



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin melakukan Penelitian di SMP Negeri 2 Mengwi



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Alamat : Jalan Udayana (Kampus Tengah) Singaraja-Bali Telp. (0362)27213 Fax.(0362)25571

Nomor : 308/UN48.11.5/DT/2019
 Perihal : Permohonan Surat Pengantar Rekomendasi Penelitian
 Lampiran : -

Yth. Kepala
 SMP Negeri 2 Mengwi
 di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Dedi Rahman
 NIM : 1615051043
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/ Teknik Informatika
 Instansi yang dituju : SMP Negeri 2 Mengwi
 Data yang dibutuhkan : Wawancara, Hasil Belajar dan Perangkat Pembelajaran

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan data untuk Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 29 Oktober 2019

Ketua Jurusan Teknik Informatika,



Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.
 NIP. 197606252001122001

Lampiran 2. Surat Keterangan Ijin Penelitian di SMP Negeri 2 Mengwi



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 2 MENGWI

Alamat : Br. Tegal Saat – Kel. Kapal- Mengwi – Badung Telp. (0361) 9006268

SURAT KETERANGAN
NO. : 420/124/SMPN.2 Mengwi

Berdasarkan Surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Teknik dan Kejuruan Jurusan Teknik Informatika tanggal 01 Nopember 2019, perihal Mohon Ijin penelitian di SMP Negeri 2 Mengwi.

Bersama ini kami SMP Negeri 2 Mengwi *Memberikan ijin* untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2019/2020, atas nama mahasiswa sebagai berikut :

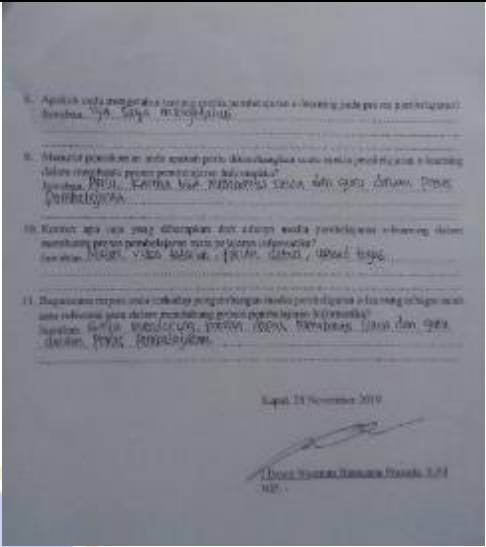
N a m a	: Dedi Rahman
N I M	: 1615051043
Prodi	: Pendidikan Teknik Informatika/Teknik Informatika

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kapal, 01 Nopember 2019
Kepala SMP Negeri 2 Mengwi

I Nyoman Suardana, S.Pd
NIP. 19660605 198803 1 035

Lampiran 3. Tabel Matriks Hasil Observasi Awal

No	Sumber	Hasil	Dokumentasi
1	Wawancara guru mata pelajaran Informatika : I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd	Dari hasil obsevasi dan wawancara didapatkan bahwa: 1. Guru masih menggunakan metode ceramah 2. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku paket, lks, dan internet 3. Fasilitas sarana dan prasarana semuanya mendukung seperti Lab. Komputer, Laptop dan internet. 4. Kendala dalam pembelajaran yaitu belum lengkapnya media pembelajaran, kurangnya alokasi waktu yang disediakan dan sumber belajar yang terbatas. 5. Guru belum pernah menggunakan <i>e-learning</i> sebagai media pembelajaran ketika pembelajaran.	  
2	Peserta didik	Dari hasil observasi dengan menyebarkan angket didapat bahwa: 6. mahaman peserta didik terhadap pembelajaran mendapat persentase 66% dikatakan setuju jika peserta didik belum memahami materi pelajaran informatika 7. asil presentase ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sebanyak 85% dikatakan sangat tertarik jika	

		pembelajaran terdapat gambar maupun video contoh penerapan dari setiap materi 8. ada motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sebanyak 87% mengatakan sangat setuju jika guru seharusnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menginginkan adanya forum diskusi antara peserta didik dengan guru 9. indikator materi pembelajaran sebanyak 81% sangat setuju mengatakan pelajaran Informatika susah dipahami meskipun dijelaskan dengan teori saja 10. indikator media pembelajaran sebanyak 76% mengatakan setuju jika guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik meskipun saat pembelajaran guru sudah menggunakan media power point 11. ada sarana pembelajaran 87% dikatakan sangat baik 12. indikator metode pembelajaran sebanyak 67% mengatakan setuju jika metode yang digunakan guru tidak menarik	 
--	--	--	---

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran

**PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER
BELAJAR MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS VII SMP NEGERI 2 MENGWI
(GURU)**

Nama : I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd

NIP : -

Pertanyaan

1. Pendekatan atau metode apa saja yang anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Informatika?
Jawaban. Ceramah, diskusi, tanya jawab, Praktek.
2. Apa saja model pembelajaran yang pernah digunakan / diterapkan dalam proses pembelajaran?
Jawaban. Kooperatif, Project based learning.
3. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Informatika?
Jawaban. Internet, buku pelajaran, LKS.
4. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Informatika?
Jawaban. 1 (satu).
5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Informatika?
Jawaban. Lab komputer, internet, dan bantuan laptop.
6. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi semua siswa di kelas?
Jawaban. Sudah mampu tapi medianya belum lengkap.
7. Factor apa saja yang menjadi kendala dalam mata pelajaran Informatika selama ini?
Jawaban. Media Pembelajaran, Alokasi waktu, Sumber belajar.

8. Apakah anda mengetahui tentang media pembelajaran e-learning pada proses pembelajaran?
Jawaban. Iya Saya mengetahui.
9. Menurut pemahaman anda apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran e-learning dalam membantu proses pembelajaran Informatika?
Jawaban. Pertu, Karena bisa membantu siswa dan guru dalam proses Pembelajaran.
10. Konten apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran e-learning dalam membantu proses pembelajaran mata pelajaran informatika?
Jawaban. Materi, video tutorial, forum diskusi, upload tugas.
11. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran e-learning sebagai salah satu referensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Informatika?
Jawaban. Saya mendukung, karena dapat membantu Siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Kapal, 28 November 2019


I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd
NIP. -



Lampiran 5. Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Dinilai	Komponen	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a). Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pembelajaran	2,4
		b). Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran	1, 3, 5, 7, 8, 9, 11
		c). Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran	6, 10, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a). Materi Pembelajaran	13,14
		b). Media Pembelajaran	15,16,17
		c). Sarana Pembelajaran	18, 19, 20
		d). Metode Pembelajaran	21,22,23



Lampiran 6. Surat Pengantar Angket

SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.
Siswa/i kelas VII
SMP Negeri 2 Mengwi
Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar strata 1 (S1) pada Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, Saya :

Nama : Dedi Rahman

NIM : 1615051043

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Edmodo* dan *Flipped Classroom* pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 2 Mengwi”. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas VII SMP Negeri 2 Mengwi untuk mengisi kuesioner yang terlampir berikut ini. Semua pendapat yang telah di berikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar Anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuesioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnyanya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas VII SMP Negeri 2 Mengwi, saya ucapkan terima kasih.

Hormat Saya,



Dedi Rahman

NIM.

1615051043

Lampiran 7. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ni Nyoman Cahaya Tri Sathwatri
 No. Absen : 27
 Kelas : VII A

I. Petunjuk

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

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

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang belajar Informatika	✓				
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer		✓			
3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer	✓				
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru			✓		
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	✓				
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi		✓			
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓			
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	✓				
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	✓				
10	Saya membutuhkan sebuah forum		✓			

	diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran E-Learning.		✓			
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	✓				
Karakteristik Pembelajaran		SS	S	KS	TS	STS
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 PowerPoint dan Buku/LKS.		✓			
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.			✓		
17	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran yang diberikan oleh guru			✓		
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓				
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone		✓			
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning akan menjadi lebih menarik	✓				
21	Saya merasa bosan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik		✓			
22	Guru selalu memberikan tugas / PR			✓		
23	Guru menggunakan metode belajar yang mudah dimengerti siswa dalam menyampaikan materi		✓			

Kapal, 28 November 2019

(Ni Nyoman Cahaya Tri S.)

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Ni Nyoman Candra Dewi
 No. Absen : 28
 Kelas : U11 A

I. Petunjuk

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

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

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang belajar Informatika		✓			
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer			✓		
3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer		✓			
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru		✓			
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.			✓		
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi		✓			
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓			
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.		✓			
10	Saya membutuhkan sebuah forum		✓			

	diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran E-Learning.	✓				
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran		SS	S	KS	TS	STS
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 PowerPoint dan Buku/LKS.		✓			
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.		✓			
17	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran yang diberikan oleh guru			✓		
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.		✓			
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone		✓			
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning akan menjadi lebih menarik	✓				
21	Saya merasa bosan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik		✓			
22	Guru selalu memberikan tugas / PR		✓			
23	Guru menggunakan metode belajar yang mudah dimengerti siswa dalam menyampaikan materi		✓			

Kapat, 28 November 2019


 Ni Nyoman Candra Dewi

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : I Gede Agus Bido Nicola Putra
 No. Absen : 4
 Kelas : VIII

I. Petunjuk

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

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

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang belajar Informatika		✓			
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer		✓			
3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer		✓			
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru			✓		
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.		✓			
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	✓				
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.		✓			
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.		✓			
10	Saya membutuhkan sebuah forum					

	diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.		✓			
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran E-Learning.		✓			
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran		SS	S	KS	TS	STS
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 PowerPoint dan Buku/LKS.		✓			
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.		✓			
17	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran yang diberikan oleh guru		✓			
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	✓				
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone			✓		
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning akan menjadi lebih menarik	✓				
21	Saya merasa bosan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik			✓		
22	Guru selalu memberikan tugas / PR			✓		
23	Guru menggunakan metode belajar yang mudah dimengerti siswa dalam menyampaikan materi			✓		

Kapal, 28 November 2019

I MADE AGUS ERIDA N.P

Lampiran 8. Analisis Lembar Angket

NO	Daftar Pertanyaan	Responden																														T Skor	Indeks	Keputusan	
		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				
1	Saya senang belajar Informatika	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	123	82%	Sangat Setuju	
2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	108	72%	Setuju
3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	138	92%	Sangat Setuju	
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru	3	3	3	3	4	4	2	4	2	3	2	4	3	3	4	2	2	5	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	89	59%	Kurang Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	3	5	4	4	5	4	4	4	2	5	3	4	4	118	79%	Setuju	
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	4	136	91%	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	3	4	4	4	5	4	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	5	3	3	2	2	3	4	4	3	4	4	5	3	113	75%	Setuju	
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	123	82%	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	139	93%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	124	83%	Sangat Setuju	
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i>	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	134	89%	Sangat Setuju
12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	130	87%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	2	5	5	4	3	121	81%	Sangat Setuju

14	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	122	81%	Sangat Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media PowerPoint dan Buku/LKS.	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	123	82%	Sangat Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	113	75%	Setuju
17	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran yang diberikan oleh guru	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	5	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	105	70%	Setuju
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	130	87%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	126	84%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	137	91%	Sangat Setuju
21	Saya merasa bosan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	121	81%	Sangat Setuju
22	Guru selalu memberikan tugas / PR	2	3	3	3	3	2	2	5	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	4	4	3	87	58%	Kurang Setuju
23	Guru menggunakan metode belajar yang mudah dimengerti peserta didik dalam menyampaikan materi	2	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	5	4	3	4	3	2	5	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	2	94	63%	Setuju

Keterangan :

R.SS = Total responden memilih SS

R.S = Total responden memilih S

Kriteria :

