dunia saat ini dimana komputer ada di mana-mana untuk membantu berbagai segi kehidupan, CT harus menjadi dasar bagaimana seseorang berpikir dan memahami dunia dengan persoalan-persoalannya yang semakin kompleks. CT berarti berpikir untuk menciptakan dan menggunakan beberapa tingkatan abstraksi, mulai memahami persoalan sehingga mengusulkan pemecahan solusi yang efektif, efisien, "fair" dan aman. CT berarti memahami konsekuensi dari skala persoalan dan kompleksitasnya, tak hanya demi efisiensi, tetapi juga untuk alasan ekonomis dan sosial.

B. Bagaimana Belajar Computational Thinking?

Berpikir itu dapat dipelajari dan diasah dengan berlatih, serta mengkonstruksi pola pikir berdasarkan pengalaman. Computational Thinking juga dapat dipelajari dengan cara berlatih menyelesaikan persoalan-persoalan yang terkait komputasi, melalui persoalan sehari-hari. Lewat latihan-latihan yang menarik, siswa menerapkan teknik yang cocok (dekomposisi, abstraksi, pengenalan pola, representasi data, algoritmik) untuk mendapatkan solusi. Setelah latihan, siswa diharapkan melakukan refleksi serta mengkonstruksi pengetahuan berpikir, kemudian membentuk pola berpikir komputasional, yang semakin lama semakin tajam, cepat, efisien, dan optimal.

C. Perbedaan ICT/TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan Informatika

Sejalan dengan itu, ICT (Information and Communication Technology, dalam bahasa Indonesia disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi/TIK) mulai dibedakan dengan Informatika. TIK mengarah ke penggunaan teknologi dan perangkat/gadget, sedangkan Informatika mengarah ke keilmuan dan desain produk-produk informatika baik yang nyata (piranti pintar), maupun yang abstrak seperti program aplikasi, dan algoritma.

Kemampuan TIK lebih mengarah ke penggunaan teknologi dan perangkat/gadget, sedangkan Informatika mengarah ke keilmuan komputasinya. Penggunaan TIK yang dimaksud bukan hanya ketrampilan menggunakan gadget dan aplikasinya, tetapi juga kemampuan untuk menggunakan dan memanfaatkan konten dengan bijak.

Agar bangsa Indonesia mampu bersaing dengan negara lain, anak Indonesia tidak cukup menjadi pengguna teknologi saja, melainkan harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan produk-produk TIK. Untuk ini, siswa perlu mempelajari informatika.

Lampiran 9. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

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

Lampiran 10. Angket Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : 27 Juli 2020
Validator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd. M.Kom.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi tidak menimbulkan banyak pengertian sesuai dengan konsep definisi yang berlaku dalam dunia kerja.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-Learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

Tambahkan instruksi pada setiap pertemuan :
 Misalnya tambah label utk menampilkan indikator
 dan Tujuan pembelajaran diawal yg masing pertemuan
 dan label instruksi .

Singaraja, 27 Juli 2020

Penilai,



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

NIP. 199311172019031014

UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : 29 Juli 2020

Validator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd, M.Kom

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaruan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi tidak menimbulkan banyak pengertian sesuai dengan konsep definisi yang berlaku dalam dunia kerja.	✓	
B. Kebahasan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-Learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja, 29 Juli 2020

Penilai,

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

NIP. 199311172019031014

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : 27 Juli 2020
Validator : I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi tidak menimbulkan banyak pengertian sesuai dengan konsep definisi yang berlaku dalam dunia kerja.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-Learning</i>		✓
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

Kesimpulan:

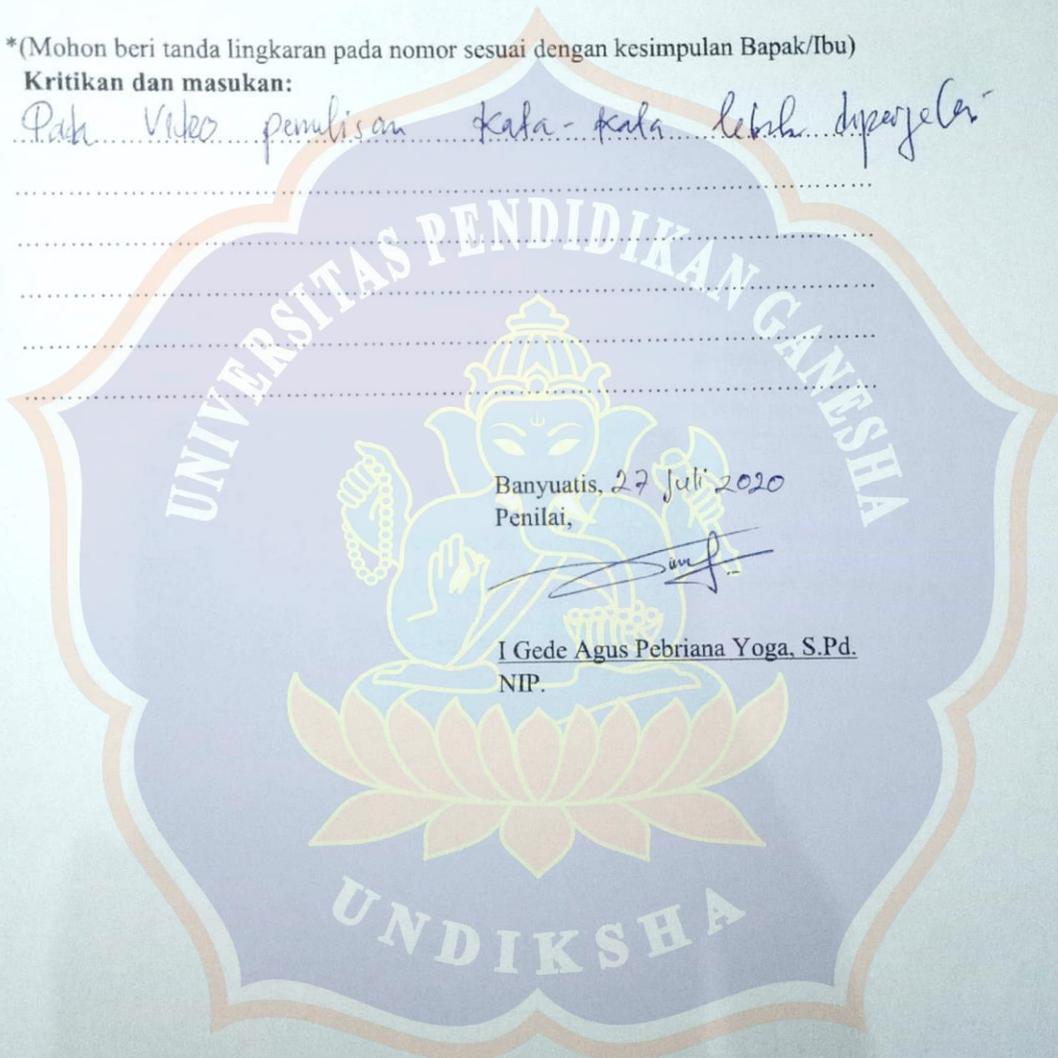
Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

Pada video penulisan kata-kata lebih diperjelas



Banyuwati, 27 Juli 2020
Penilai,

I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.
NIP.

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : 29 Juli 2020
Validator : I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian uraian materi dengan KI, KD	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran	✓	
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran	✓	
6	Referensi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7	Keterbaruan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai yang diterapkan di dalam dunia kerja.	✓	
9	Konsep dari materi tidak menimbulkan banyak pengertian sesuai dengan konsep definisi yang berlaku dalam dunia kerja.	✓	
B. Kebahasaan			
10	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i> .	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
11	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-Learning</i>	✓	
12	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
13	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
14	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
15	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
18	Interaktivitas (stimulus dan respons)	✓	
19	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
20	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
21	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓	
22	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

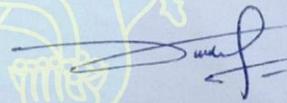
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan:

—
.....
.....
.....
.....
.....
.....

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Banyuwatis, 29 Juli 2020
Penilai,



I Gede Agus Pebriana Yoga, S.Pd.
NIP.

UNDIKSHA

Lampiran 11. Kisi-kisi Uji Ahli Desain Pembelajaran

KISI-KISI ANGKET UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Angket uji ahli desain pembelajaran digunakan untuk mengukur ketepatan penggunaan pendekatan yang digunakan. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Informatika adalah *Blended Learning*. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut.

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

Lampiran 12. Angket Uji Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : Selasa /21 Juli 2020
Validator : I Nengah Eka Martayasa, S.Pd., M.Pd.

