

## Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian di SMP Negeri 6 Singaraja



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>Nomor : 2152/UN48.11.1/DT/2019  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

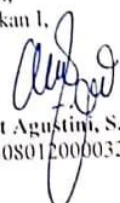
Singaraja, 5 Desember 2019

Yth. Kepala SMP N 6 Singaraja  
di tempat

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

Nama : Linda Neni Sundali  
NIM : 1615051042  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

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

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

## Lampiran 2 Surat Keterangan Ijin Melakukan Penelitian di SMP N 6 Singaraja


**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG**  
**DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA**  
**SMP NEGERI 6 SINGARAJA**


JL BISMA NOMOR 3 KELURAHAN BANJAR TEGAL Telp./Fax.(0362)22847 Kode Pos 81117 SINGARAJA - BALI  
 FB: SMP NEGERI 6 SINGARAJA Email : smpn6singaraja@gmail.com. Blog : www.smpn6singaraja.blogspot.com

**KARTU KENDALI SURAT MASUK**

INDEK	KODE	NOMOR URUT
	291 / 074 / SMPN 6 / XI / 2019	291
ISI RINGKASAN SURAT : Permohonan data		
DARI / ASAL SURAT : Undiksha		
TANGGAL SURAT	NOMOR SURAT	LAMPIRAN
5-12-2019	2152/WJ.48.11-1/10T/2019	- /
PENGOLAH :	TANGGAL DITERUSKAN	TANDA TERIMA
	12-12-2019	
<b>CATATAN :</b> 1. Mohon ditindak lanjuti 2. Mohon diizinkan sesuai isi surat 3. Mohon dikoordinasikan dengan Guru/Staf terkait 4. Arsip 5. ....		<b>Kepada TYH :</b> 1. Wakasek 2. Staf Kesiswaan/Kurikulum /Sapras/Humas 3. KTU 4. Koordinator ..... 5. Ketua MGMP ..... 6. dll



## Lampiran 3 Hasil Wawancara dan Observasi Guru

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER  
BELAJAR PADA PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MATA  
PELAJARAN INFORMATIKA  
(GURU)**

Nama : Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd.

NIP : -

Pertanyaan :

1. Pendekatan atau metode apa yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Informatika?  
 .. metode yang kami gunakan selama pelajaran Informatika ..  
 .. yaitu metode ceramah dan diskusi ..  
 ..  
 ..
2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Informatika?  
 .. Sumber belajar yang kami gunakan hanya buku paket ..  
 .. Us dan internet ..
3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Informatika?  
 .. jumlah tenaga pendidik berjumlah 2 orang ..
4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Informatika?  
 .. Komputer, garisan internet, CCD ..
5. Kendala apa yang terjadi saat pembelajaran Informatika?  
 .. Siswa belum menserti betul dalam mengoperasikan komputer ..

6. Berapakah Standar Ketuntasan Minimal dalam mata pelajaran Informatika?

KKM 70

7. Apakah anda tahu tentang e-learning?

ya kami di sini mengenal e-learning

8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan e-learning atau pembelajaran elektronik dalam membantu proses pembelajaran Informatika?

Sangat membantu karena belajar dengan media baru sangat baik.

9. Fitur apa saja yang diharapkan dari adanya e-learning atau modul elektronik untuk membantu proses pembelajaran Informatika?

Video, ringkasan materi dan soal-soal

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan e-learning atau pembelajaran elektronik sebagai satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Informatika?

pertembangan e-learning saat ini sangat baik

kami harap e-learning bisa di terapkan di setiap sekolah.

Singaraja, 12 Desember 2019



Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd.

## Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Siswa

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Km. Chelsea Aryanti Mayer  
 No. Absen : 12  
 Kelas : VII<sup>3</sup>

## I. Petunjuk


1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan cermat.
2. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

## II. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>			
1.	Saya senang belajar Informatika.	✓	
2.	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	✓	
3.	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.		✓
4.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	✓	
5.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	✓	
6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓
7.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	✓	
8.	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	✓	
9.	Saya membutuhkan sebuah forum	✓	

	diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.		
10.	Saya mengetahui pembelajaran <i>E-Learning</i> .	✓	
11.	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> .	✓	
12.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>			
13.	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	✓	✓
14.	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami.	✓	
15.	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media <i>PowerPoint</i> .	✓	
16.	Guru perlu menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	✓	
17.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	✓	
18.	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓	
19.	Saya memiliki Komputer/Laptop/ <i>Smartphone</i> .	✓	
20.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	✓	

Singaraja, 12 Desember 2019  
Siswa

  
Km. Chelsea Aryantri Mayr.

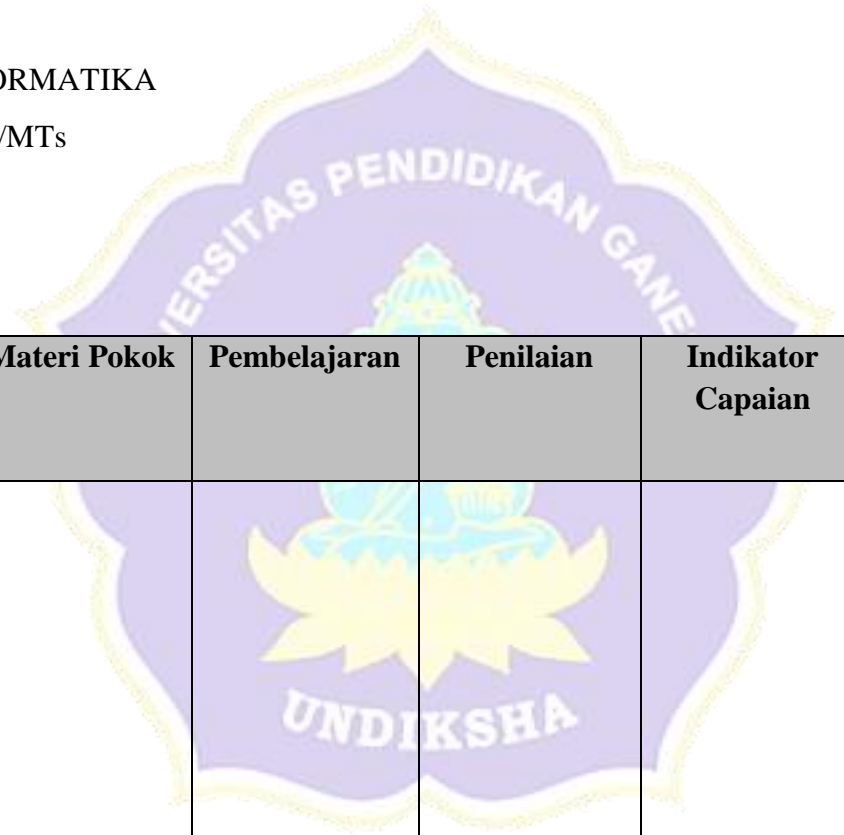
Lampiran 5 Hasil Angket Siswa

No	Daftar Pernyataan	Responden																																Total Soal	Indeks			
		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					
1	Saya senang belajar Informatika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	100%	
2	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%
3	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20	63%	
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	38%	
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%	
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	56%
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%
8	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%
9	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk diskusi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%
10	Saya mengetahui pembelajaran <i>E-Learning</i> .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	81%	
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%	
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan media	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28	88%	
13	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika diajarkan	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	20	63%	
14	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	15	47%		
15	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	59%	
16	Guru perlu menampilkan media pembelajaran yang menarik	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	81%	
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	24	75%		
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dan internet	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%	
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	97%	
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan media	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	100%	
<b>RESPON YA</b>		14	15	16	18	16	17	14	18	17	17	16	17	18	17	15	13	17	16	17	16	13	17	16	17	16	17	17	17	17	17	17	17	17	521			
<b>RESPON TIDAK</b>		6	5	4	2	3	3	6	2	3	3	4	3	2	3	5	7	3	4	3	4	7	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	118			
<b>JUMLAH SKOR</b>																																		639				

Lampiran 6 Silabus Mata Pelajaran Informatika

**SILABUS MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA  
 SATUAN PENDIDIKAN : SMP/MTs  
 KELAS : VII



<b>Kompetensi Inti : Pengetahuan</b>	<b>Kompetensi Inti : Keterampilan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Jam Pelajaran</b>	<b>Catatan</b>
[VII.3] Memahami pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak						