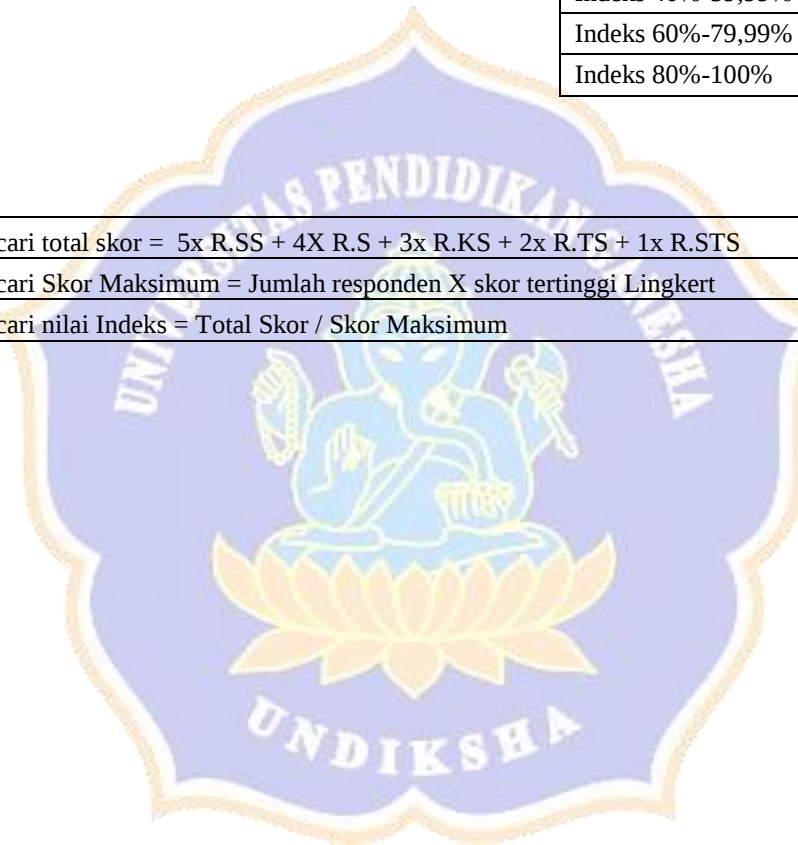
5 = SS

4 = S

$R.KS$ = Total responden memilih KS 3 = KS
 $R.TS$ = Total responden memilih TS 2 = TS
 $R.STS$ = Total responden memilih STS 1 = STS
 $T \text{ Skor}$ = Total Skor

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

Mencari total skor = $5 \times R.SS + 4 \times R.S + 3 \times R.KS + 2 \times R.TS + 1 \times R.STS$	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert	150
Mencari nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	



No	Komponen yang dinilai	Indikator	No soal	Soal	Persentase soal	Persentase indikator	keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran	2	Saya fasih dalam mengoperasikan komputer	72%	66%	Setuju
			4	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru	59%		
		b. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran	1	Saya senang belajar Informatika	82%	85%	Sangat Tertarik
			3	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	92%		
			5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	79%		
			7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	75%		
			8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	82%		
			9	Saya senang saat belajar terdapat video tutorial praktikum agar lebih mudah dipahami.	93%		
			11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i>	89%		
		c. Motivasi Peserta Didik dalam Pembelajaran	6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	91%	87%	Sangat Setuju
			10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	83%		
			12	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	87%		
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	13	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	81%	81%	Sangat Setuju
			14	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang susah dipahami	81%		

No	Komponen yang dinilai	Indikator	No soal	Soal	Persentase soal	Persentase indikator	keputusan
		b. Media Pembelajaran	15	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media PowerPoint dan Buku/LKS.	82%	76%	Setuju
			16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	75%		
			17	Saya tidak merasakan manfaat media Pembelajaran yang diberikan oleh guru	70%		
		c. Sarana Pembelajaran	18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	87%	87%	Sangat Setuju
			19	Saya memiliki Komputer/Laptop/Smartphone.	84%		
			20	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> akan menjadi lebih menarik.	91%		
		d. Metode Pembelajaran	21	Saya merasa bosan karena metode mengajar yang digunakan guru tidak menarik	81%	67%	Setuju
			22	Guru selalu memberikan tugas / PR	58%		
			23	Guru menggunakan metode belajar yang mudah dimengerti siswa dalam menyampaikan materi	63%		

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

Lampiran 9. Silabus

SILABUS INFORMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Mengwi

Kelas/Semester : VII/ ganjil

Mata Pelajaran : Informatika

KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-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.

KOMPETENSI DASAR	Indikator Capaian	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
Teknik Informatika						
3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	3.1.1 Mengenali fungsi perangkat keras 3.1.2 Mengenali fungsi sistem operasi. 3.1.3 Mengenali fungsi sistem aplikasi.	- Perangkat keras komputer, bagian dan fungsi-fungsinya - Sistem operasi dan fungsi-fungsinya	Pembelajaran dalam jaringan (daring) dilaksanakan melalui tahap berikut. 1. Memahami modul/video/sumbu er belajar lainnya 2. Diskusi 3. Latihan/praktik 4. Kuis	Sikap, pengetahuan keterampilan Teknik Penilaian : - Observasi - Tes Tulis - Praktik/produk	8 x 40 menit	- Buku Informatika Kelas VII SMP - Internet Learning Management System (LMS)
4.1.1. Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai	4.1.1.1. Mengikuti prosedur menghidupkan piranti (HP, tablet, komputer) dengan benar.	Mematikan dan menghidupkan komputer, dan pemahaman setiap langkah				

KOMPETENSI DASAR	Indikator Capaian	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4.1.2. Mematikan komputer dengan benar. 4.1.3. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	4.1.2.1. Memahami prosedur mematikan komputer yang benar 4.1.2.2. mempraktikkan mematikan komputer sesuai dengan prosedur yang benar 4.1.3.1. Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	serta pesan yang terjadi ○ Prosedur mematikan komputer Macam-macam interaksi dengan komputer dan piranti masukan/ keluar; fungsi /kegunaannya, kelebihan/kekurangannya	Pembelajaran luar jaringan (daring) dengan sintak dari model <i>flipped classroom</i> , tahapan sebagai berikut 1. (Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran 2. (Fase 2) peserta didik mengasosiasi pembelajaran 3. (Fase 3) menerapkan keterampilan dan menggali informasi 4. (Fase 3) menarik kesimpulan			
Analisis Data						
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil	3.2.1 Mengenal formula dasar, Fungsi dan	○ Aplikasi Pengolah	Pembelajaran dalam jaringan (daring)	Sikap, keterampilan	12 x 40 menit	- Buku Informatika

KOMPETENSI DASAR	Indikator Capaian	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya. 4.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	VLOOKUP & HLOOKUP dalam lembar sebar 3.2.2 Mengenal format data berupa angka dalam lembar sebar 3.2.3 Mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.4 Mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.5 Mengenal cara mengakses hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.6 Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar 4.2.1. Membuat sebuah sheet yang mengandung data 4.2.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung rumus 4.2.3. Membuat sebuah sheet yang mengandung	Angka dan objek-objeknya, Formula o rumus, ekspresi, perhitungan ekspresi, fungsi penting	dilaksanakan melalui tahap berikut. 1. Memahami modul/video/sumb er belajar lainnya 2. Diskusi 3. Latihan Pembelajaran luar jaringan (daring) dengan sintak dari model <i>flipped classroom</i>, tahapan sebagai berikut 1. (Fase 1) Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran 2. (Fase 2) peserta didik mengasosiasi pembelajaran 3. (Fase 3) menerapkan	Teknik Penilaian: - Observasi - Tes Tulis - Praktik/Kinerja		Kelas VII SMP - Internet Learning Management System (LMS)

[illegible]

KOMPETENSI DASAR	Indikator Capaian	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
3.4. Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital.	3.4.1 Mengidentifikasi ciri masyarakat informasi dan masyarakat digital 3.4.2 Menjelaskan hubungan antara masyarakat digital dengan revolusi industri 3.4.3 Mendeskripsikan masyarakat digital dan masyarakat analog di Indonesia 3.4.4 Memahami fenomena gaya hidup masyarakat digital 3.4.5 Memberi contoh pentingnya kerja sama dalam kolaborasi dalam masyarakat digital.	○ Paparan dan contoh kolaborasi menggunakan media sederhana, kemudian digital Demo contoh proyek-proyek yang dikerjakan secara berkolaborasi			4 x 40 menit	- Buku Informatika Kelas VII SMP - Internet Learning Management System (LMS)

Mengetahui,
Kepala SMPN 2 Mengwi

Kapal,.....
Guru Informatika

I Nyoman Suardana, S.Pd.
NIP. 1906051988031035

Dedi Rahman
NIM. 1615051043

Tahun Pelajaran : 2020/2021
Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semester : VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 2 Jam / Minggu

[illegible]

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Mengwi



(I Nyoman Suardana, S.Pd)
NIP 190605 198803 1035

Kapal, 17 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



(I Dw. Nyoman Narayana P., S.Pd)
NIP. -



Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 2 MENGWI
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/I (Satu)
Materi Pokok : Analisis Data
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-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 (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	3.2.1 Mengenal format data berupa angka dalam lembar sebar
	3.2.2 Mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar
	3.2.3 Mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar.
	3.2.4 Mengenal cara mengakses hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar
	3.3.2 Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

Penambahan nilai karakter :

Sikap spiritual :

Selalu bersyukur sebelum melakukan kegiatan dan toleransi pada pemeluk agama yang berbeda.

Sikap Sosial :

Santun, peduli, percaya diri, jujur, disiplin dan tanggung jawab.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Mengenal format data berupa angka dalam lembar sebar
2. Mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar
3. Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

D. Materi Pembelajaran

- Pengenalan tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar

E. Metode Pembelajaran

Model : *Flipped Classroom*
 Metode : *Problem Based Learning*

F. Media dan Bahan

1. Media : LCD, Slide Powerpoint, *e-learning*
2. Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & Komputer

G. Sumber Belajar

- Buku Informatika Kelas VII SMP
- Internet Learning Management System (LMS)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran 4. Memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 5. Pra Pembelajaran (Fase 1 : <i>Flipped Classroom</i>) Peserta Didik mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui <i>Edmodo</i> dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan. 6. Awal Pembelajaran (Fase 2 : <i>Flipped Classroom</i>) • Peserta Didik telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang disiapkan pada <i>e-learning</i>. • Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh Peserta Didik dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.	15 menit
Inti	1. Guru memberikan klarifikasi mengenai video, modul, ataupun materi yang di upload di <i>e-learning</i> kepada peserta didik dan telah dipelajari peserta didik di rumah sebagai pengantar pelajaran. 2. Peserta didik secara berkelompok, mengerjakan LKPD 1 dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan dalam mengenal tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar 3. Mengikuti langkah-langkah pengerjaan dalam mengenal tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar sesuai video tutorial atau LKPD 1 4. Peserta didik mencatat data yang diperoleh 5. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan	55 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
	mandiri 6. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga hasil LKPD setiap kelompok siap untuk dipresentasikan 7. Setiap kelompok mempresentasikan di depan kelas 8. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain	
Penutup	Dalam kegiatan penutup, guru: 1. Guru meminta peserta didik agar memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran. 2. Guru meminta peserta didik di rumah mengakses <i>e-learning</i> untuk berdiskusi serta mempelajari video/modul. 3. Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan	10 menit

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Sikap	➤ Observasi	➤ Jurnal
Pengetahuan	➤ Tertulis	➤ LKPD, Pilihan ganda

1) Instrumen Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrument : Lembar Jurnal

- Sikap Spiritual :
- Religius (Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain)
- Sikap Sosial :
 - Disiplin (perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)
 - Mandiri (tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas)
 - Kreatif (menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki)

LEMBAR JURNAL

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Pendidik	Aspek yang dinilai	Sikap
1					
2					
Dst.					