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian konten pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian konten pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian konten pembelajaran dengan perkembangan sosial- emosional peserta didik	✓	
5	Konten pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Blended Learning</i> dalam konten pembelajaran pada mata pelajaran Informatika	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

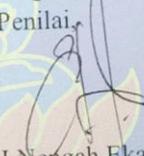
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

Kritikan dan masukan:

- Tambahkan Tujuan Pembelajaran di setiap pertemuan
- Tambahkan Deskripsi mata pelajaran.
- Perbaiki Pengajaran

Singaraja 21 Juli 2020
Penilai,


I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : Rabu / 22 Juli 2020
Validator : I Nengah Eka Montayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian konten pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian konten pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian konten pembelajaran dengan perkembangan sosial- emosional peserta didik	✓	
5	Konten pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Blended Learning</i> dalam konten pembelajaran pada mata pelajaran Informatika	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Singaraja, 22 Juli 2020

Penilai

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199503022019031006

**ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : Selasa / 21 Juli 2020
Validator : Luh Puh Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian:

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

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
A. Karakteristik Peserta Didik			
1	Kesesuaian konten pembelajaran dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
2	Kesesuaian konten pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik	✓	
3	Kesesuaian konten pembelajaran <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian konten pembelajaran dengan perkembangan sosial- emosional peserta didik	✓	
5	Konten pembelajaran dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
B. Model Pembelajaran			
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	✓	
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Blended Learning</i> dalam konten pembelajaran pada mata pelajaran Informatika	✓	
C. Evaluasi			
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	✓	
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	✓	
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	✓	
11	Ketepatan kunci jawaban	✓	
12	Umpan balik soal tes	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

—
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 21 Juli 2020
Penilai,

Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.
NIR. 1986031320130502135



Lampiran 13. Kisi-kisi Uji Ahli Media

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan media pembelajaran *e-learning*, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji oleh ahli media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7,
		Grafis	8, 9, 10, 11
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12, 13, 14, 15
		Kelengkapan Fitur	16, 17

Lampiran 14. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II DI SMA NEGERI 1 BANJAR

Hari/Tanggal : Selasa / 21 Juli 2020
 Validator : Luh Putri Eka Damayanti

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		✓ (hps)
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf		✓
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	✓	
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

- ①. Gerakan bibir pada karakter orang belum pas dengan dubbing
- ②. ps perubahan kl dan kd → size diperbesar + color
Sesuaikan dengan background
- ③. pada Video q → pada simbol dan fungsi flowchat dibuat ber-urutan.

Singaraja, 21 Juli 2020
Penilai,

Luh Putu Eka Damayanthi. S.Pd., M.Pd.
NIR. 1986031320130502135

UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal

: Senin 3 Agustus 2020

Validator

: Luh Puh Elca Damayanli

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	✓	
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 3 Agustus 2020
Penilai,

Luh Putu Eka Damayanthi. S.Pd., M.Pd.
NIR. 1986031320130502135

UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMOD*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : Selasa/21 Juli 2020

Validator : Nanyah Eka Martayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	✓	
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

- Tambahkan Ilustrasi Gambar pada modul

- Tambahkan Glosarium

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GAMBHA

Singaraja, 21 Juli 2020
Penilai,

I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

UNDIKSHA

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN
KONTEN PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II
DI SMA NEGERI 1 BANJAR**

Hari/Tanggal : Jumat, 24 Juli 2020
Validator : Nengah Eka Martayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada video, gambar	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
10	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11	Kualitas video yang digunakan	✓	
B. Interaktivitas			
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	✓	
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓	
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	✓	
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	✓	
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	✓	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

Singaraja, 24 Juli 2020
Penilai


I Nengah Eka Mertayasa. S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

UNDIKSHA

Lampiran 15. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan Kelompok Kecil dan Lapangan

Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

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

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

Lampiran 16. Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMSESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

A. Materi Informatika

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik

- 4.
- Dubbing*
- dalam video kurang jelas

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan <i>Dubbing</i>

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca

Hal-hal yang perlu diperbaiki

.....

.....

.....

.....



**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 1 Banjar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan jujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

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

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

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik					
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>					
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i>					
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Responden,

.....

Lampiran 17. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMSESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 1 Banjar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

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

2. Berikan nilai

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Kurang Setuju (KS) = 3

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik					
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>					
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i>					
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Responden,

.....