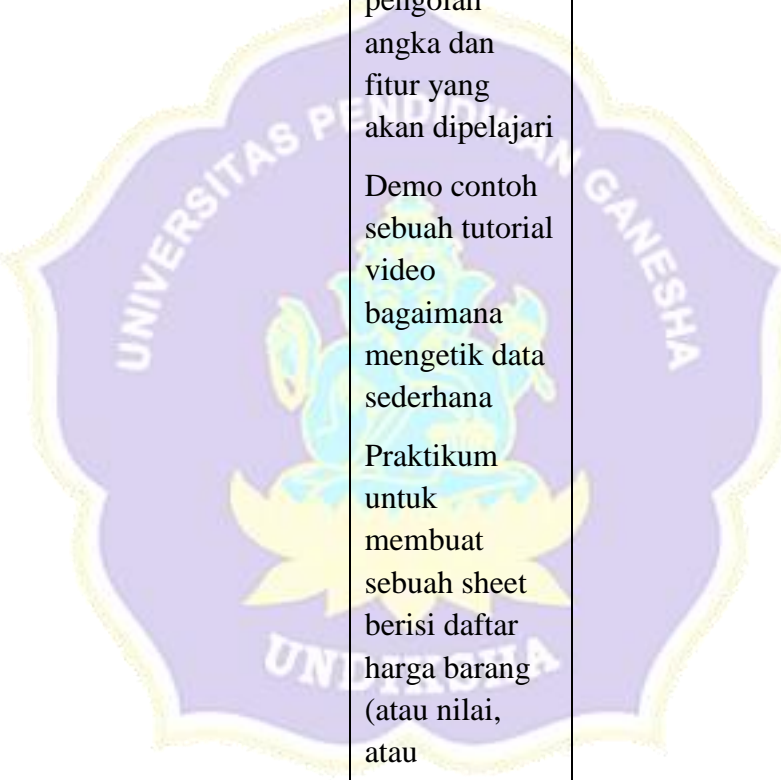


<b>Kompetensi Inti : Pengetahuan</b>	<b>Kompetensi Inti : Keterampilan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Jam Pelajaran</b>	<b>Catatan</b>
pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.						


<b>Kompetensi Dasar : Pengetahuan</b>	<b>Kompetensi Dasar : Keterampilan</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Indikator Capaian</b>	<b>Jam Pelajaran</b>	<b>Sumber Belajar</b>
<b>Topik Teknik Komputer</b>							
[VII-3.1.] Mengenal	[VII-4.1.a.]	[VII-3.1.] Perangkat keras komputer, bagian	[VII-3.1.]	[VII-3.1.]	[VII-3.1.] Siswa	1JP	

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.	dan fungsi-fungsinya.  Sistem operasi dan fungsi-fungsinya	Demo sebuah komputer (benda nyata, video)	Pemahaman siswa dari ujian tertulis	mampu menyebutkan bagaimana perangkat keras dan sistem operasi berfungsi		
	VII-4.1.b.]  Mematikan komputer dengan benar.	[VII-4.1.a.] Mematikan dan menghidupkan komputer, dan pemahaman setiap langkah serta pesan yang terjadi  [VII-4.1.b.] Prosedur mematikan komputer	[VII-4.1.a.] Demo, video  [VII-4.1.b.] Demo, video	Pengamatan  Sikap :  [VII-4.1.a.]  Laporan tugas tertulis  membuat deskripsi komputer (HP) dan	[VII-4.1.a.]  Siswa mengenali mati/hidup komputer yang wajar atau bermasalah  [VII-4.1.b.]  Siswa mampu mematikan beberapa jenis perangkat		

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
				sistem operasinya [VII-4.1.b.] pengamatan	dengan benar (HP, smart phone, tablet, laptop, PC)		
	[VII-4.1.c.] Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti	[VII-4.1.c.] Macammacam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/keluar; fungsi/kegunaannya, kelebihan/kekurangannya	[VII-4.1.c.] paparan guru, praktek	[VII-4.1.c.] ujian tertulis	[VII-4.1.c.] Siswa mampu menjelaskan bermacam cara interaksi dan memilih yang tepat untuk spesifikasi yang ditentukan		
[VII-3.3.] Mengenal data berupa angka dan hasil		[VII-3.3.] Aplikasi pengolah angka, formula dan objek-objeknya.	[VII-3.3.] Demo pemakaian aplikasi		[VII-3.3.] Siswa mampu mengenali ekspresi	1 JP	

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya			<p>pengolah angka dan fitur yang akan dipelajari</p> <p>Demo contoh sebuah tutorial video bagaimana menetik data sederhana</p> <p>Praktikum untuk membuat sebuah sheet berisi daftar harga barang (atau nilai, atau pengeluaran)</p>		numeric, ekspresi prefix pada rumus pengolah angka		
	[VII-4.3]	[VII-4.3] rumus,	[VII-4.3]	Paparan lisan	[VII-4.3]		

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
	Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi	ekspresi, perhitungan ekspresi, fungsi penting	Praktek	pengalaman memakai aplikasi pengolah angka : [VII-4.3] hasil mengerjakan tugas sesuai rubric yang ditentukan (kecermatan, perhitungan, konten/makna, format dan tampilan.	Siswa mampu menghasilkan sebuah spreadsheet untuk tujuan yang ditentukan, dengan spesifikasi yang diberikan		
<b>Topik Algoritma dan Pemrograman</b>							
[VII-3.4.1] Menenal cara kerja dan objek-			[VII-3.4.1] Demo Contoh [VII-3.4.2]	[VII-3.4.1] Pengamatan guru	[VII-3.4.1] Siswa mampu mengidentifika	1 JP	

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai [VII-3.4.2] Memahami program visual dari demo dan tutorial			Demo Contoh	[VII-3.4.2] Pengamatan guru	si elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primitif eksekusi, dan efeknya jika dieksekusi [VII-3.4.2] Siswa mampu menjelaskan apa itu program visual, dan dampaknya jika dieksekusi		
<b>Topik Dampak Sosial TIK</b>							
[VII-3.5.] Memahami		[VII-3.5.] Paparan dan contoh kolaborasi	[VII-3.5.] Simulasi, role	[VII-3.5.] Keaktifan dan	[VII-3.5.] Siswa mampu	1 JP	


Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
makna kolaborasi dalam masyarakat digital		menggunakan media sederhana dan kemudian digital Demo contoh-contoh proyek yang dikerjakan secara berkolaborasi	play kolaborasi dengan dan tanpa media Proyek membuat sebuah proposal (dengan sebuah tema dalam kegiatan tematik)	pemahaman dalam menjalankan role Paparan relasi dengan Informatika. Capaian hasil karya dan proses kolaborasi yang dilakukan untuk menghasilkan karya	menunjukkan kerjasama yang baik dalam masyarakat digital		
<b>Topik Computational Thingking (Tematis)</b>							
[VII-3.6.] <i>Computational</i>					[VII-3.6.] Siswa mampu	1 JP	

Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
<p><i>thinking</i> untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola</p>					<p>menentukan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritma dalam menganalisis dan mencari solusi permasalahan</p> <p>[VII-3.6.] Siswa mampu meniru sebuah program dengan menggunakan aplikasi <i>Scratch</i> untuk memecahkan permasalahan sekitar</p>		



Kompetensi Dasar : Pengetahuan	Kompetensi Dasar : Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Sumber Belajar
	[VII-4.6.] Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung graf /jejaring, pola sederhana dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual)	[VII-4.6.] Soal-soal problem solving terkait <i>computational thinking</i>	[VII-4.6.] Tantangan bebas tingkat SMP	[VII-4.6.] Capaian penyelesaian (nilai)			

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala SMP Negeri 6 Singaraja



Yomani S. Ardiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19811231992021002

Singaraja, Agustus 2019  
Guru Mata Pelajaran



Pande Gede Erick Surya Cahyadi, S.Pd.  
NIP. -

## Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah	: SMP Negeri 6 Singaraja
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: VII/Genap
Materi Pokok	: Menenal dan Menggunakan Program Visual
Alokasi Waktu	: 1 JP @ 45 menit ( 4 x pertemuan )

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleran, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
[VII.3.4.1] Menenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman yang di pakai	[VII.3.4.1] Siswa mampu mengidentifikasi elemen program dan lingkungan yang dijelaskan, primitif eksekusi, dan efeknya jika dieksekusi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
[VII.3.4.2] Memahami program visual dari demo dan tutorial	[VII.3.4.2] Siswa mampu menjelaskan apa itu program visual dan dampaknya jika dieksekusi

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami konsep pemrograman visual
2. Men-download dan menginstal *Scratch*
3. Mengenal lingkungan kerja *Scratch*
4. Mmemahami berbagai blok program
5. Menggunakan lingkungan kerja *Scratch* untuk membuat program berupa game sederhana

### D. Materi Pembelajaran

1. Konsep Pemrograman Visual
2. Mengenal aplikasi pemrograman *Scratch*
3. Menggunakan aplikasi pemrograman *Scratch*

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific Learning*
2. Model : *Project Based Learning*
3. Metode : Diskusi dan Praktikum