2) Instrumen Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk instrument : LKPD, Soal pilihan ganda.

Skor penilaian LKPD 1

✓ **Untuk soal nomor 1 sampai 5 :**

Setiap satu soal yang benar mendapat skor = 5

Skor 1 = jumlah soal benar x 5

✓ **Untuk soal nomor 6 sampai 10 :**

Setiap satu soal yang benar mendapat skor = 15

Skor 2 = jumlah soal benar x 15

Nilai = skor 1 + skor 2

Skor penilaian pilihan ganda :

Setiap satu soal yang benar mendapat skor = 1

Nilai = total skor x 10

4) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial :

- Bila jumlah peserta didik 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan materi pengenalan tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar
- Bila Jumlah peserta didik 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan materi pengenalan tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar
- Bila Jumlah peserta didik 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai peserta didik = KKM)

Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik diberi tugas pengayaan dari buku peserta didik / Internet

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 2 Mengwi

Kapal,.....

Guru Informatika

I Nyoman Suardana, S.Pd.

NIP. 1906051988031035

Dedi Rahman

NIM 1615051043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 2 MENGWI
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/I (Satu)
Materi Pokok : Analisis Data
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-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 (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	3.2.1 Mengenal format data berupa angka dalam lembar sebar
	3.2.2 Mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar
	3.2.3 Mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar
	3.2.4 Mengenal cara mengakses hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar
	3.2.5 Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

Penambahan nilai karakter :

Sikap spiritual :

Selalu bersyukur sebelum melakukan kegiatan dan toleransi pada pemeluk agama yang berbeda.

Sikap Sosial :

Santun, peduli, percaya diri, jujur, disiplin dan tanggung jawab.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 2

1. Mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar
2. Mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar
3. Mengenal cara mengakses hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar
4. Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

D. Materi Pembelajaran

- Perhitungan rumus dan pengenalan cara menyimpan dan mengakses hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar

E. Metode Pembelajaran

Model : *Flipped Classroom*

Metode : *Problem Based Learning*

F. Media dan Bahan

1. Media : LCD, Slide Powerpoint, *e-learning*
2. Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & Komputer

G. Sumber Belajar

- Buku Informatika Kelas VII SMP
- Internet Learning Management System (LMS)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 3. Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran 4. Memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. 5. Pra Pembelajaran (Fase 1 : <i>Flipped Classroom</i>) Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui <i>Edmodo</i> dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan. 6. Awal Pembelajaran (Fase 2 : <i>Flipped Classroom</i>) • Peserta didik telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang disiapkan pada <i>e-learning</i>. • Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh peserta didik dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.	10 menit
Inti	1. Guru memberikan klarifikasi mengenai video, modul, ataupun materi yang di upload di <i>e-learning</i> kepada peserta didik dan telah dipelajari peserta didik di rumah sebagai pengantar pelajaran. 2. Peserta didik secara berkelompok, mengerjakan LKPD 2 dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan dalam mengenal perhitungan rumus, penyimpanan dan pengaksesan perhitungan rumus dalam lembar sebar 3. Mengikuti langkah-langkah pengerjaan dalam mengenal perhitungan rumus, penyimpanan dan pengaksesan perhitungan rumus dalam lembar sebar sesuai video tutorial atau LKPD 2 4. Peserta didik mencatat data yang diperoleh 5. Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
	mandiri 6. Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga hasil LKPD setiap kelompok siap untuk dipresentasikan 7. Setiap kelompok mempresentasikan di depan kelas 8. Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain	
Penutup	Dalam kegiatan penutup, guru: 1. Guru meminta peserta didik agar memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran. 2. Guru meminta peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> untuk berdiskusi serta mempelajari video/modul dan atau mengerjakan soal kuis pembelajaran untuk KD 3.2 (<i>online</i>). 3. Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan	10 menit

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Sikap	➤ Observasi	➤ Jurnal
Pengetahuan	➤ Tertulis	➤ Pilihan ganda, LKPD

1) Instrumen Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrument : Lembar Jurnal

▪ Sikap Spiritual :

▪ Religius (Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain)

▪ Sikap Sosial :

- Disiplin (perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)

- Mandiri (tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas)

- Kreatif (menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki)

LEMBAR JURNAL

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Pendidik	Aspek yang dinilai	Sikap
1					
2					
Dst.					

2) Instrumen Penilaian Pengetahuan

Teknik penilaian : Tertulis

Bentuk instrument : Soal pilihan ganda.

Skor penilaian pilihan ganda :

Setiap satu soal yang benar mendapat skor = 1

Nilai = total skor x 10

Skor penilaian LKPD

Skor	Penilaian				
(Soal 1), (soal 3) 30 poin	15 = format penulisan rumus sudah benar 10 = format penulisan rumus mendekati benar 5 = format penulisan rumus ditulis dengan salah 0 = tidak menulis rumus				
(Soal 2), (Soal 4) 60 poin	No	Nama	Nilai	Grade	Alasan
	1	Andi	80	3 poin	3 poin
	2	Doni	90	3 poin	3 poin
	3	Toni	79	3 poin	3 poin
	4	Santi	40	3 poin	3 poin
	5	Yanto	39	3 poin	3 poin
	Benar = 3 poin Salah = 0				
(Soal 5) 10 poin	10 = format penulisan rumus sudah benar 8 = format penulisan rumus mendekati benar 1 = format penulisan rumus ditulis dengan salah 0 = tidak menulis rumus				

3) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial :

- Bila jumlah peserta didik 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan materi Desain proyek berbasis komputasi
- Bila Jumlah peserta didik 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan materi Desain proyek berbasis komputasi
- Bila Jumlah peserta didik 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai peserta didik = KKM)

Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik diberi tugas pengayaan dari buku siswa / Internet

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Mengwi

Kapal,.....

Guru Informatika

I Nyoman Suardana, S.Pd.
NIP. 1906051988031035

Dedi Rahman
NIM 1615051043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 2 MENGWI
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/I (Satu)
Materi Pokok : Analisis Data
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	4.2.1. Membuat sebuah sheet yang mengandung data
	4.2.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung rumus
	4.2.3. Membuat sebuah sheet yang mengandung hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula

Penambahan nilai karakter :

Sikap spiritual :

Selalu bersyukur sebelum melakukan kegiatan dan toleransi pada pemeluk agama yang berbeda.

Sikap Sosial :

Santun, peduli, percaya diri, jujur, disiplin dan tanggung jawab.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 3

1. Membuat sebuah sheet yang mengandung data

D. Materi Pembelajaran

- Membuat sebuah sheet yang mengandung data

E. Metode Pembelajaran

Model : *Flipped Classroom*

Metode : *Problem Based Learning*

F. Media dan Bahan

1. Media : LCD, Slide Powerpoint, *e-learning*
2. Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & Komputer

G. Sumber Belajar

- Buku Informatika Kelas VII SMP
- Internet Learning Management System (LMS)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran - Memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. - Pra Pembelajaran (Fase 1 : <i>Flipped Classroom</i>) peserta didik mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui <i>Edmodo</i> dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan. - Awal Pembelajaran (Fase 2 : <i>Flipped Classroom</i>) - Peserta didik telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang disiapkan pada <i>e-learning</i>. - Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh peserta didik dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.	10 menit
Inti	- Guru memberikan klarifikasi mengenai video, modul, ataupun materi yang di upload di <i>e-learning</i> kepada peserta didik dan telah dipelajari peserta didik di rumah sebagai pengantar pelajaran. - Peserta didik secara berkelompok, mengkaji LKPD 3 dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan dalam membuat sebuah sheet yang mengandung data - Mengikuti langkah-langkah pembuatan sebuah sheet yang mengandung data sesuai video tutorial atau LKPD - Guru membimbing peserta didik dalam membuat sebuah sheet yang mengandung data - Peserta didik mencatat data yang diperoleh - Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan mandiri - Guru mengamati keterampilan peserta didik dalam praktik - Setiap kelompok menganalisis data hasil pekerjaannya dalam bentuk laporan - Guru menginformasikan bahwa pembuatan laporan bisa dilanjutkan di rumah	60 menit
Penutup	Dalam kegiatan penutup, guru: - Guru meminta peserta didik agar memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran. - Guru meminta peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> untuk berdiskusi serta mempelajari video/modul.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
	3. Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan	

J. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Sikap	➤ Observasi	➤ Jurnal
Pengetahuan	➤ Tertulis	➤ Pilihan ganda
Keterampilan	➤ Kinerja	➤ Lembar Kerja Peserta Didik

1) Instrumen Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrument : Lembar Jurnal

- Sikap Spiritual :
 - Religius (Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain)
- Sikap Sosial :
 - Disiplin (perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)
 - Mandiri (tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas)
 - Kreatif (menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki)

LEMBAR JURNAL

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Pendidik	Aspek yang dinilai	Sikap
1					
2					
Dst.					

2) Instrumen Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian : Kinerja

Bentuk instrument : Lembar Kerja Peserta Didik, Tugas.

Rubrik Penilaian Kinerja

No	Indikator	Rubrik
1	Melakukan persiapan (Skor maks = 1)	1 = Dapat menghidupkan computer 0 = Tidak bisa melakukan persiapan
2	Membuat sebuah sheet yang mengandung data (Skor maks = 7)	6 = Melakukan langkah kerja 1-12 dengan tepat. 5 = Melakukan langkah kerja 1-11 dengan tepat. 4 = Melakukan langkah kerja 1-9 dengan tepat. 3 = Melakukan langkah kerja 1-7 dengan tepat.

No	Indikator	Rubrik
		2 = Melakukan langkah kerja 1-5 dengan tepat. 1 = Melakukan langkah kerja 1-2 dengan tepat. 0 = Tidak melakukan langkah kerja Langkah kerja mengikuti di LKPD 3 (Lampiran 13) :
		1 = Langkah kerja atau waktu pelaksanaan tepat 0 = Langkah kerja dan waktu pelaksanaan tidak tepat Langkah kerja mengikuti di LKPD 3 (Lampiran 13) :
3	Membuat Laporan (Skor maks = 2)	2 = Memenuhi 2 kriteria 1 = Memenuhi 1 kriteria 0 = Tidak memenuhi kriteria Kriteria laporan: 1. Memenuhi sistematika laporan 2. Data analisis , pembahasan, dan kesimpulan benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{10} \times 100$$

3) Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Remedial :

- Bila jumlah peserta didik 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan materi Analisis Data
- Bila Jumlah peserta didik 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan materi Analisis Data
- Bila Jumlah peserta didik 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai peserta didik = KKM)

Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik diberi tugas pengayaan dari buku peserta didik / Internet

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Mengwi

Kapal,.....
Guru Informatika

I Nyoman Suardana, S.Pd.
NIP. 1906051988031035

Dedi Rahman
NIM 1615051043

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 2 MENGWI
Mata Pelajaran : INFORMATIKA
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/I (Satu)
Materi Pokok : Analisis Data
Alokasi Waktu : 2 X 40 menit

A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	4.2.1. Membuat sebuah sheet yang mengandung data
	4.2.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung rumus
	4.2.3. Membuat sebuah sheet yang mengandung hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula

Penambahan nilai karakter :

Sikap spiritual :

Selalu bersyukur sebelum melakukan kegiatan dan toleransi pada pemeluk agama yang berbeda.