Lampiran 18. Angket Uji Coba Lapangan

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

Pengantar

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik untuk uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 1 Banjar.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

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

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

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik					
2.	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
4.	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					
5.	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6.	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap					
7.	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik					
8.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya					
10.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar					
12.	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					
13.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika					
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
15.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i>					
17.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18.	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran / Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....
Responden,

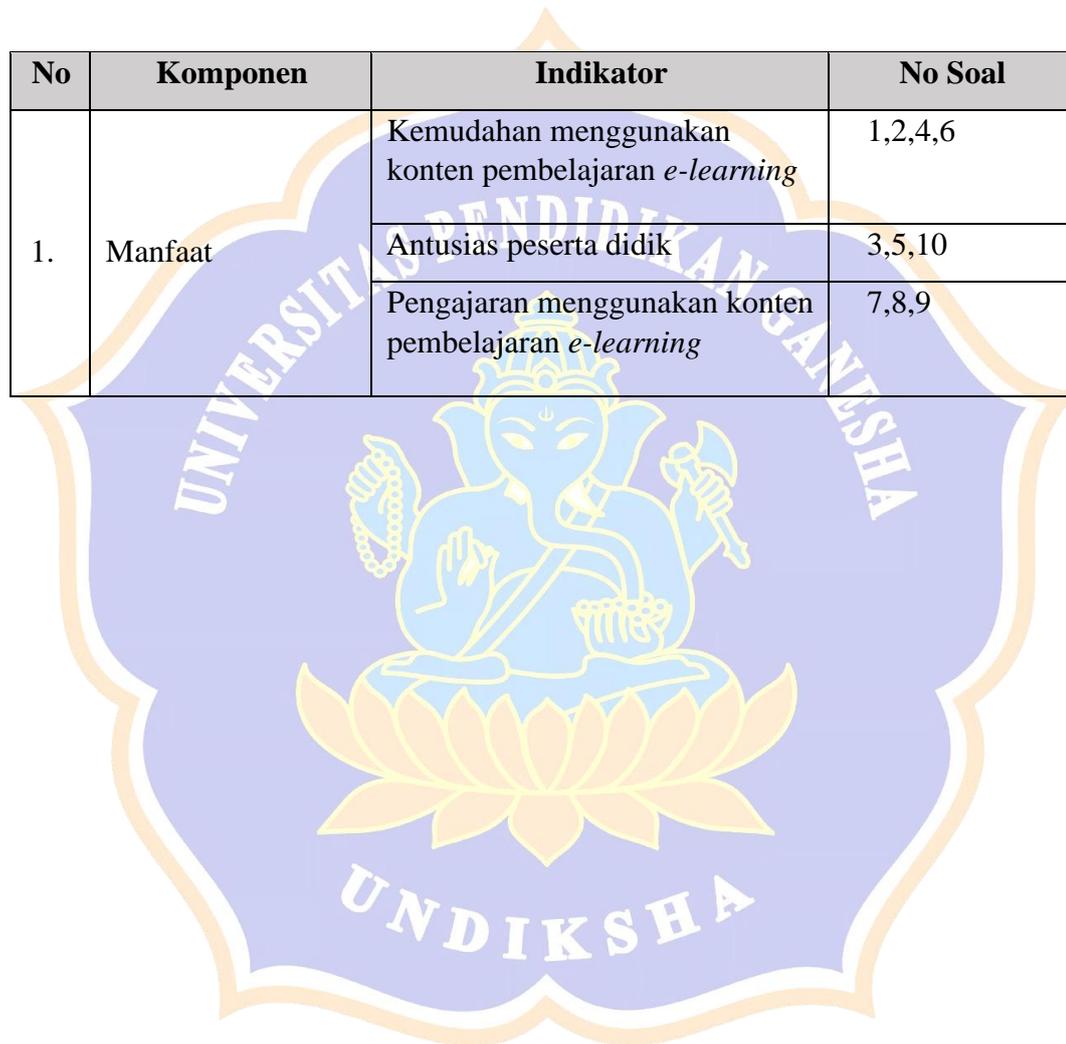
.....