### F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat : PC, Laptop, LCD Proyektor, Aplikasi *Scratch*

Media : Video Materi dan Video Tutorial pada *e-learning Schoology*

Sumber Belajar : Buku Paket Informatika kelas VII

## G. Langkah-Langkah Pembelajaran

### 1. Pertemuan 1 ( 1 JP x 45 menit )

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan <i>e-learning Schoology</i></li> <li>4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning Schoology</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membalas salam guru dan mulai berdoa</li> <li>2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Siswa menyatakan diri pada forum diskusi <i>e-learning Schoology</i></li> <li>4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran di <i>e-learning schoology</i>.</li> </ol>	5 menit
Kegiatan Inti	Orientasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka konten <i>e-learning Schoology</i></li> <li>2. Guru memberikan pemahaman untuk menggiring</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka konten <i>e-learning Informatika</i> dan menuju kegiatan belajar sesuai arahan dan mengikuti tahapan pembelajaran.</li> <li>2. Siswa</li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		<p>pikiran siswa menuju materi yang akan dijelaskan, dengan memerintahkan siswa menyimak video terkait dengan pengenalan <i>Scratch</i></p>	<p>memperhatikan instruksi guru untuk mengamati video materi yang diberikan.</p>	
	<p><b>Menyusun Rencana Proyek</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memerintahkan siswa untuk men-download <i>Scratch</i> atau mengaksesnya secara online di link yang sudah tersedia pada <i>e-learning Schoology</i></li> <li>2. Guru menyampaikan kepada siswa agar membuka LKPD yang telah disediakan di <i>e-learning Schoology</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. siswa memperhatikan penjelasan dan instruksi guru</li> <li>2. Siswa melakukan apa yang disampaikan guru dengan mulai membuka LKPD yang sudah tersedia</li> </ol>	<p>10 menit</p>
	<p><b>Melakukan investigasi</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa melakukan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menelusuri informasi dengan menyimak video Pengenalan <i>Scratch</i></li> </ol>	<p>5 menit</p>

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	<b>Merencanakan laporan</b>	1. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk mengisi LKPD yang terdapat pada <i>e-learning</i> untuk dikerjakan	1. Siswa melakukan tugas dan melakukan diskusi di forum diskusi yang terdapat di <i>e-learning schoology</i>	10 menit
	<b>Presentasi laporan</b>	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil diskusi LKPD mengenai tugas yang sudah dibuat	1. Siswa melakukan diskusi pada forum diskusi <i>e-learning schoology</i>	5 menit
	<b>Evaluasi</b>	1. Guru mengecek pemahaman siswa dengan cara memberikan kuis untuk dikerjakan masing-masing siswa di <i>e-learning schoology</i> 2. Guru menyampaikan kesimpulan singkat tentang materi yang dipelajari melalui <i>e-learning schoology</i>	1. Siswa menjawab kuis yang diberikan guru pada <i>e-learning schoology</i> 2. Siswa mendengarkan dan mencatat kesimpulan materi yang dijelaskan guru	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan LKPD di <i>e-learning schoology</i></li> <li>2. Guru memotivasi siswa untuk melihat materi selanjutnya yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> <li>3. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan laporan individu pada <i>e-learning schoology</i></li> <li>2. Siswa melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>3. Siswa melakukan doa penutup.</li> </ol>	5 menit

## 2. Pertemuan 2 ( 1 JP x 45 menit )

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membalas salam guru dan mulai berdoa</li> <li>2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Siswa menyatakan diri pada forum diskusi <i>e-learning Schoology</i></li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		<p>pembelajaran</p> <p>3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan <i>e-learning Schoology</i></p> <p>4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning Schoology</i></p>	<p>4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran di <i>e-learning Schoology</i>.</p>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Orientasi Masalah</b>	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka konten <i>e-learning Schoology</i></p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuka pemahaman awal sebelum ke materi selanjutnya</p> <p>3. Guru memberikan proyek kepada siswa dalam bentuk Lembar Kerja Praktik</p>	<p>1. Siswa membuka konten <i>e-learning Informatika</i> dan menuju kegiatan belajar sesuai arahan dan mengikuti tahapan pembelajaran.</p> <p>2. Siswa mengikuti instruksi atau arahan dari guru</p> <p>3. Siswa memperhatikan instruksi guru untuk membuka Lembar Kerja Praktik di <i>e-learning Schoology</i></p>	5 menit



Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	<b>Menyusun Rencana Proyek</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tugas proyek terkait membuat game sederhana di <i>Scratch</i></li> <li>2. Guru menginstruksikan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</li> <li>3. Guru menyampaikan kriteria penilaian proyek yang dilakukan siswa</li> <li>4. Guru membimbing siswa dalam mempersiapkan pembuatan game sederhana</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan dan instruksi guru</li> <li>2. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</li> <li>3. Siswa secara berkelompok menentukan proyek yang akan dikerjakan</li> <li>4. Siswa menyusun perencanaan pembuatan game dengan menyimak rancangan project game pada <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	10 menit
	<b>Melakukan investigasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa melakukan pembuatan game sederhana</li> <li>2. Guru memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak video tutorial membuat game nyuun buah sederhana yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	<b>Merencanakan laporan</b>	1. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dengan kelompoknya untuk pembuatan proyek dan penyusunan laporan mengenai hasil proyek membuat game sederhana	2. Siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompok di forum diskusi yang terdapat di <i>e-learning schoology</i>	10 menit
	<b>Presentasi laporan</b>	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil diskusi Lembar Kerja Praktik mengenai pembuatan game sederhana di <i>Scratch</i>	1. Siswa dengan kelompoknya melakukan presentasi atau diskusi pada forum diskusi <i>e-learning schoology</i>	5 menit
	<b>Evaluasi</b>	1. Guru menyampaikan kesimpulan singkat tentang materi yang dipelajari melalui <i>e-learning schoology</i> 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada <i>e-learning schoology</i>	1. Siswa mendokumentasikan masukan masukan yang berhubungan dengan pembuatan game 2. Siswa mengerjakan kuis pada <i>e-learning schoology</i>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		sebagai latihan soal individu		
<b>Penutup</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning schoology</i></li> <li>2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>3. Guru memotivasi siswa untuk melihat materi selanjutnya yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning schoology</i></li> <li>2. Siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di forum diskusi</li> <li>3. Siswa melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>4. Siswa melakukan doa penutup.</li> </ol>	5 menit

### 1. Pertemuan 3 ( 1 JP x 45 menit )

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Project</i>	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	

	<i>Based Learning</i>			
<b>Pendahuluan</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>2. Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan <i>e-learning Schoology</i></li> <li>4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning Schoology</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membalas salam guru dan mulai berdoa</li> <li>2. Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Siswa menyatakan diri pada forum diskusi <i>e-learning Schoology</i></li> <li>4. Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran di <i>e-learning schoology</i>.</li> </ol>	5 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Orientasi Masalah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka konten <i>e-learning Schoology</i></li> <li>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuka pemahaman awal sebelum ke materi selanjutnya</li> <li>3. Guru memberikan proyek kepada siswa dalam bentuk Lembar Kerja Praktik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuka konten <i>e-learning Informatika</i> dan menuju kegiatan belajar sesuai arahan dan mengikuti tahapan pembelajaran.</li> <li>2. Siswa mengikuti instruksi atau arahan dari guru</li> <li>3. Siswa memperhatikan instruksi guru untuk membuka Lembar Kerja Praktik di <i>e-learning Schoology</i></li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	<p><b>Menyusun Rencana Proyek</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan tugas proyek terkait menambahkan tampilan saat menang dan kalah pada game</li> <li>2. Guru menginstruksikan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</li> <li>3. Guru menyampaikan kriteria penilaian proyek yang dilakukan siswa</li> <li>4. Guru membimbing siswa dalam mempersiapkan pembuatan tampilan saat menang dan kalah pada game</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan penjelasan dan instruksi guru</li> <li>2. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</li> <li>3. Siswa secara berkelompok menentukan proyek yang akan dikerjakan</li> <li>4. Siswa menyusun perencanaan pembuatan game dengan menyimak video tutorial pada <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	10 menit
	<p><b>Melakukan investigasi</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa melakukan pembuatan tampilan saat menang dan kalah pada game</li> <li>2. Guru memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak video tutorial membuat game nyuun buah sederhana yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	<b>Merencanakan laporan</b>	1. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dengan kelompoknya untuk pembuatan proyek dan penyusunan laporan mengenai hasil proyek membuat tampilan saat menang dan saat kalah	1. Siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompok di forum diskusi yang terdapat di <i>e-learning schoology</i>	10 menit
	<b>Presentasi laporan</b>	1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil diskusi Lembar Kerja Praktik mengenai pembuatan tampilan saat menang dan kalah pada game nyuun buah	1. Siswa dengan kelompoknya melakukan presentasi atau diskusi pada forum diskusi <i>e-learning schoology</i>	5 menit
	<b>Evaluasi</b>	1. Guru menyampaikan kesimpulan singkat tentang materi yang dipelajari melalui <i>e-learning schoology</i> 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada <i>e-learning schoology</i> sebagai latihan soal individu	1. Siswa mendokumentasikan masukan masukan yang berhubungan dengan pembuatan game 2. Siswa mengerjakan kuis pada <i>e-learning schoology</i>	5 menit
<b>Penutup</b>		1. Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning</i>	1. Siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning schoology</i> 2. Siswa menyimpulkan hasil kegiatan	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		<p><i>schoolology</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</li> <li>Guru memotivasi siswa untuk melihat materi selanjutnya yang terdapat di <i>e-learning schoolology</i></li> <li>Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa</li> </ol>	<p>pembelajaran yang telah dilakukan di forum diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>Siswa melakukan doa penutup.</li> </ol>	