Sikap Sosial :

Santun, peduli, percaya diri, jujur, disiplin dan tanggung jawab.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 4

1. Membuat sebuah sheet yang mengandung rumus
2. Membuat sebuah sheet yang mengandung hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula

D. Materi Pembelajaran

- Pembuatan sebuah sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula

E. Metode Pembelajaran

Model : *Flipped Classroom*

Metode : *Problem Based Learning*

F. Media dan Bahan

1. Media : LCD, Slide Powerpoint, *e-learning*

2. Bahan : Spidol, papan tulis, Laptop & Komputer

G. Sumber Belajar

- Buku Informatika Kelas VII SMP
- Internet Learning Management System (LMS)

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyampaikan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran - Memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. - Pra Pembelajaran (Fase 1 : <i>Flipped Classroom</i>) peserta didik mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui <i>Edmodo</i> dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan. - Awal Pembelajaran (Fase 2 : <i>Flipped Classroom</i>) - Peserta didik telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang disiapkan pada <i>e-learning</i>. - Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh peserta didik dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.	10 menit
Inti	- Guru memberikan klarifikasi mengenai video, modul, ataupun materi yang di upload di e-learning kepada peserta didik dan telah dipelajari peserta didik di rumah sebagai pengantar pelajaran. - Peserta didik secara berkelompok, mengkaji LKPD 4 dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan dalam membuat sebuah sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula - Mengikuti langkah-langkah pembuatan sebuah sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula - Guru membimbing peserta didik dalam pembuatan sebuah sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula - Peserta didik mencatat data yang diperoleh - Guru memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya secara disiplin, kerja keras, dan mandiri - Guru mengamati keterampilan peserta didik dalam praktik - Setiap kelompok menganalisis data hasil pekerjaannya dalam bentuk laporan - Guru menginformasikan bahwa pembuatan laporan bisa dilanjutkan di rumah	60 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Penutup	Dalam kegiatan penutup, guru: 1. Guru meminta peserta didik agar memberikan kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran. 2. Guru meminta peserta didik untuk mengakses <i>e-learning</i> untuk berdiskusi serta mempelajari video/modul dan atau mengerjakan soal kuis pembelajaran untuk KD 4.2 (<i>online</i>). 3. Melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan	10 menit

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

Kompetensi	Teknik	Bentuk Instrumen
Sikap	➤ Observasi	➤ Jurnal
Pengetahuan	➤ Penugasan	➤ <i>Pilihan ganda</i>
Keterampilan	➤ Kinerja	➤ <i>Lembar Kerja Peserta Didik</i>

1) Instrumen Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi

Bentuk instrument : Lembar Jurnal

▪ Sikap Spiritual :

▪ Religius (Melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain)

▪ Sikap Sosial :

- Disiplin (perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)

- Mandiri (tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas)

- Kreatif (menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki)

LEMBAR JURNAL

No.	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Pendidik	Aspek yang dinilai	Sikap
1					
2					
Dst.					

2) Instrumen Penilaian Keterampilan

Teknik penilaian : Kinerja

Bentuk instrument : Lembar Kerja Peserta Didik, Tugas.

Rubrik Penilaian Kinerja

No	Indikator	Rubrik
1	Melakukan persiapan (Skor maks = 1)	1 = Dapat menghidupkan computer 0 = Tidak bisa melakukan persiapan
2	Membuat sebuah	7 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-9

No	Indikator	Rubrik
	sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula. (Skor maks = 7)	6 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-8 / 2-9 5 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-6 / 2-8 4 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-4 / 2-5 3 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-3 / 2-4 2 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1-2 / 2-3 1 = Menyelesaikan langkah kerja pada poin 1/2 0 = Tidak melakukan langkah kerja Langkah kerja mengikuti di LKPD 4 (Lampiran 13) :
3	Membuat Laporan (Skor maks = 2)	2 = Memenuhi 2 kriteria 1 = Memenuhi 1 kriteria 0 = Tidak memenuhi kriteria Kriteria laporan: 1. Memenuhi sistematika laporan 2. Data analisis , pembahasan, dan kesimpulan benar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{10} \times 100$$

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial :

- Bila jumlah peserta didik 20 % di bawah KKM bisa dilakukan dengan mengerjakan portofolio berkaitan dengan materi Analisis Data
- Bila Jumlah peserta didik 20-50% di bawah KKM penugasan secara berkelompok dengan materi Analisis Data
- Bila Jumlah peserta didik 50% lebih di bawah KKM dilakukan dengan remedial teaching tanpa ada penilaian (dianggap nilai peserta didik = KKM)

Pengayaan

- Belajar kelompok, yaitu sekelompok peserta didik diberi tugas pengayaan dari buku peserta didik / Internet

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 2 Mengwi

Kapal,.....
Guru Informatika

I Nyoman Suardana, S.Pd.
NIP. 1906051988031035

Dedi Rahman
NIM 1615051043

Lampiran 12. Kisi-kisi Soal

KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Mengwi
 Kelas/Semester : VII/Semester 1
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Mata Pelajaran : Informatika
 Materi : Analisis Data

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	No Soal
Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	Mengenal format data berupa angka Dalam lembar Sebar	Disajikan kasus peserta didik dapat mengenali data berupa angka dalam aplikasi lembar sebar	L1	PG	1,2,6
	Mengenal Perhitungan Rumus dalam Lembar sebar	Disajikan kasus peserta didik dapat mengenali perhitungan rumus dalam aplikasi lembar sebar	L1	PG	3,7
	Mengenal Cara menyimpan hasil perhitungan Rumus dalam Lembar sebar	Disajikan kasus peserta didik dapat mengenali cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam aplikasi lembar sebar	L1	PG	4

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Level	Bentuk Soal	No Soal
	Mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar	Disajikan kasus peserta didik dapat mengenali cara mengakses hasil perhitungan rumus dalam aplikasi lembar sebar	L1	PG	5
	Memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar	Disajikan kasus peserta didik dapat memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar	L1	PG	9,10

Dari kisi-kisi soal di atas, kemudian dikembangkan soal sebagai berikut :

Perhatikan gambar tabel berikut dan jawab soal nomor 1-5!!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	Daftar Nilai Siswa														
2															
3					Hasil Penilaian Harian Mata Pelajaran (HPH)										
	No.	NISN	Nama	Tanggal Lahir	Agama	Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	B. Inggris	Seni Budaya	PJOK	Informatika	HPH
4															
5	1	0050190001	Ahmad	23 Januari 2005	82	84	78	88	76	80	81	80	82	80	
6	2	0050190002	Bobby	05 Oktober 2005	83	75	80	76	80	76	80	81	82	91	
7	3	0050190003	Abdillah	19 Juni 2005	88	78	82	79	82	78	81	82	81	90	
8	4	0050190004	Sitti	28 Februari 2005	78	84	79	82	83	84	78	84	79	83	
9	dst														
10	Rata-Rata														
11	Nilai Tertinggi														
12	Nilai Terendah														

1. Pada Cell B5 (Kolom NISN) Pak Surya ingin mengisi kolom NISN siswanya, tetapi setiap kali Pak Surya mengetikkan NISN : 0050190001 lalu menekan enter, maka yang tampil adalah NISN : 50190001 (angka 00 di depan hilang). Mengapa hal

tersebut bisa terjadi dan apa yang harus Pak Surya lakukan agar 2 digit angka 00 pada NISN tersebut bisa tampil?

- a. Awalan 0 pada NISN dikenal oleh aplikasi lembar sebar sebagai angka yang digunakan untuk perhitungan sehingga Pak Surya tidak harus mengetikkan angka 0 di awal NISN.
 - b. Awalan 0 pada NISN dikenal oleh aplikasi lembar sebar sebagai teks bukan sebagai angka yang digunakan untuk perhitungan sehingga Pak Surya harus mengetikkan tanda petik (') di awal NISN.
 - c. Awalan 0 pada NISN dikenal oleh aplikasi lembar sebar sebagai teks bukan sebagai angka yang digunakan untuk perhitungan sehingga Pak Surya harus mengetikkan tanda sama dengan (=) di awal NISN.
 - d. Awalan 0 pada NISN dikenal oleh aplikasi lembar sebar sebagai teks bukan sebagai angka yang digunakan untuk perhitungan sehingga Pak Surya harus mengetikkan tanda plus (+) di awal NISN.
2. Pada Cell A5 (kolom No.) Pak Surya ingin memasukkan nomorurut sebanyak 32 nomor secara cepat. Bagaimana Pak Surya melakukannya ?
- a. Mengetikkan angka 1 sampai angka 32 di setiap baris secara manual
 - b. Mengetikkan angka 1 dan angka 2 - Blok Cell A5:A6 (Angka 1 dan 2) - Arahkan pointer mouse pada ujung kanan bawah garis pembatas sehingga pointer mouse berubah menjadi tanda plus (Fill Handle) - Klik dan drag *Fill Handle* ke area sel yang diinginkan. Misal, A5:A36 lalu lepaskan mouse
 - c. Mengetikkan angka 1 dan angka 2 – Klik Cell A5 (Angka 2) - Arahkan pointer mouse pada ujung kanan bawah garis pembatas sehingga pointer mouse berubah menjadi tanda plus (Fill Handle) - Klik dan drag Fill Handle ke area sel yang diinginkan. Misal, A6:A36 lalu lepaskan mouse.
 - d. Mengetikkan angka 1 – klik Cell A5 (Angka 1) - Arahkan pointer mouse pada ujung kanan bawah garis pembatas sehingga pointer mouse berubah menjadi tanda plus (Fill Handle) - Klik dan drag Fill Handle ke area sel yang diinginkan. Misal, A5:A36 lalu lepaskan mouse
3. Berikut Pak Surya ingin menghitung rata-rata hasil penilaian harian mata pelajaran (HPH) pada Kolom O untuk siswa bernama Ahmad, maka Pak Surya memasukkan

rumus untuk menghitung rata-rata nilai HPH yaitu AVERAGE. Bagaimana penulisan rumus yang benar?

- a. =AVERAGE(O5) c. =AVERAGE(O5:O8)
- b. =AVERAGE(E5:N8) d. =AVERAGE(E5:N5)

4. Apabila Pak Surya telah menghitung rata-rata hasil penilaian harian mata pelajaran (HPH) pada Kolom O untuk siswa bernama Ahmad sebesar 81,22. Setelah diperhatikan ternyata terdapat kekeliruan pada hasil HPH harusnya 81,10 disebabkan karena hasil perhitungan rumus hanya menghitung nilai pada kolom E s.d M, sedangkan kolom N pada nilai informatika belum terhitung. Bagaimana cara Pak Surya memperbaiki rumus untuk nilai HPH (Kolom O)?

- a. Klik 2 kali pada Cell O5 untuk memunculkan rumusnya lalu rubahlah E5:M5 menjadi E5:N5
- b. Klik 2 kali pada Cell O5 untuk memunculkan rumusnya lalu rubahlah E5:M5 menjadi E5:N8
- c. Klik 2 kali pada Cell N5 untuk memunculkan rumusnya lalu rubahlah E5:M5 menjadi E5:N8
- d. Klik 2 kali pada Cell N5 untuk memunculkan rumusnya lalu rubahlah E5:M5 menjadi E5:N8

5. Pak Surya ingin menghitung rata-rata hasil penilaian harian mata pelajaran (HPH) pada kolom O untuk siswa lain selain Ahmad. Bagaimana Pak Surya melakukannya?