Lampiran 19. Kisi-kisi angket Uji Respon Guru

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS GURU

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap konten pembelajaran *e-learning* yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respons guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran <i>e-learning</i>	1,2,4,6
		Antusias peserta didik	3,5,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran <i>e-learning</i>	7,8,9



Lampiran 20. Angket Respon Guru

**ANGKET RESPONS GURU PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS *EDMODO* PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

Petunjuk Pengisian

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

Sangat Setuju (SS) = 5 Tidak Setuju (TS) = 2

Setuju (S) = 4 Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Kurang Setuju (KS) = 3

Daftar Pernyataan Respons Guru

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konten pembelajaran <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Informatika di kelas					
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pelajaran Informatika					
3.	Penggunaan konten pembelajaran <i>e-learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Informatika					
4.	Konten pembelajaran <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum					
5.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika					
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pembelajaran Informatika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
8.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Informatika					
9.	Konten pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Informatika					
10.	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika					

Saran / Komentar



Lampiran 21. Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respon peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut

No	Komponen	Indikator	No Soal
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 2
2.	Manfaat	Kemudahan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3, 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	13,14,15
3.	Sistematis	Isi konten	5, 6



Lampiran 22. Angket Respon Peserta Didik

**ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN KONTEN
PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* BERBASIS EDMODO PADA
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SEMSESTER II DI SMA
NEGERI 1 BANJAR**

Petunjuk Pengisian

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

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

Daftar Pernyataan Respons Peserta didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran Informatika sangat menarik					
2.	Materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika mudah dipahami					
3.	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada proses pembelajaran Informatika					
4.	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5.	Melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7.	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.					

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

Saran / Komentar

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Responden,

.....

Lampiran 23. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198711092015041001

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Konten Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Semester II di SMA Negeri 1 Banjar" yang dibuat oleh :

Nama : I Putu Agus Yudi Arthawan

NIM : 1615051028

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (√)

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

Catatan (bila perlu)

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 6 Maret 2020
 Penilai,



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198711092015041001

LEMBAR EXPERT JUDGMENT
SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. phill., Dessy Seri Wahyuni, M.Eng.
 NIP : 198502152008122007

Setelah membaca, menelaah dan mencermati kesesuaian isi pertanyaan terhadap instrumen berupa lembar angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan serta Respons Guru dan Peserta Didik yang akan digunakan untuk penelitian berjudul "Pengembangan Konten Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Semester II di SMA Negeri 1 Banjar" yang dibuat oleh :

Nama : I Putu Agus Yudi Arthawan
 NIM : 1615051028
 Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
 Jurusan : Teknik Informatika
 Fakultas : Teknik dan Kejuruan

Dengan ini menyatakan lembar penilaian instrumen tersebut (v)

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

Catatan (bila perlu)

Semua komponen dan bentuk angket.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

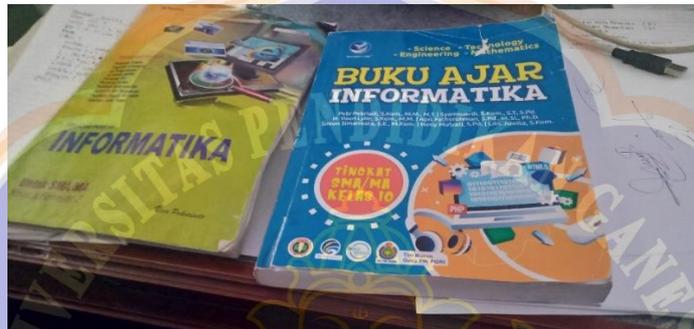
Singaraja, 6/3 - 2020.
 Penilai,

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

Lampiran 24. Dokumentasi



Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi Bahan Ajar Guru



Dokumentasi Pengisian Angket



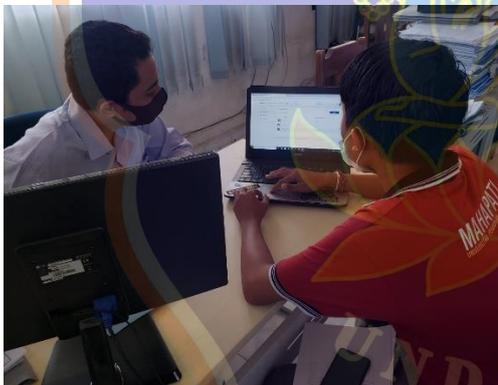
Dokumentasi Proses Pembelajaran di Lab. TIK



Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Desain



Dokumentasi Uji Ahli Media