### 3. Pertemuan 4 ( 1 JP x 45 menit )

Tahapan	Langkah Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa sebelum memulai pelajaran</li> <li>Guru memastikan siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan <i>e-learning</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa membalas salam guru dan mulai berdoa</li> <li>Siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran</li> <li>Siswa menyatakan diri pada forum diskusi <i>e-learning Schoology</i></li> <li>Siswa menyimak dan melihat informasi pembelajaran di <i>e-learning schoolology</i>.</li> </ol>	5 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		<p><i>Schoolology</i></p> <p>4. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran melalui <i>e-learning Schoolology</i></p>		
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Orientasi Masalah</b>	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka konten <i>e-learning Schoolology</i></p> <p>2. Guru memberikan proyek kepada siswa dalam bentuk Lembar Kerja Praktik</p>	<p>1. Siswa membuka konten <i>e-learning Informatika</i> dan menuju kegiatan belajar sesuai arahan dan mengikuti tahapan pembelajaran.</p> <p>4. Siswa mengikuti instruksi atau arahan dari guru</p> <p>5. Siswa memperhatikan instruksi guru untuk membuka Lembar Kerja Praktik di <i>e-learning Schoolology</i></p>	5 menit
	<b>Menyusun Rencana Proyek</b>	<p>1. Guru memberikan tugas proyek terkait membuat tombol start dan help pada game nyuun</p>	<p>1. Siswa memperhatikan penjelasan dan instruksi guru</p> <p>2. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</p>	10 menit



Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran	Waktu	
		<p>buah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menginstruksikan siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang/kelompok</li> <li>3. Guru menyampaikan kriteria penilaian proyek yang dilakukan siswa</li> <li>4. Guru membimbing siswa dalam mempersiapkan pembuatan tombol start dan help pada game sederhana</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa secara berkelompok menentukan proyek yang akan dikerjakan</li> <li>4. Siswa menyusun perencanaan pembuatan game dengan menyimak video tutorial game pada <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	
	<b>Melakukan investigasi</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa melakukan pembuatan tombol start dan help pada game sederhana</li> <li>2. Guru memperhatikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak video tutorial membuat game nyuun buah sederhana yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	5 menit
	<b>Merencanakan laporan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dengan kelompoknya untuk pembuatan proyek dan penyusunan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa melakukan diskusi dengan anggota kelompok di forum diskusi yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></li> </ol>	10 menit

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
		<p>laporan mengenai hasil proyek membuat game sederhana</p>		
	<p><b>Presentasi laporan</b></p>	<p>1. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil diskusi Lembar Kerja Praktik mengenai pembuatan tombol start dan help pada game</p>	<p>1. Siswa dengan kelompoknya melakukan presentasi atau diskusi pada forum diskusi <i>e-learning schoology</i></p>	<p>5 menit</p>
	<p><b>Evaluasi</b></p>	<p>1. Guru menyampaikan kesimpulan singkat tentang materi yang dipelajari melalui <i>e-learning schoology</i> 2. Guru meminta siswa untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada <i>e-learning schoology</i> sebagai latihan soal individu</p>	<p>1. Siswa mendokumentasikan masukan masukan yang berhubungan dengan pembuatan game 2. Siswa mengerjakan kuis pada <i>e-learning schoology</i></p>	<p>5 menit</p>
<p><b>Penutup</b></p>		<p>1. Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning schoology</i> 2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran</p>	<p>1. Siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi pada <i>e-learning schoology</i> 2. Siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan di forum diskusi 3. Siswa melihat materi yang akan dibahas pada</p>	<p>5 menit</p>

Tahapan	Langkah	Kegiatan Pembelajaran	Waktu
		<p>yang telah dilakukan</p> <p>3. Guru memotivasi siswa untuk melihat materi selanjutnya yang terdapat di <i>e-learning schoology</i></p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan berdoa</p>	<p>pertemuan selanjutnya</p> <p>4. Siswa melakukan doa penutup.</p>



## 2. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas : VII

### Penilaian Hasil Belajar

No	Aspek yang di nilai	Teknik Penilaian
1.	Sikap	Observasi (Jurnal)
2.	Pengetahuan	Tes Obyektif (kuis/tes dengan <i>e-learning schoology</i> )
3.	Keterampilan	Tes Praktik

### 1. Jurnal Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama	Kejadian/Perilaku	Butir Sikap	+/-	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						

### 2. Penilaian Pengetahuan

a. Teknik : Tes Obyektif

b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda

### 3. Penilaian Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal

#### a. Rubrik Penilaian

No	Komponen/ Sub Komponen	SKOR			
		1	2	3	4
1.	Persiapan				
	Persiapan aplikasi <i>Scratch</i>				
Skor					

No	Komponen/ Sub Komponen	SKOR			
		1	2	3	4
2.	<b>Proses Kerja</b>				
	Menambahkan <i>sprite</i> dan <i>backdrops</i>				
	Menambahkan kode pada <i>sprite</i>				
	Menambah variable skor				
	Menambah sound/suara				
<b>Skor</b>					
3.	<b>Hasil Kerja</b>				
	Dapat Menambahkan <i>sprite</i> dan <i>backdrops</i>				
	Dapat menambahkan kode pada <i>sprite</i>				
	Dapat menambah variable skor				
	Dapat menambah <i>sound/suara</i>				
<b>Skor</b>					
4.	<b>Laporan Praktikum</b>				
	Laporan Praktikum membuat game sederhana di <i>Scratch</i>				
<b>Skor</b>					
5.	<b>Sikap Kerja dan Waktu</b>				
	Bekerja disiplin sesuai prosedur				
	Bekerja dengan teliti dan				

No	Komponen/ Sub Komponen	SKOR			
		1	2	3	4
	terampil				
	Bekerja dengan tepat waktu				
<b>Skor</b>					

	Persiapan	Proses	Hasil	Laporan	Sikap dan Waktu	NP
<b>Skor Perolehan</b>						
<b>Skor Maksimal</b>						
<b>Bobot</b>	<b>10%</b>	<b>30%</b>	<b>30%</b>	<b>20%</b>	<b>10%</b>	
<b>Total</b>						