- a. Mengetikkan kembali rumus fungsi statistik yaitu AVERAGE pada setiap siswa selain Ahmad
- b. Mengetikkan rumus fungsi statistic yaitu SUM pada siswa selain Ahmad
- c. Menggunakan fungsi COPY formula pada siswa Ahmad dan fungsi PASTE pada siswa selain Ahmad
- d. Mengetikkan kembali rumus fungsi statistik yaitu AVERAGE pada siswa bernama Ahmad

Perhatikan gambar tabel berikut dan jawab soal nomor 6-7!!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	DAFTAR GAJI PEGAWAI PT. MAJU MUNDUR								
2	Bagian Operator								
3	No.	Gol	Nama Pegawai	Gaji			Total Gaji	Pajak	Gaji Bersih
4				Gaji Pokok	Tunjangan	Transportasi			
5	1	1C	Akim						
6	2	1B	Danu						
7	3	1B	Delia						
8	4	1C	Asad						
9	5	1A	Fitri						
10			Total						
11									
12	Tabel Gaji					Tabel Potongan Pajak			
13	Gol	Gaji Pokok	Tunjangan	Transportasi		1A	1B	1C	
14	1A	600,000	50,000	100,000		2%	3%	4%	
15	1B	800,000	70,000	100,000					
16	1C	1,000,000	120,000	100,000					

6. Pada tabel gaji (kolom gaji pokok, tunjangan, dan transportasi) Pak Surya ingin mengubah format number dengan menambah satuan Rupiah (Rp) dari kolom C14 sampai E16. Bagaimana langkah-langkah yang harus pak surya kerjakan?
- Block cell C14:E16, lalu tekan Ctrl+1 pilih number. Pada kotak symbol pilih Rp. Indonesia
 - Block cell C14:D16, lalu tekan Ctrl+1 pilih number. Pada kotak symbol pilih Rp. Indonesia
 - Block cell C14:E16, lalu tekan Ctrl+1 pilih accounting. Pada kotak symbol pilih Rp. Indonesia
 - Block cell C14:D16, lalu tekan Ctrl+1 pilih accounting. Pada kotak symbol pilih Rp. Indonesia
7. Untuk mengisi data pada kolom pajak bisa dilakukan dengan memanggil nilai pada tabel potongan pajak lalu dikalikan dengan Gaji pokok (Pajak = Gaji pokok x potongan pajak). Tahapan yang bisa pak surya lakukan untuk mendapatkan nilai pajak pada tabel tersebut yaitu ?
- Klik 2 kali pada Cell H5, masukan rumus `=HLOOKUP(B5,$G$13:$I$14,2)*D5` lalu drag hingga ke cell H9.
 - Klik 2 kali pada Cell H5, masukan rumus `=HLOOKUP(B5,$G$13:$I$14,2)` lalu drag hingga ke cell H9.
 - Klik 2 kali pada Cell H5, masukan rumus `=HLOOKUP(B5,$G$13:$I$13,2)*D5` lalu drag hingga ke cell H9.

d. Klik 2 kali pada Cell I5, masukan rumus
 $=HLOOKUP(B5, \$G\$13: \$I\$14) * D5$ lalu drag hingga ke cell I9.

8. Rumus fungsi yang harus pak surya masukan pada cell G5 untuk mencari total gaji dari pegawai yang bernama Akim yaitu....

- a. SUM(D6:F6) c. =SUM(D5:F5)
 b. SUM(D5:F5) d. AVERAGE(D5:F5)

	A	B	C	D	E	F	G
1	No	Nama	Tugas	UTS	UAS	Nilai Akhir	Keterangan
2	1	Ani	50	89	99		
3	2	Putu	100	70	95		
4	3	Budi	66	86	48		
5	4	Anton	70	86	54		
6	5	Jhon	80	86	75		
7	6	Intan	90	98	80		

9. Untuk mencari Nilai Akhir rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Nilai Akhir} = 40\% * \text{Tugas} + 30\% * \text{UTS} + 30\% * \text{UAS}$$

Dengan berpatokan pada rumus tersebut, pak surya ingin menerapkannya pada cell F2 untuk mencari Nilai Akhir dari siswa yang bernama Ani maka rumus excelnya adalah.....

- a. $=40\% * C2 + 30\% * D2 + 30\% * E2$ c. $=30\% * C2 + 30\% * D2 + 40\% * E2$
 b. $=40\% * C3 + 30\% * D3 + 30\% * E3$ d. $=40\% * C2 + 30\% * D2 + 30\% * E3$

	A	B	C	D	E	F	G
1	No	Nama	Tugas	UTS	UAS	Nilai Akhir	Keterangan
2	1	Ani	50	89	99	76.4	
3	2	Putu	100	70	95	89.5	
4	3	Budi	66	86	48	66.6	
5	4	Anton	70	86	54	70	
6	5	Jhon	80	86	75	80.3	
7	6	Intan	90	98	80	89.4	

10. Adapun ketentuan yang digunakan untuk mengisi data Keterangan yaitu

Jika Nilai Akhir > 70 maka keterangannya "Lulus". Selain itu, "Remidial".

Dari ketentuan diatas maka rumus fungsi yang digunakan untuk mencari keterangan dari siswa yang bernama Anton yaitu ..

- a. $=IF(F5 > 70, "Remidial", "Lulus")$ Keterangan : Remidial

b. =IF(F5>70,"Lulus","Remidial") Keterangan : Lulus

c. =IF(F5>70,"Lulus","Remidial") Keterangan : Remidial

d. =IF(F5>70,"Remidial ","Lulus ") Keterangan : Lulus

Kunci Jawaban :

1. b

3. d

5. c

7. a

9. a

2. b

4. a

6. d

8. c

10. c



Lampiran 13. Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD 1. Mengenal tipe data dan perhitungan rumus dalam lembar sebar

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	3.2.1 Peserta didik dapat mengenal format data berupa angka dalam lembar sebar 3.2.2 Peserta didik dapat mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.5 Peserta didik dapat memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

a. Ikuti petunjuk kerja kelompok di bawah ini!

1. Isilah identitas kelompok, ketua, dan anggota pada poin (b)
2. Perhatikan dan diskusikan dengan teman kelompokmu terkait langkah-langkah kerja pada poin (c) di bawah ini
3. Isilah titik-titik (.....) pada soal nomor 1,2,3,4, dan 5 dengan istilah yang disediakan pada poin (3)
4. Untuk soal nomor 6,7,8,9, dan 10, diisi dengan nama istilah sesuai dengan urutan kolom nomor beserta keterangan berupa penjelasan dari masing-masing istilah
5. Waktu Pengerjaan 20 Menit
6. Setelah itu presentasikan di depan kelas.

b. Identitas kelompok

Kelompok :
Ketua :
Anggota :

c. Langkah-langkah kerja

1. Sebelumnya adik-adik telah menonton video pembelajaran di Edmodo part 1
2. Amatilah gambar sebuah sheet yang mengandung data berikut ini dan diskusikanlah dengan teman sekelompok.

1. Tipe Data 3. Tipe Data 4. Tipe Data Percentage

	A	B	C	D	E
1	No	Nama Barang	Harga	Diskon	Harga Diskon
2	1	Pensil 2B	Rp 3,200	20%	=
3	2	Pulpen	Rp 3,000	20%	Rp 2,400
4	3	Penghapus	Rp 2,000	10%	Rp 1,800
5	4	Buku Tulis	Rp 2,500	12%	Rp 2,200
6	5	Penggaris	Rp 7,900	40%	Rp 4,740
7	October 15, 2020		Total		= (E2:E6)

2. Tipe Data 5. 6.

3. Pilihlah istilah di bawah ini dan kaitkan serta masukan ke dalam nomor kolom diatas sesuai dengan maksud dari tiap kolom warna kuning ().

Accounting	Count	Time	Date	Number	General
Sum	C2*D2	Text	C2-C2*D2	Percentage	

4. Setelah kolom nomor / nomor soal pada poin (2) telah diisikan istilah, kemudian masukan Istilah tersebut ke dalam tabel berikut sesuai dengan urutan nomor kolomnya serta isilah keterangan tersebut berupa penejelasan dari setiap istilah.

No Soal	Kolom No.	Istilah	Keterangan
6	1		
7	2		
8	3		
9	4		
10	5		

SELAMAT MENGERJAKAN

LKPD 2. Mengenal perhitungan rumus dan cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya	3.2.2 Peserta didik dapat mengenal perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.3 Peserta didik dapat mengenal cara menyimpan hasil perhitungan rumus dalam lembar sebar 3.2.5 Peserta didik dapat memahami cara kerja perhitungan rumus dalam lembar sebar

a. Ikuti petunjuk kerja kelompok di bawah ini!

1. Isilah identitas kelompok, ketua, dan anggota pada poin (b)
2. Perhatikan dan diskusikan dengan teman kelompokmu terkait langkah-langkah kerja pada poin (c) di bawah ini
3. Isilah titik-titik dalam format rumus excel fungsi IF pada (soal 1) dan (soal 3)
4. Untuk soal (soal 2) dan (soal 4), isilah titik-titik pada kolom nilai grade dari hasil perhitungan rumus fungsi IF serta berikan alasannya

b. Identitas kelompok

Kelompok :
 Ketua :
 Anggota :

c. Langkah-langkah kerja

1. Sebelumnya adik-adik telah menonton video pembelajaran di Edmodo part 2
2. Perhatikan Ketentuan nilai siswa serta gambar tabel daftar nilai siswa di bawah ini
 Ketentuan :
Jika Nilai ≥ 90 maka grade = A
Jika tidak, Jika Nilai ≥ 80 maka grade = B
Jika tidak, Jika Nilai ≥ 60 maka grade = C
Jika tidak, Jika Nilai ≥ 40 maka grade = D
Jika tidak, Jika Nilai ≥ 0 maka grade = E
3. Tuangkan ketentuan di atas kedalam format rumus untuk mendapatkan nilai grade pada tabel excel berikut dengan mengikuti langkah-langkah kerja pada poin 4.

(Soal 3) : Isilah titik-titik pada rumus fungsi IF berikut sesuai dengan perubahan ketentuan penilaian !

a) Klik 2 x pada kolom cell E5 dan ubah format rumus menjadi
 =IF(.....), lalu tekan enter.

b) Selanjutnya arahkan kembali kursor pada pojok kanan bawah sel E5 sampai muncul tanda *Fill Handle*, lalu drag ke bawah sampai pada kolom E9 dan hasilnya akan berubah seperti berikut.

(Soal 4) : Isilah nilai grade dari hasil perubahan perhitungan rumus di atas serta berikan alasannya pada tabel berikut!

No	Nama	(L/P)	Nilai	Grade	Alasan
1	Andi	L	80		:
2	Ayu	P	90		:
3	Toni	L	79		:
4	Santi	P	40		:
5	Yanto	L	39		:

6. Menampilkan keterangan dari (L/P) pada kolom JK dengan memanggil data pada tabel JK dengan menggunakan fungsi VLOOKUP. **(Soal 5)** Adapun rumus yang harus dimasukan pada cell F5 yaitu (.....).

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4	No	Nama	(L/P)	Nilai	Grade	JK	
5	1	Andi	L	80			
6	2	Ayu	P	90			
7	3	Toni	L	79			
8	4	Santi	P	40			
9	5	Yanto	L	39			
10							
11							
12							
13							

SELAMAT MENGERJAKAN

LKPD 3. Cara Membuat Sebuah Sheet yang Mengandung Data

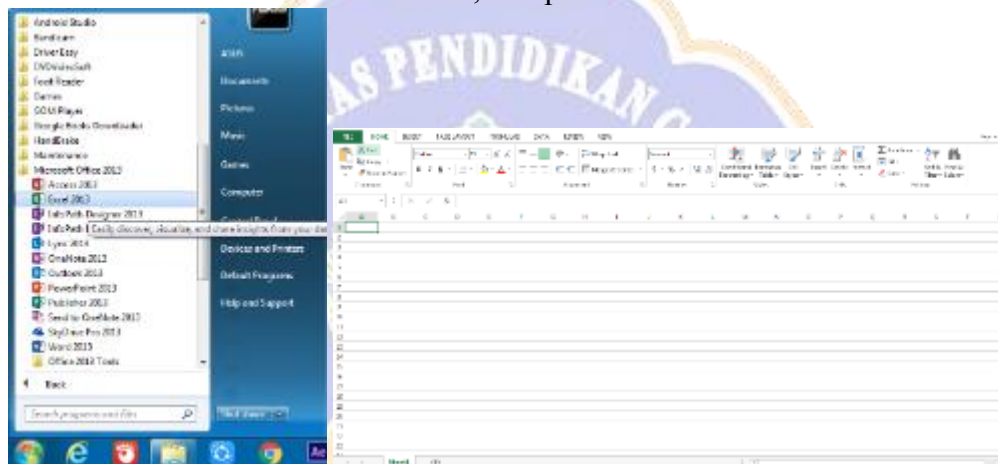
Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
4.2. Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	4.2.1. Peserta didik dapat membuat sebuah sheet yang mengandung data

a. Ikuti petunjuk kerja kelompok di bawah ini!

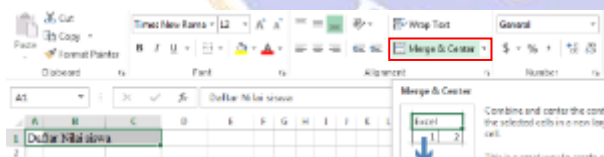
1. Sebelumnya adik-adik telah menonton video tutorial di *Edmodo* part 1
2. Perhatikan dan diskusikan dengan teman kelompokmu terkait langkah-langkah kerja pada poin (b) di bawah ini
3. Hidupkan PC / Laptop, lalu ikuti langkah-langkah kerja di bawah ini

b. Langkah-langkah Kerja

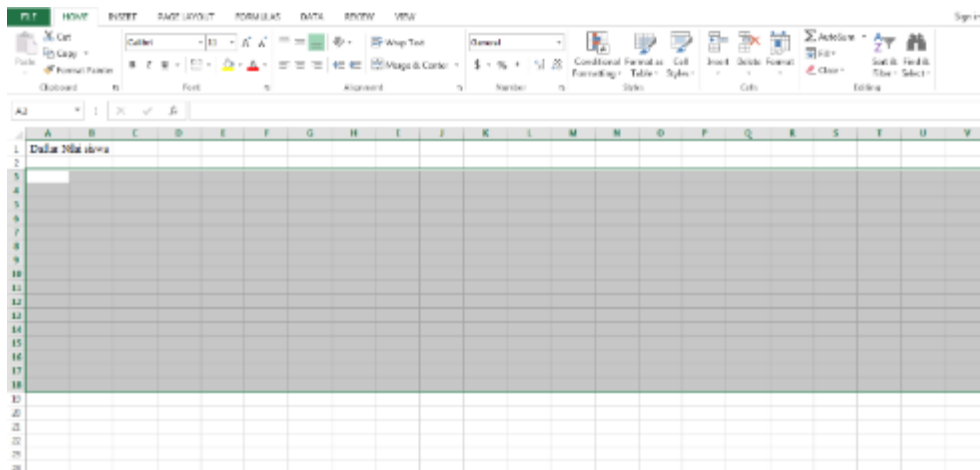
1. Membuka aplikasi Microsoft Excel dengan mengklik *Start* → *All Programs* → *Microsoft Office 2013* → *Excel 2013*, lalu pilih “*Blank Workbook*”



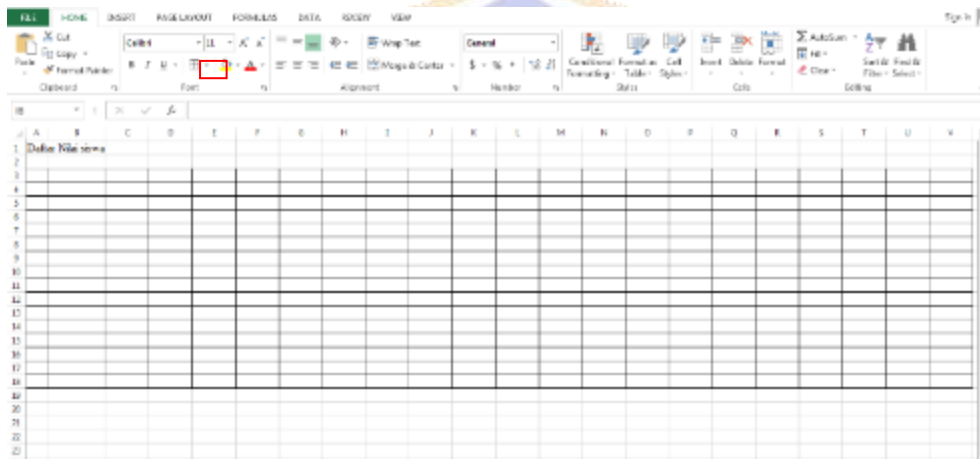
2. Ketik “Daftar Nilai Siswa” pada Cell A1. Kemudian arahkan kursor pada cell A1 drag sampai ke cell C1, lalu pilih “*Merge & Center*”.



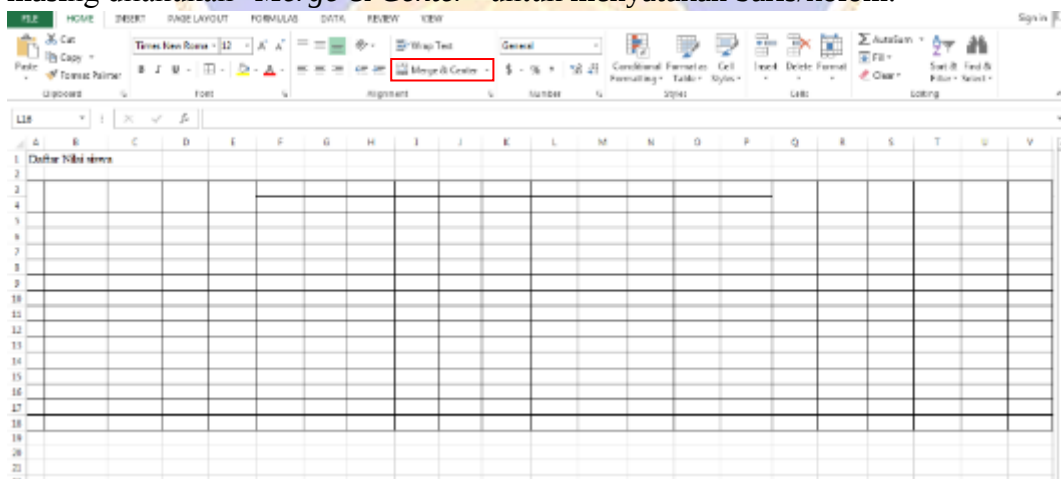
3. Arahkan kursor pada cell A3 drag sampai ke cell V18



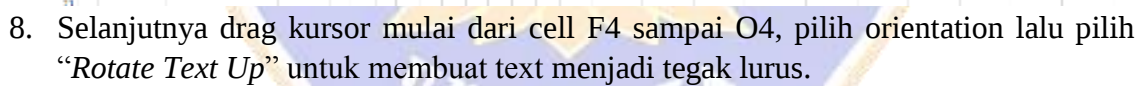
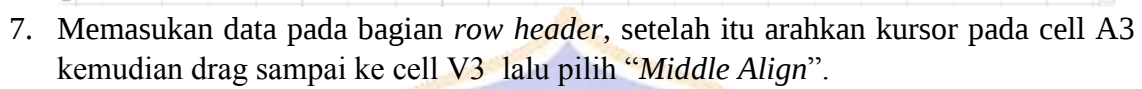
4. Selanjutnya pilih “Bottom Border” dan pilih “All Borders”, maka hasilnya sebagai berikut

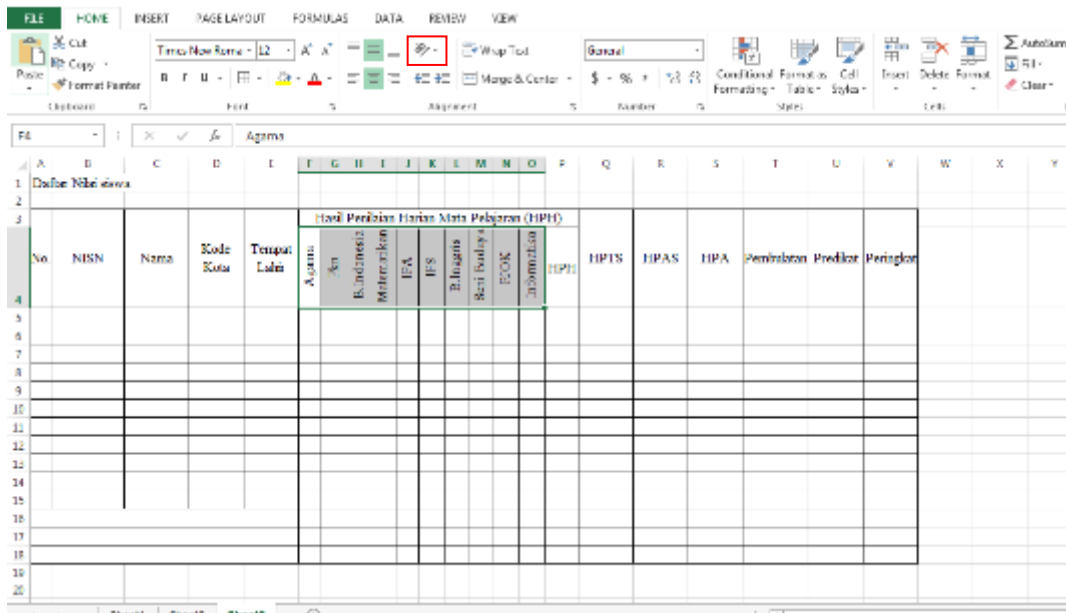


5. Sama halnya yang di lakukan pada poin 1, untuk cell A3,A4; B3,B4; C3,C4; D3,D4; E3,E4; Q3,Q4; R3,R4; S3,S4; T3,T4; U3,U4; dan V3,V4 juga masing-masing dilakukan “Merge & Center” untuk menyatukan baris/kolom.

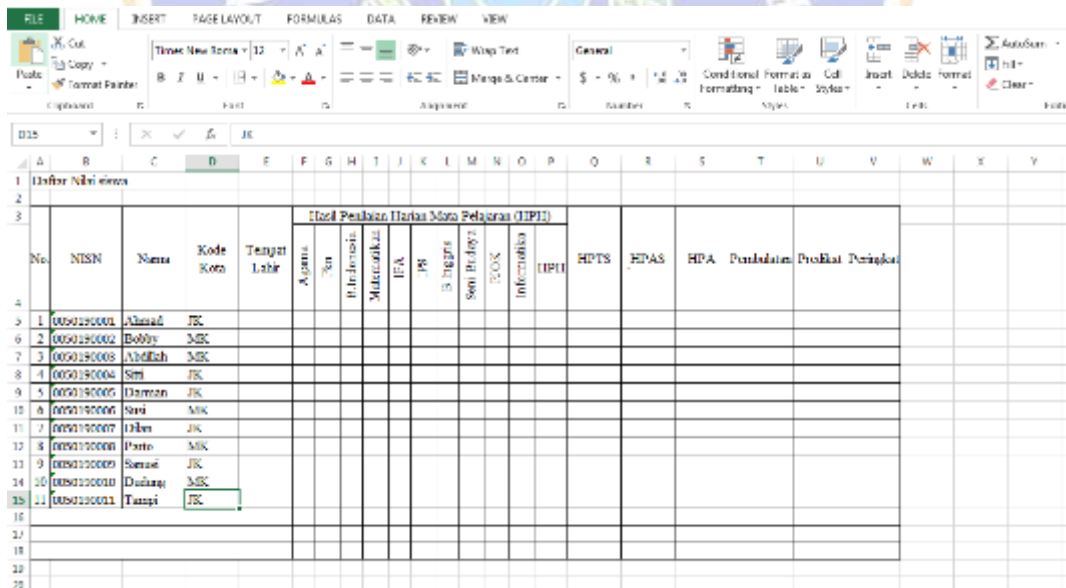


6. Begitupun juga yang dilakukan pada cell F3,G3,H3,I3,J3,K3,L3,M3,N3,O3,P3; A16,B16,C16,D16,E16; A17,B17,C17,D17,E17; dan A18,B18,C18,D18,E18; masing-masing dilakukan “Merge & Center” untuk menyatukan baris/kolom.