### 3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

#### a. Pembelajaran Remedial

- Pembelajaran materi
- Pemberian tugas/latihan

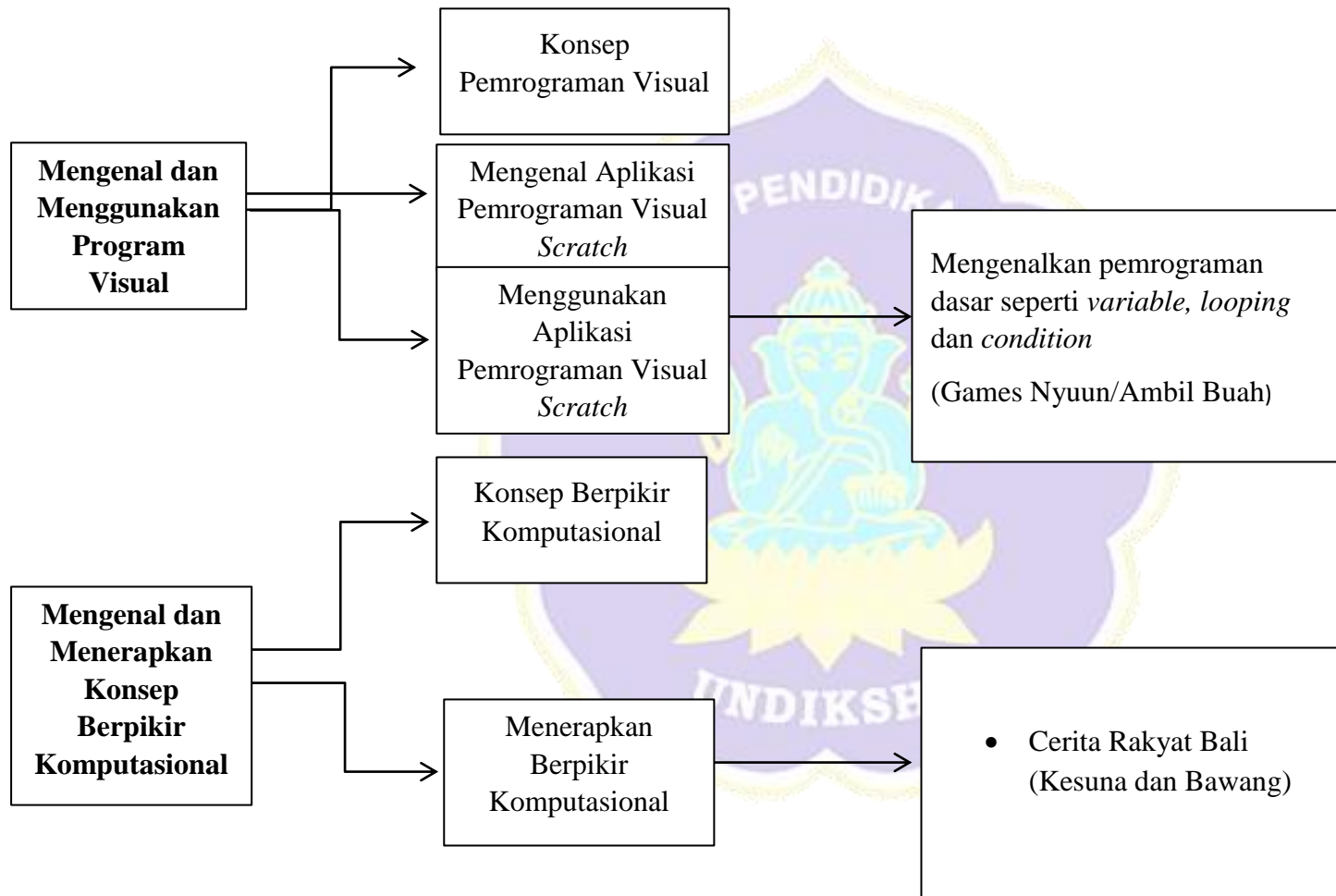
#### b. Pembelajaran Pengayaan

- Pemecahan masalah dalam kelompok

Singaraja, Agustus 2019  
Guru Mata Pelajaran

Pande Gede Erick Surya Cahyadi, S.Pd.

Lampiran 8 Integrasi *Mapping* Materi Dengan Konsep *Local Genius*



## Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

**KISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada 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 dan Indikator	1,2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3,4
		Kemudahan Instruksi dan Keaktualan materi	5,6
		Referensi dan keterbaharuan materi	7,8
2.	Kebahasaan	Keterbacaan dan Kejelasan informasi	9,10
		Bahasa	11,12
3.	Penyajian	Kemampuan Penyajian	13,14
		Kejelasan uraian materi dan konsep	15,16
		Kesesuaian ilustrasi video dan alokasi waktu	17,18
		Kesesuaian penggunaan <i>Scratch</i> dan cakupan isi materi	19,20
		Interaktivitas (stimulus dan respon)	21,22



## Lampiran 9 Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN  
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN *SCRATCH*  
BERBASIS *LOCAL GENIUS* (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

Hari/Tanggal : Senin, 24 Agustus 2020

Validator : Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

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

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

B. Kebahasaan		
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓
C. Penyajian		
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
16.	Kejelasan konsep <i>local genius</i> dalam video tutorial pembelajaran	✓
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
19.	Kesesuaian penggunaan <i>Scratch</i> dalam materi pembelajaran	✓
20.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓

D. Interaktivitas			
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓	

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/Masukan:

Alokasi waktu yang di berikan ke siswa agar lebih di perpanjang  
 agar siswa saat menyuaun atau mengembangkan konten pada  
 game yang akan mereka buat atau di berikan maka ma  
 dan hal yang akan baik

Singaraja,  
 Penilai,

Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd  
 NIP. -

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN  
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN SCRATCH  
BERBASIS LOCAL GENIUS (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Agustus 2020

Validator : Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd

Petunjuk Pengisian :

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

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

B. Kebahasaan		
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	✓
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	✓
C. Penyajian		
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
16.	Kejelasan konsep <i>local genius</i> dalam video tutorial pembelajaran	✓
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	✓
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓
19.	Kesesuaian penggunaan <i>Scratch</i> dalam materi pembelajaran	✓
20.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	✓

D. Interaktivitas		
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	✓
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	✓

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/Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Penilai,



Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd

NIP. -

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KONTEN  
MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN *SCRATCH*  
BERBASIS *LOCAL GENIUS* (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

Hari/Tanggal : Senin, 24 Agustus 2020

Validator : I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng

Petunjuk Pengisian :

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

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



<b>B. Kebahasaan</b>			
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	√	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	√	
<b>C. Penyajian</b>			
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	√	
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
16.	Kejelasan konsep <i>local genius</i> dalam video tutorial pembelajaran	√	
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	√	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
19.	Kesesuaian penggunaan <i>Scratch</i> dalam materi pembelajaran	√	
20.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	



D. Interaktivitas			
21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	√	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	√	

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/Masukan:

1. Soal di LKPD bagian E & F dimodifikasi sesuai arahan (Pertemuan 1)
2. Soal nomor 4 untuk kuis diganti (Pertemuan 1)
3. Perhatikan kembali terkait teknis project → individu atau berkelompok?
4. Pertimbangkan kembali terkait pengumpulan project, sehingga instrumen penilaian bisa sesuai
5. Perhatikan tentang durasi pengerjaan tugas

Singaraja, 24 Agustus 2020  
Penilai,



I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng  
NIP. 199005152019031008

**ONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN  
SCRATCH BERBASIS LOCAL GENIUS (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

---

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Agustus 2020

Validator : I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng

Petunjuk Pengisian :

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

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

9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
11.	Penggunaan bahasa indonesia sesuai kaidah yang benar	√	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten <i>e-learning</i>	√	
<b>C. Penyajian</b>			
13.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	√	
14.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
15.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
16.	Kejelasan konsep <i>local genius</i> dalam video tutorial pembelajaran	√	
17.	Kesesuaian ilustrasi video pembelajaran dengan materi	√	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
19.	Kesesuaian penggunaan <i>Scratch</i> dalam materi pembelajaran	√	
20.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
<b>D. Interaktivitas</b>			

21.	Materi yang disajikan mampu memicu rasa ingin tahu siswa	√	
22.	Materi yang disajikan mampu menambah kreativitas siswa	√	

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/Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Agustus 2020  
Penilai,



I Made Dendi Maysanjaya, S.Pd., M.Eng  
NIP. 199005152019031008

## LAMPIRAN 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA DESAIN**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas media dan desain pembelajaran pada konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli media dan desain akan ditinjau dari beberapa aspek. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli media dan desain 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
		Kelengkapan fitur	14,15
3.	Kebutuhan Peserta Didik	Kesesuaian kebutuhan peserta didik	16,17,18,19,20
4.	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	21
		Kesesuaian rubrik penilaian	22
		Umpan balik soal tes	23

## LAMPIRAN 11 Hasil Angket Uji Ahli Media-Desain Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN  
KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN  
SCRATCH BERBASIS LOCAL GENIUS (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

---

Hari/Tanggal : Senin, 24 Agustus 2020

Validator :

Petunjuk Pengisian :

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

No.	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i></b>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
7.	Keserasian warna background 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 video yang digunakan	√	
11.	Konten pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> berbasis <i>local genius</i> terlihat lebih menarik	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran e-	√	

	<i>learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi		
13.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√	
14.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√	
15.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√	
<b>C. Kebutuhan Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	√	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√	
19.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
20.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√	
<b>D. Evaluasi</b>			
21.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
22.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
23.	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/Masukan:

1. Tambahkan keterangan disetiap kegiatan belajar
2. Ganti orientasi masalah dengan apersepsi, atau pemahaman awal
3. Tambahkan keterangan prasyarat pada kuis dan pengumpulan tugas

Singaraja, 24 Agustus 2020

Penilai,



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

NIP. 199503022019031006





**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN  
KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN  
SCRATCH BERBASIS LOCAL GENIUS (STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

---

Hari/Tanggal : 27 Agustus 2020

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, 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
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i></b>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
7.	Keserasian warna background 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 video yang digunakan	√	
11.	Konten pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> berbasis <i>local genius</i> terlihat lebih menarik	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			

12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√	
13.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√	
14.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√	
15.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√	
<b>C. Kebutuhan Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	√	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√	
19.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
20.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√	
<b>D. Evaluasi</b>			
21.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
22.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
23.	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/Masukan:

-

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Penilai,



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



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS VII MENGGUNAKAN SCRATCH BERBASIS LOCAL GENIUS  
(STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

---

Hari/Tanggal : Senin, 24 Agustus 2020

Validator : Luh Putu Eka Damayanthi, 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
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i></b>			
1.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
4.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	
5.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
6.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
7.	Keserasian warna background 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 video yang digunakan	√	
11.	Konten pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> berbasis <i>local genius</i> terlihat lebih menarik	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√	
13.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√	
14.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√	
15.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√	
<b>C. Kebutuhan Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
17.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan jenjang pendidikan peserta didik	√	
18.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√	
19.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
20.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat	√	

	menambah motivasi belajar peserta didik		
<b>D. Evaluasi</b>			
21.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
22.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
23.	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/Masukan:

1. Pada KD-1, pertemuan pertama, bagian forum diskusi, kalimat Mengatakan “Hadir\_No absen”, ubah menjadi Mengetikkan “Hadir\_No absen”. Cek yang lain pada bagian KD 1 dan 3 untuk masing-masing pertemuan.
2. Pada bagian pendahuluan di masing-masing KD isikan tahapan pembelajaran yang akan dilakukan mengacu pada model yang digunakan.

Singaraja, 24 Agustus 2020

Penilai,



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA  
KELAS VII MENGGUNAKAN *SCRATCH* BERBASIS *LOCAL GENIUS*  
(STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

Hari/Tanggal : Rabu, 2 September 2020

Validator : Luh Putu Eka Damayanti, 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
<b>E. Tampilan Media Pembelajaran <i>E-learning</i></b>			
24.	Ketepatan pemilihan teks yang digunakan	√	
25.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	√	
26.	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√	
27.	Ketepatan dalam pengetikan materi	√	

28.	Kesesuaian dengan paragraph teks	√	
29.	Kesesuaian komposisi warna pada video	√	
30.	Keserasian warna background dengan huruf	√	
31.	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan	√	
32.	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√	
33.	Kualitas video yang digunakan	√	
34.	Konten pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> berbasis <i>local genius</i> terlihat lebih menarik	√	
<b>F. Interaktivitas</b>			
35.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video dan soal evaluasi	√	
36.	Kemudahan dalam penilaian tugas	√	
37.	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya forum diskusi	√	
38.	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi pelajaran berjalan dengan baik	√	
<b>G. Kebutuhan Peserta Didik</b>			
39.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
40.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan	√	



	jenjang pendidikan peserta didik		
41.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan gaya belajar peserta didik	√	
42.	Kesesuaian konten <i>e-learning</i> dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	√	
43.	Konten pembelajaran di <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√	
<b>H. Evaluasi</b>			
44.	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar	√	
45.	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian	√	
46.	Umpan balik soal tes	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan\*:

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

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

Kritikan/Masukan:

Silakan melakukan proses/tahapan selanjutnya.

.....

.....

.....

.....

.....

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

Singaraja, 2 September 2020

Penilai,



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

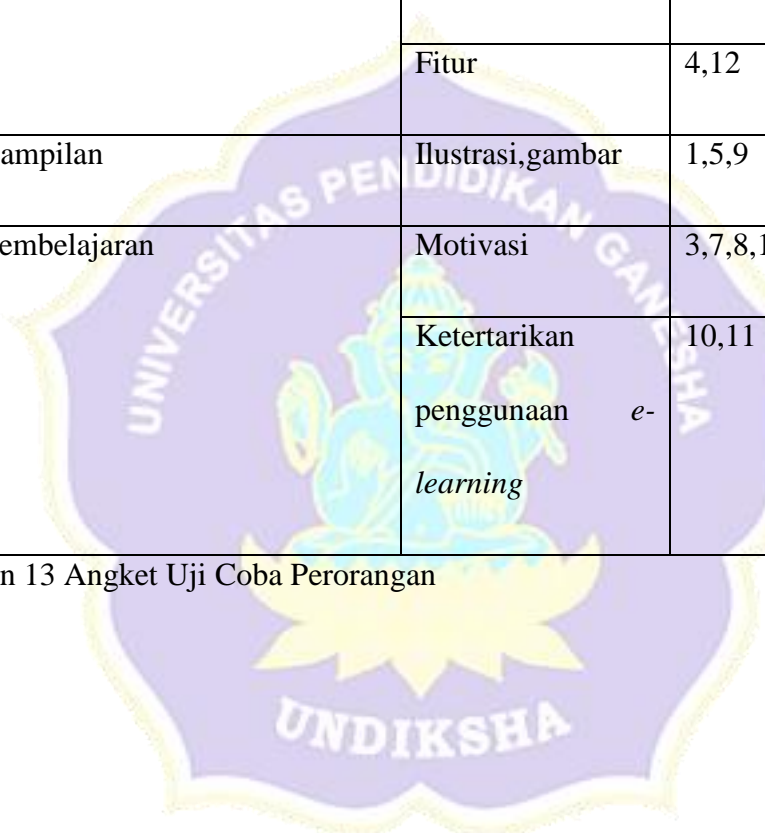
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

### **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 konten pembelajaran. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap konten pembelajaran Informatika 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	13
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /mudah digunakan	6
		Fitur	4,12
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1,5,9
4	Pembelajaran	Motivasi	3,7,8,14,15
		Ketertarikan penggunaan <i>e-learning</i>	10,11

Lampiran 13 Angket Uji Coba Perorangan



Responses cannot be edited

## Uji Perorangan

Pengembangan Konten Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Scratch Berbasis Local Genius  
(Studi Kasus : SMP Negeri 6 Singaraja)

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.

\* Required

Nama \*

komang Ayu Ratih Juliantini

No Absen \*

16

Kelas \*

8.6



Pembelajaran dengan menggunakan Scratch yang berbasis Local Genius menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Informatika sangat membantu siswa \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch yang berbasis Local Genius saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Penggunaan Konsep Berbasis Local Genius/Kearifan local dalam contoh project Informatika membuat materi mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju





Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch dan konten dalam e-learning pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saran/Komentar

---

## Lampiran 14 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No.	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1.	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i> menarik	5	5	4
2.	Penyajian materi yang tersedia di <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	5	4
3.	Isi materi dalam konten <i>e-learning</i> secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar	4	5	4
4.	Fitur yang digunakan pada konten <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu siswa	5	5	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten <i>e-learning</i> membantu materi yang sulit dimengerti	5	5	4
6.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan <i>Scratch</i>	5	4	4
7.	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan <i>Scratch</i>	5	5	4
8.	Penggunaan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i> saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4
9.	Penggunaan Konsep Berbasis <i>Local Genius</i> /Kearifan local dalam contoh <i>project</i> Informatika membuat materi mudah dipahami	4	5	4
10.	Materi yang terdapat di konten <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar	5	4	4

	menggunakan Buku Paket			
11.	Pembelajaran menggunakan konten media <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	5	5	4
12.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	5	5	4
13.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di <i>e-learning</i> Informatika	4	4	4
14.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4
15.	Penggunaan <i>Scratch</i> dan konten dalam <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		71	72	60
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75
Persentase per-subjek (%)		95%	96%	80%
Persentase keseluruhan subjek (%)		90%		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

## Lampiran 15 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Responses cannot be edited

### Uji Kelompok Kecil

Pengembangan Konten Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Scratch Berbasis Local Genius (Studi Kasus : SMP Negeri 6 Singaraja)  
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.

\* Required

Nama \*

I Md. Bagus Wisnu D. M.

No Absen \*

5

Kelas \*

8.6

Pembelajaran dengan menggunakan Scratch yang berbasis Local Genius menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Informatika sangat membantu siswa \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju





Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch yang berbasis Local Genius saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Penggunaan Konsep Berbasis Local Genius/Kearifan local dalam contoh project Informatika membuat materi mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch dan konten dalam e-learning pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar. \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saran/Komentar

.....

## Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Daftar Pertanyaan	Responden								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i> menarik	4	5	4	4	5	4	4	4	4
2.	Penyajian materi yang tersedia di <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	4	5	5	4	5	4	4	4	4
3.	Isi materi dalam konten <i>e-learning</i> secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar	4	5	5	4	5	4	4	4	4
4.	Fitur yang digunakan pada konten <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu siswa	4	5	5	4	5	4	4	4	4
5.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten <i>e-learning</i> membantu materi yang sulit dimengerti	4	4	5	4	5	4	4	4	4
6.	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan <i>Scratch</i>	4	4	4	4	5	4	4	4	4
7.	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan <i>Scratch</i>	4	4	4	4	5	4	4	4	4
8.	Penggunaan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i> saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	5	5	4	4	4
9.	Penggunaan Konsep Berbasis <i>Local Genius</i> /Kearifan local dalam contoh	4	4	4	4	5	5	4	4	4

	<i>project</i> Informatika membuat materi mudah dipahami									
10.	Materi yang terdapat di konten <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket	4	4	5	4	5	4	4	4	4
11.	Pembelajaran menggunakan konten media <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	4	5	5	4	5	5	4	4	4
12.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	4	4	5	4	5	4	4	4	4
13.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di <i>e-learning</i> Informatika	4	4	5	4	5	4	4	4	4
14.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5	4	5	5	4	4	4
15.	Penggunaan <i>Scratch</i> dan konten dalam <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	5	4	5	5	4	4	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		60	66	70	60	75	65	60	60	60
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		80 %	88 %	93 %	80 %	100 %	87 %	80 %	80 %	80 %
Persentase keseluruhan subjek (%)		85%								
Kriteria Keseluruhan		Valid								

## Lampiran 17 Angket Uji Lapangan

Responses cannot be edited

### Uji Lapangan

Pengembangan Konten Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Scratch Berbasis Local Genius  
(Studi Kasus : SMP Negeri 6 Singaraja)

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.