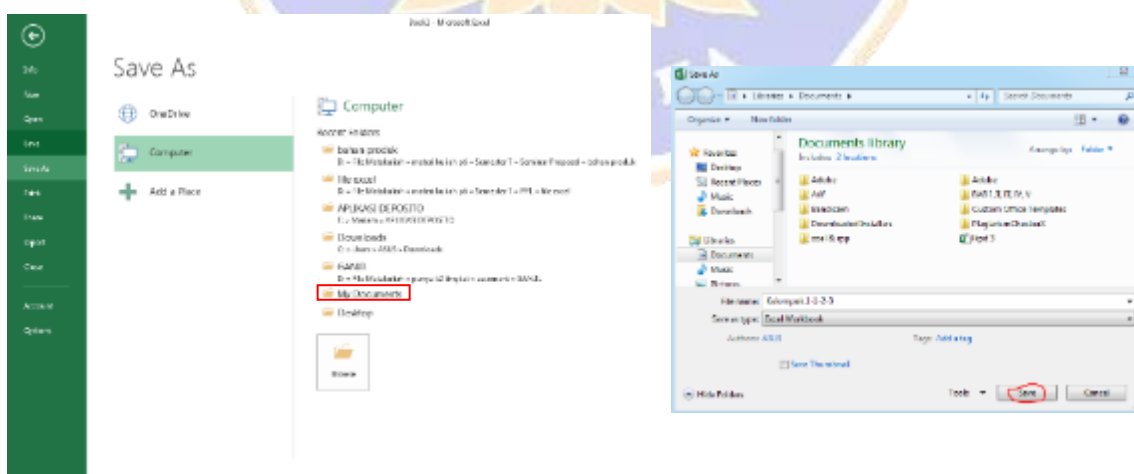
9. Memasukkan data pada kolom No, NISN, Nama, dan Kode Kota. Hasilnya sebagai berikut. Khusus untuk data pada kolom NISN diawali dengan Tanda Petik satu (') dan oleh karena nomornya berurutan maka tinggal arahkan kursor pada pojok kanan bawah cell B5 sampai muncul tanda *Fill Handle*, lalu drag sampai ke cell B15.



10. Setelah itu, memasukkan data pada masing-masing pelajaran kolom Hasil Penilaian Harian Mata Pelajaran (HPH),
11. Selanjutnya data pada kolom HPTS dan HPAS serta masukan Rata-rata, Nilai tertinggi dan nilai Terendah masing-masing pada cell A16, A17, dan A18.

Contoh :

Nama Kelompok : Kelompok 1
No. Absen Ketua : 1
No. Absen Anggota 1 : 2
No. Absen Anggota 2 : 3
Maka, **Nama File : Kelompok 1-1-2-3**



SELAMAT MENGERJAKAN

LKPD 4. Cara Membuat sebuah sheet yang mengandung rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula.

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
4.2. Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	4.2.2. Peserta didik dapat membuat sebuah sheet yang mengandung rumus 4.2.3. Peserta didik dapat membuat sebuah sheet yang mengandung hasil pemakaian beberapa fungsi dalam formula

a. Ikuti petunjuk kerja kelompok di bawah ini!

1. Sebelumnya adik-adik telah menonton video tutorial di *Edmodo* part 2
2. Perhatikan dan diskusikan dengan teman kelompokmu terkait langkah-langkah kerja pada poin (b) di bawah ini
3. Hidupkan PC / Laptop, lalu buka file yang sebelumnya sudah dikerjakan di LKPD 3
4. Selanjutnya ikuti langkah-langkah kerja di bawah ini
5. Waktu Pengerjaan 40 Menit
6. Setelah itu, peserta didik membuatkan laporan hasil analisis.

b. Langkah-langkah Kerja:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
2																						
3																						
	No.	NISN	Nama	Kode Kota	Tempat Lahir	Agama	Pkn	B. Indonesia	Matematika	IPA	IPS	B. Inggris	Seni Budaya	PJOK	Informatika	HPH	HPTS	HPAS	HPA	Pembulatan	Predikat	Peringkat
4																						
5	1	0050190001	Ahmad	JK		82	84	78	88	76	80	81	80	82	80		80	84				
6	2	0050190002	Bobby	MK		83	80	88	80	82	84	86	81	82	91		76	82				
7	3	0050190003	Abdillah	MK		88	92	92	90	88	90	86	82	88	90		90	94				
8	4	0050190004	Sitti	JK		78	84	84	82	83	84	78	84	79	83		85	84				
9	5	0050190005	Darman	JK		75	80	80	80	76	80	81	75	76	76		77	80				
10	6	0050190006	Susi	MK		80	80	80	81	80	80	80	81	84	76		80	88				
11	7	0050190007	Dilan	JK		82	84	84	88	76	75	80	76	80	76		84	78				
12	8	0050190008	Parto	MK		84	78	78	79	83	78	80	76	80	76		88	86				
13	9	0050190009	Sanusi	JK		82	84	90	88	94	86	90	88	94	86		86	90				
14	10	0050190010	Dudung	MK		76	80	81	80	76	75	80	76	82	76		78	88				
15	11	0050190011	Tampi	JK		82	84	90	88	94	84	80	84	80	83		88	95				
16			Rata-rata																			
17			Nilai Tertinggi																			
18			Nilai Terendah																			
19																						
20				Tempat Lahir																		
21				JK	MK																	
22				Jakarta	Makassar																	

Ikuti ketentuan di bawah ini dan terapkan penggunaan rumus pada tabel di atas

1. Kolom Tempat Lahir = diisi dengan menggunakan fungsi HLOOKUP dengan memanggil data pada tabel tempat lahir :
 - JK adalah Kota Jakarta
 - MK adalah Kota Makassar
2. Hasil Penilaian Harian (HPH) = Rata-Rata dari seluruh mata pelajaran
3. Hasil Penilaian Akhir (HPA) = $(50\% \times \text{HPH}) + (25\% \times \text{HPTS}) + (25\% \times \text{HPAS})$

4. Pembulatan = diisi dengan ketentuan pembulatan ke atas jika angka dibelakang koma bernilai 50 ke atas
5. Predikat = diisi dengan menggunakan fungsi IF dengan ketentuan :
 - Nilai Akhir (HPA) di atas 90 maka predikat A
 - Nilai Akhir (HPA) di atas 85 maka predikat B
 - Nilai Akhir (HPA) di atas 80 maka predikat C
 - Nilai Akhir (HPA) di bawah 80 maka predikat D
6. Peringkat diisi dengan menggunakan fungsi RANK berdasarkan Hasil Penilaian Akhir (HPA)
7. Rata-Rata diisi dengan menggunakan fungsi AVERAGE
8. Nilai Tertinggi diisi menggunakan fungsi MAX
9. Nilai Terendah diisi menggunakan fungsi MIN

****SELAMAT MENGERJAKAN****



Lampiran 14. Instrumen Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

Angket Validitas Ahli Isi
Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Informatika

Nama : Gede Arna Jude Saskara
 Jabatan : Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS(5)	S(4)	KS(3)	TS(2)	STS(1)
Kelayakan isi						
1	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan kompetensi dasar	v				
2	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dasar	v				
3	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	v				
4	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	v				
5	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	v				
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	v				
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dalam pembelajaran.	v				
B. Kebahasan		SS	S	KS	TS	STS
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		v			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS(5)	S(4)	KS(3)	TS(2)	STS(1)
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		v			
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		v			
C. Penyajian						
12	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah jelas		v			
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		v			
14	Kejelasan tujuan pembelajaran sudah sesuai	v				
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			
17	Ilustrasi video pembelajaran sesuai dengan materi		v			
18	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

Pada modul masih banyak salah pada penulisan, Informasi yang terdapat pada video warnanya tidak terlihat jelas dikarenakan warnanya hampir sama dengan warna background. Pada LKPD ditambahkan bahan soal/diskusi sehingga mencapai semua KD/materi.

Singaraja, 12 Oktober 2020
Penilai,



Gede Arna Jude Sasakara, S.T, M.Ts

Digitally signed by Gede Arna
Jude Sasakara
DN: C=ID, OU=Lecturer,
O=Universitas Pendidikan
Ganesha, CN=Gede Arna
Jude Sasakara,
E=jude.sasakara@undiksha.ac
.id
Reason: I am approving this
document
Location: Singaraja
here



Angket Validitas Ahli Isi
Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Informatika

Nama : Gede Arna Jude Saskara, S.T.,M.T
 Jabatan : Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS(5)	S(4)	KS(3)	TS(2)	STS(1)
Kelayakan isi						
1	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan kompetensi dasar	v				
2	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dasar	v				
3	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	v				
4	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	v				
5	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	v				
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	v				
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dalam pembelajaran.	v				
B. Kebahasan		SS	S	KS	TS	STS
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	v				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS(5)	S(4)	KS(3)	TS(2)	STS(1)
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai	v				
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	v				
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	v				
C. Penyajian						
12	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah jelas		v			
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		v			
14	Kejelasan tujuan pembelajaran sudah sesuai	v				
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			
17	Ilustrasi video pembelajaran sesuai dengan materi		v			
18	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah sesuai		v			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 15 Oktober 2020
 Penilai,



Gede Arna Jude Sasakara, S.T., M.T.

Digitally signed by Gede
 Arna Jude Sasakara
 DN: C=ID, OU=Lecturer,
 O=Universitas Pendidikan
 Ganesha, CN=Gede Arna
 Jude Sasakara,
 E=jude.sasakara@undiksha
 .ac.id
 Reason: I am approving
 this document
 Singaraja, 15 Oktober 2020



Instrumen Evaluasi Ahli Isi Mata Pelajaran

Nama : I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd
 Jabatan : Guru Informatika

I. Petunjuk

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

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

II. Daftar Pernyataan

No		Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
Kelayakan isi							
1	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan kompetensi dasar		✓				
2	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dasar		✓				
3	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓				
4	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
5	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.		✓				
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dalam pembelajaran.		✓				
B. Kebahasan			SS	S	KS	TS	STS
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓				
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam		✓				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>					
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar		✓			
C. Penyajian						
12	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah jelas		✓			
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		✓			
14	Kejelasan tujuan pembelajaran		✓			
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
17	Ilustrasi video pembelajaran sesuai dengan materi		✓			
18	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			

Kesimpulan

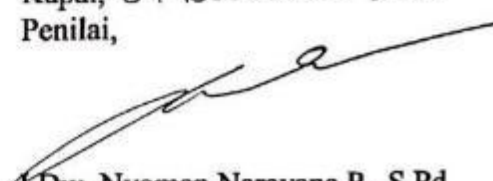
Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan : Untuk konsep makernya
di tingkatkan lagi supaya kedepannya
lebih Baik

Kapal, 04 November 2020
Penilai,


Dw. Nyoman Narayana P., S.Pd

Angket Validitas Ahli Isi
Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Informatika

Nama : I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd

Jabatan : Guru Informatika

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju
 S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju

II. Daftar Pernyataan

No		Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
Kelayakan isi							
1	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓					
2	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan indicator pencapaian kompetensi dasar	✓					
3	Materi yang disajikan di dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
4	Keaktualan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
5	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
6	Referensi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓					
7	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan sesuai dalam pembelajaran.		✓				
B. Kebahasan			SS	S	KS	TS	STS
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓					
9	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓				
10	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam		✓				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i>					
11	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓				
C. Penyajian						
12	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah jelas		✓			
13	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓				
14	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
15	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
16	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
17	Ilustrasi video pembelajaran sesuai dengan materi	✓				
18	Cakupan isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

.....

.....

.....

.....