\* Required

Nama \*

Ni Km. Dinda Puspita Ningrum

No Absen \*

24

Kelas \*

8.9

Pembelajaran dengan menggunakan Scratch yang berbasis Local Genius menarik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi yang tersedia di e-learning sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju





Isi materi dalam konten e-learning secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Fitur yang digunakan pada konten e-learning Informatika sangat membantu siswa \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Contoh-contoh yang diberikan dalam konten e-learning membantu materi yang sulit dimengerti \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan Scratch \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch yang berbasis Local Genius saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Penggunaan Konsep Berbasis Local Genius/Kearifan local dalam contoh project Informatika membuat materi mudah dipahami \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Materi yang terdapat di konten e-learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Pembelajaran menggunakan konten media e-learning membuat saya semangat dalam belajar Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di e-learning Informatika \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di e-learning membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penggunaan Scratch dan konten dalam e-learning pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Saran/Komentar

---



### Lampiran 18 Hasil Angket Uji Lapangan


No	Daftar Pernyataan	Hasil Perhitungan Uji Lapangan														
		Responden														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Pembelajaran dengan menggunakan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i>	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4
2	Penyajian materi yang tersedia di <i>e-learning</i> sangat terstruktur sehingga jelas dan mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4
3	Isi materi dalam konten <i>e-learning</i> secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar	5	5	5	5	4	4	4		4	4	5	4	5	4	4
4	Ritur yang digunakan pada konten <i>e-learning</i> Informatika sangat	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4
5	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten <i>e-learning</i> membantu materi yang sulit dimengerti	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4
6	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan <i>Scratch</i>	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	4
7	Saya merasa senang dan semangat saat pembelajaran Informatika menggunakan <i>Scratch</i>	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4
8	Penggunaan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>Local Genius</i> saat belajar Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5
9	Penggunaan Konsep Berbasis <i>Local Genius</i> (Kearifan local dalam contoh <i>project</i> Informatika membuat materi mudah dipahami	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
10	Materi yang terdapat di konten <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan Buku Paket	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4
11	Pembelajaran menggunakan konten media <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
13	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru saat belajar melalui konten pembelajaran di <i>e-learning</i> Informatika	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5
14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten di <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4
15	Penggunaan <i>Scratch</i> dan konten dalam <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		67	68	68	69	64	61	67	56	64	69	66	67	68	67	64
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
Persentase per-subjek (%)		7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%	7500%
Persentase keseluruhan subjek (%)		89%	91%	91%	92%	85%	81%	89%	75%	85%	92%	88%	89%	91%	89%	85%
Kriteria Keseluruhan		Valid														

Lampiran 19 Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal			
				Kisi-kisi soal			Soal
				C1	C2	C3	
[VII-3.4.1] Mengetahui cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai	[VII-3.4.1] Siswa mampu menjelaskan apa itu program visual, dan dampaknya jika dieksekusi	Mengetahui dan Menggunakan Program Visual : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep Pemrograman Visual</li> <li>• Mengetahui aplikasi pemrograman visual <i>Scratch</i></li> </ul>	Video Pengenalan <i>Scratch</i>	√			1. Pemrograman yang dilakukan dengan menyusun blok-blok kode adalah... <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Pemrograman Visual</b></li> <li>Pemrograman C+</li> <li>Pemrograman Java</li> <li>Pemrograman Python</li> </ol> 2. Pengaturan yang dilakukan saat menginstal <i>Scratch</i> adalah... <ol style="list-style-type: none"> <li>Menambahkan shortcut ke desktop</li> <li>Pengaturan bahasa yang digunakan</li> <li><b>Tidak ada yang perlu dilakukan</b></li> <li>Lokasi direktori tempat file <i>Scratch</i> ditempatkan</li> </ol> 3. Aplikasi <i>Scratch</i> dapat digunakan untuk... <ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat game</li> <li>Membuat animasi</li> <li>Menyelesaikan persoalan</li> </ol>






Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
					<p>matematika</p> <p><b>d. Semua benar</b></p> <p>4. Tools yang digunakan untuk memprogram dan memberikan perintah adalah...</p> <p>a. <i>Costume</i></p> <p><b>b. Code</b></p> <p>c. <i>Sound</i></p> <p>d. <i>Stage</i></p> <p>5. Sound digunakan untuk...</p> <p>a. Untuk mengedit sprite</p> <p>b. Untuk menambahkan latar</p> <p><b>c. Untuk mengatur audio yang digunakan</b></p> <p>d. Untuk menampilkan program</p> <p>6. Tools yang digunakan untuk membuat animasi atau mengedit sprite adalah...</p> <p>a. <i>Costume</i></p> <p>b. <i>Sound</i></p> <p>c. <i>Stage</i></p> <p>d. <i>Code</i></p> <p>7. <i>Tools</i> yang berfungsi menambahkan karakter/objek</p>


Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
				√	<p>adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Tools background</i></li> <li><b><i>Tools sprite</i></b></li> <li><i>Script area</i></li> <li><i>Stage</i></li> </ol> <p>8. Tools yang berguna untuk menampilkan game yang telah dibuat adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Costume</i></li> <li><i>Sound</i></li> <li><b><i>Stage</i></b></li> <li><i>Code</i></li> </ol>
				√	
				√	

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal		
				Kisi-kisi soal	Soal	
[VII-3.4.2] Memahami program visual dari	[VII-3.4.2] Siswa mampu mengidentifikasi elemen program dan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan aplikasi pemrograman visual <i>Scratch</i></li> </ul>	Video Tutorial	√		9. Ada berapa jumlah blok kode dalam <i>Scratch</i> ... a. 5 b. 6 c. 7

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
demo dan tutorial	yang dijelaskan, primitif eksekusi, dan efeknya jika dieksekusi				<p><b>d. 8</b></p> <p>10. Blok kode yang digunakan untuk mengatur gerakan sprite adalah...</p> <p><b>a. Blok <i>motion</i></b>  b. Blok <i>sound</i>  c. Blok <i>control</i>  d. Blok <i>operator</i></p> <p>11. Blok control digunakan untuk...</p> <p>a. Men-trigger dijalankannya blok kode yang lain  b. Mengatur suara yang digunakan  <b>c. Menyimpan blok kode yang berupa pengecekan kondisi, perulangan, dan sebagainya</b>  d. Mengatur tampilan program</p> <p>12. Blok kode yang digunakan untuk merespon kejadian-kejadian yang ada adalah...</p> <p>a. Blok <i>sound</i>  <b>b. Blok <i>events</i></b>  c. Blok <i>looks</i>  d. Blok <i>control</i></p>


Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
				√	<p>13. Jika kita ingin mengatur gerakan <i>sprite</i> seperti gerakan secara berulang-ulang dan bergerak selamanya maka kita dapat menambahkannya melalui blok...</p> <p><b>a. Control</b>  <b>b. Looks</b>  <b>c. Events</b>  <b>d. Operator</b></p> <p>14. Untuk mengatur suara yang digunakan maka kita pilih blok...</p> <p><b>a. Control</b>  <b>b. Sound</b>  <b>c. Events</b>  <b>d. Looks</b></p> <p>15. Pada game yang kita buat di <i>Scratch</i>, kita ingin menambahkan <i>score</i>, maka kita pilih blok...</p> <p><b>a. Control</b>  <b>b. Looks</b>  <b>c. Events</b>  <b>d. Variable</b></p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
					 <p>16. Arti gambar <i>script</i> disamping adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Panah kiri di klik maka sprite bergerak ke arah kiri</b></li> <li>Panah kanan di klik maka sprite bergerak ke arah kanan</li> <li>Panah kiri di klik maka sprite bergerak ke arah kanan</li> <li>Panah kiri di klik maka sprite bergerak ke arah kanan</li> </ol> <p>17. Jika ingin menjalankan game yang sudah dibuat di <i>Scratch</i>, maka kita harus meng-klik...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Tombol Go</b></li> <li>Tombol Stop</li> <li>Tombol Save</li> <li>Tombol New</li> </ol> <p>18. Jika kita ingin mengubah warna</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal	
				Kisi-kisi soal	Soal
					<p>atau memberikan tulisan pada sprite, maka kita klik perintah...</p> <p>a. Suara  <b>b. Kostum</b>  c. Kode  d. Tampilan</p> <p>19. Untuk menyimpan project game yang telah dibuat di <i>Scratch</i>, maka kita klik...</p> <p>a. File – New  b. File – Open  <b>c. File – Save</b>  d. File – Load</p> <p>20. Ekstensi file <i>Scratch</i> pada project yang dibuat adalah...</p> <p><b>a. .Sb</b>  b. .Scr  c. .Sc  d. .Sch</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal			
				Kisi-kisi soal	Soal		
							



Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal		
				Kisi-kisi soal	Soal	
					√	
					√	
				√		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal		
				Kisi-kisi soal		Soal



## Lampiran 20 Kisi-Kisi Angket Uji Respon Guru

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON 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>	1,2,3
		Antusias Peserta Didik	4,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran <i>e-learning</i>	5,6,7,8,9

## Lampiran 21 Hasil Angket Uji Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU**  
**PENGEMBANGAN KONTEN MATA PELAJARAN INFORMATIKA**  
**KELAS VII MENGGUNAKAN SCRATCH BERBASIS LOCAL GENIUS**  
**(STUDI KASUS : SMP NEGERI 6 SINGARAJA)**

**A. IDENTITAS GURU**

Nama : Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd  
 NIP : -  
 Tanggal : 21 September 2020

**B. Petunjuk Pengisian.**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah tersedia untuk masing-masing butir penilaian.

Berikan nilai :

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

## Daftar Pernyataan Respon Guru

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan <i>Scratch</i> yang berbasis <i>local genius</i> dalam pembelajaran		✓			

	mempermudah saya dalam menyampaikan materi dan praktikum pelajaran Informatika di kelas					
2.	Tampilan konten dalam materi pembelajaran Informatika di <i>e-learning</i> sangat menarik dan mudah dipahami	✓				
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten <i>e-learning</i> pada saat proses pembelajaran Informatika				✓	
4.	Penggunaan konten <i>e-learning</i> membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar Informatika	✓				
5.	Konten <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum					✓
6.	Dengan penggunaan <i>e-learning</i> , penilaian siswa menjadi lebih mudah.	✓				
7.	Dengan penggunaan konten <i>e-learning</i> , pembelajaran Informatika menjadi lebih menarik dan membantu siswa belajar secara mandiri.	✓				
8.	Dengan adanya konten <i>e-learning</i> ini, saya bisa mengontrol perkembangan siswa pada mata pelajaran Informatika		✓			
9.	Konten <i>e-learning</i> dalam pembelajaran mempersulit saya					

	dalam memaparkan materi Informatika					✓
10.	Dengan adanya konten <i>e-learning</i> , intensitas belajar siswa pada mata pelajaran Informatika meningkat.		✓			

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Responden

  
Pande Gede Erick Suryadi, S.Pd

Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian

**DOKUMENTASI**



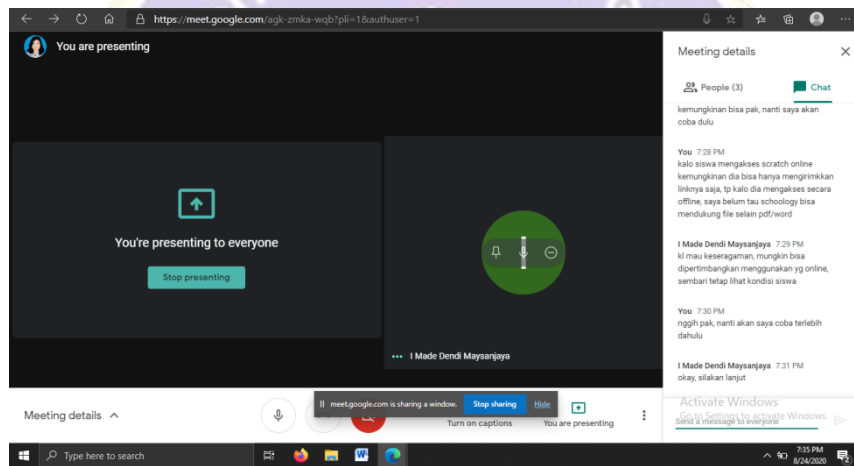
Observasi Kelas



Wawancara dan Pengisian Angket Guru Mata Pelajaran

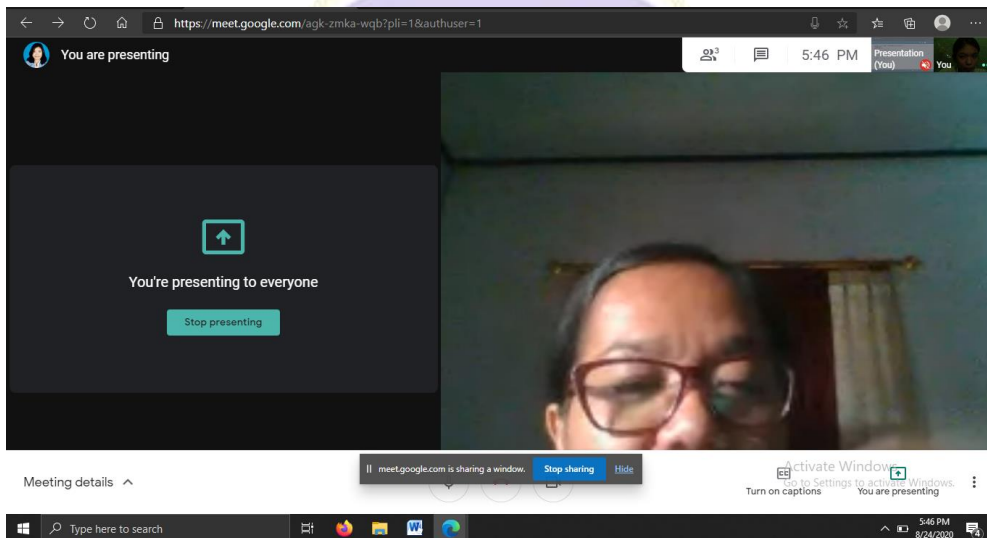
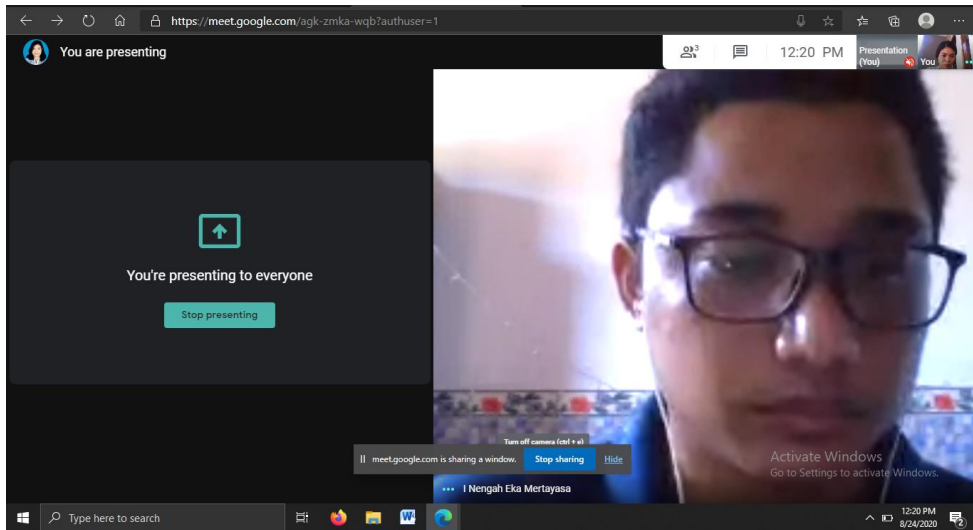


Penyebaran Angket Peserta Didik



Uji Validasi Isi Pembelajaran

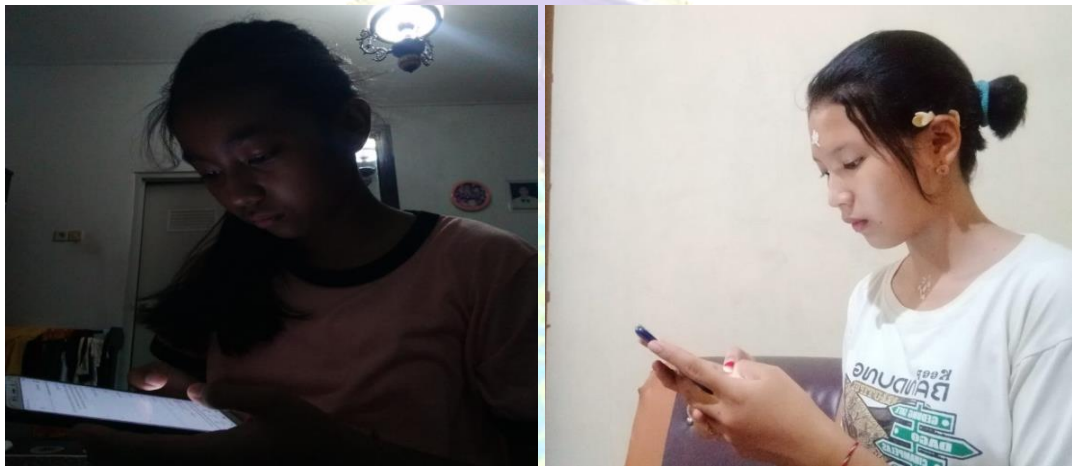




Uji Validasi Media-Desain Pembelajaran



Uji Coba Perorangan



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Lapangan



Uji Respon Guru