Kapal, 06 November 2020
Penilai,



I Dw. Nyoman Narayana P., S.Pd

Lampiran 15. Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

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

Jabatan : Staf Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan kemampuan intelektual peserta didik	√				
2	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan gaya belajar peserta didik	√				
3	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik	√				
4	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik	√				
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√				
Model Pembelajaran						
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran		√			
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika		√			
Evaluasi						
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		√			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		√			
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran		√			
11	Ketepatan kunci jawaban		√			
12	Umpan balik soal tes		√			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

1. Tambahkan deskripsi di masing-masing pertemuan
2. Tambahkan petunjuk penggunaan edmodo
3. Gunakan bahasa yang baku dan konsisten di setiap pertemuan
4. Tambahkan petunjuk pengerjaan pada LKPD

Singaraja, 8 September 2020

Penilai,



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



Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

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

Jabatan : Staf Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan kemampuan intelektual peserta didik	√				
2	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan gaya belajar peserta didik	√				
3	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik		√			
4	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik		√			
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik	√				
Model Pembelajaran						
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran	√				
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	√				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
C. Evaluasi						
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		√			
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		√			
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran	√				
11	Ketepatan kunci jawaban	√				
12	Umpan balik soal tes	√				

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

SARAN :

-

Singaraja , 19 September 2020

Mengetahui dan Meyetujui



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

Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Nama : Dendi Maysanjaya
Jabatan : Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan kemampuan intelektual peserta didik		√			
2	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan gaya belajar peserta didik		√			
3	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik		√			
4	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik		√			
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik		√			
Model Pembelajaran						
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran		√			
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika		√			
C. Evaluasi		SS	S	KS	TS	STS
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		√			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		√			
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran		√			
11	Ketepatan kunci jawaban		√			
12	Umpan balik soal tes		√			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

Perlu diperhatikan kembali terkait implementasi model pembelajaran *Flipped Classroom*, terlebih dengan kondisi pembelajaran di masa pandemi saat ini. Perlu adanya untuk membuat forum diskusi secara khusus dengan memberikan topik diskusi, untuk mengefektifkan tahap *Do* dari model pembelajaran *Flipped Classroom*

Tambahkan *bumper-out* pada video pembelajaran

Singaraja, 5 Oktober 2020
Penilai,



Dendi Maysanjaya

Instrumen Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Nama : Dendi Maysanjaya
Jabatan : Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan kemampuan intelektual peserta didik		√			
2	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan gaya belajar peserta didik		√			
3	Media pembelajaran <i>e-learning</i> sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik		√			
4	Media pembelajaran <i>e- learning</i> sesuai dengan perkembangan sosial emosional peserta didik		√			
5	Media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat menambah motivasi belajar peserta didik		√			
Model Pembelajaran						
6	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam <i>e-learning</i> sesuai dengan topik pembelajaran		√			
7	Ketepatan penggunaan model pembelajaran <i>Flipped Classroom</i> dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika		√			
C. Evaluasi		SS	S	KS	TS	STS
8	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar		√			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Kesesuaian rubrik penilaian dengan jenis penilaian		√			
10	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran		√			
11	Ketepatan kunci jawaban		√			
12	Umpan balik soal tes		√			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

-

Singaraja, 10 Oktober 2020

Penilai,

Dendi Maysanjaya



No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E- learning</i>						
1	Pemilihan jenis teks yang digunakan sudah tepat	√				
2	Pemilihan ukuran teks yang digunakan sudah tepat	√				
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√				
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	√				
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	√				
6	Komposisi warna pada video maupun gambar sudah serasi	√				
7	Warna <i>background</i> dengan huruf sudah serasi	√				
8	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan sudah nyaman	√				
9	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah rapi		√			
10	Kualitas gambar yang digunakan sudah sesuai		√			
11	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai		√			
B. Interaktivitas						

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi		√			
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>		√			
14	Kemudahan dalam penilaian tugas		√			
15	Kemudahan dalam penilaian kuis		√			
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	√				
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika		√			
18	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik		√			

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

1. Ubah nama file modul sesuai dengan isi modul
2. Ubah nama modul menjadi materi
3. Buat gambar yang lebih detail

Singaraja, 8 September 2020

Penilai,



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

Instrumen Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd
 Jabatan : Staf Dosen

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E- learning</i>						
1	Pemilihan jenis teks yang digunakan sudah tepat	√				
2	Pemilihan ukuran teks yang digunakan sudah tepat		√			
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	√				
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		√			
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	√				
6	Komposisi warna pada video maupun gambar sudah serasi	√				
7	Warna <i>background</i> dengan huruf sudah serasi		√			
8	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan sudah nyaman	√				
9	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah rapi	√				
10	Kualitas gambar yang digunakan sudah sesuai	√				
11	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai	√				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
B. Interaktivitas						
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	√				
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√				
14	Kemudahan dalam penilaian tugas		√			
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	√				
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi		√			
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika		√			
18	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	√				

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

SARAN :

-

Singaraja , 19 September 2020
Mengetahui dan Meyetujui



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

Instrumen Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda ($\sqrt{}$) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E- learning</i>						
1	Pemilihan jenis teks yang digunakan sudah tepat	√				
2	Pemilihan ukuran teks yang digunakan sudah tepat	√				
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		√			
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		√			
5	Kesesuaian perataan paragraf teks		√			
6	Komposisi warna pada video maupun gambar sudah serasi	√				
7	Warna <i>background</i> dengan huruf sudah serasi	√				
8	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan sudah nyaman	√				
9	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah rapi	√				
10	Kualitas gambar yang digunakan sudah sesuai	√				
11	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai	√				
B. Interaktivitas						

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	√				
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√				
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	√				
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	√				
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	√				
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	√				
18	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	√				

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan Masukan :

Instruksi atau perintah untuk membuat tugas pada aplikasi Edmodo sebaiknya gunakan Huruf Tebal. Hindari huruf miring untuk petunjuk khusus.

Singaraja, 20 September 2020
Penilai,


I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Instrumen Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Informatika

I. Petunjuk

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

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
A. Tampilan Media Pembelajaran <i>E- learning</i>						
1	Pemilihan jenis teks yang digunakan sudah tepat	√				
2	Pemilihan ukuran teks yang digunakan sudah tepat	√				
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul		√			
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		√			
5	Kesesuaian perataan paragraf teks		√			
6	Komposisi warna pada video maupun gambar sudah serasi	√				
7	Warna <i>background</i> dengan huruf sudah serasi	√				
8	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> ketika digunakan sudah nyaman	√				
9	Penyusunan tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> sudah rapi	√				
10	Kualitas gambar yang digunakan sudah sesuai	√				
11	Kualitas video yang digunakan sudah sesuai	√				
B. Interaktivitas						

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
12	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam mengakses materi, video, dan soal evaluasi	√				
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i>	√				
14	Kemudahan dalam penilaian tugas	√				
15	Kemudahan dalam penilaian kuis	√				
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> seperti adanya fitur forum diskusi	√				
17	Terdapat tes secara <i>online</i> tersedia di dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	√				
18	Tombol <i>link</i> untuk mengarahkan ke referensi bahan ajar berjalan dengan baik	√				

Kesimpulan

Media pembelajaran *e-learning* ini dinyatakan*:

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

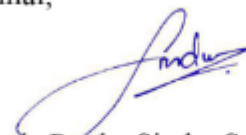
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan Masukan :

-

Singaraja, 20 September 2020

Penilai,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 17. Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING*
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM*
BERBASIS *EDMODO* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

A. Materi Informatika

1. Materi yang tidak jelas dan memerlukan penjelasan tambahan.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Materi yang tidak jelas

2. Kesalahan ketik

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan Ketik

3. Kesalahan ketik pada subtitle dalam video

No.	Judul Materi	Judul Video	Kesalahan ketik

- 4.
- Dubbing*
- dalam video kurang jelas

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

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

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kata yang sulit

6. Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil yang salah.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Penggunaan Huruf

7. Kesalahan penggunaan tanda baca.

No.	Judul Materi	Halaman	Baris	Kesalahan tanda baca

Hal-hal yang perlu diperbaiki:

.....

.....

.....

.....



ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS *EDMOD*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nama : I PUTU Santana Butra
 No. Absen : 18
 Kelas : 7A

I. Petunjuk

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

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik		✓			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap		✓			
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik		✓			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-Learning</i>					✓
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar		✓			
12	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok			✓		
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika				✓	
17	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
18	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar		✓			
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran/Komentar:

pembelajaran menjadi lebih mudah
saat pandemi

Kapal, 11 November, 2020
Responden,

Plah.

I Puru Setan Putra



Lampiran 18. Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan

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

No	Daftar Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	4
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		83	86	91
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		83%	86%	91%
Persentase keseluruhan subjek (%)		87%		
Kualifikasi Keseluruhan		Valid		



Lampiran 19. Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Perorangan

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

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	0	3	0	0	0
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	1	0	0	0
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	1	0	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	0	3	0	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	0	3	0	0	0



Lampiran 20. Angket Uji Coba kelompok kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS *EDMODO*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nama : I. made Arya Ranu Wibawa
 No. Absen : 13
 Kelas : 7a

I. Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik		✓			
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> terstruktur sehingga mudah dipahami		✓			
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	✓				
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Informatika sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-Learning</i>				✓	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar				✓	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika		✓			
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika				✓	
17	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
18	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					✓
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran		✓			

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar:

Menurut saya belajar menggunakan edmodo sangat membantu siswa untuk melihat materi pelajaran.

Kapal, 11 / november 2020
Responden,

Rani Wipiwa
Rani Wipiwa



Lampiran 21. Hasil Perhitungan Uji Coba Kelompok Kecil

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

Lampiran 22. Rekapitulasi Skor Butir Pernyataan Uji Coba Kelompok Kecil

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

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	3	4	3	0	0
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	6	1	0	0
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	7	1	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	6	4	0	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	6	0	0	0



Lampiran 23. Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS *EDMODO*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nama : I Putu Ardy Putrayasa
 No. Absen : 11
 Kelas : 7A

I. Petunjuk

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

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

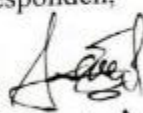
No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> terstruktur sehingga mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>		✓			
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran		✓			
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap	✓				
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik	✓				

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>					✓
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.		✓			
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar					✓
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	✓				
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	✓				
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika					✓
17	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran/Komentar:

Menurut saya pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam mengatasi materi dengan mudah di masa pandemi ini.

Kapal, 30 November 2020
Responden,


I. Putu Ardy Putrayasa



Lampiran 24. Hasil Perhitungan Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Responden																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4	4	4	5	4	3	5	3	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	5	3
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	3
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	3	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	3	5	3	5	3
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3

No	Pertanyaan	Responden																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
8(-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	3	5	3	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	3	4	4	4	4	3	3	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	3
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3
12(-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	5	3	4	3	4	4	5	4	3	4	5	5	3	5	4	4	5	4	4	5
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	3

No	Pertanyaan	Responden																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	5	4	4	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4	3	4	5	5	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	4	3	5	5	3	3	3	3	3	4
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efesien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	3	5	4	3	3	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	3	5	3	4	3	5	3	5	4	3	3	5	3	3	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	3	5	4	3	4	4	4	5	5	5	2	4	5	4	5	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	3
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		84	91	87	87	77	87	85	84	84	88	95	85	85	75	89	87	86	80	86	89	91	87	89	89	78	70	85	78	83	72
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)		84%	91%	87%	87%	77%	87%	85%	84%	84%	88%	95%	85%	85%	75%	89%	87%	86%	80%	86%	89%	91%	87%	89%	89%	78%	70%	85%	78%	83%	72%

No	Pertanyaan	Responden																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	Persentase keseluruhan subjek (%)	84,4%																													
	Kualifikasi Keseluruhan	Valid																													



Lampiran 25. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Coba Lapangan

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> menarik	15	15	0	0	0
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> terstruktur sehingga mudah dipahami	10	16	4	0	0
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	14	13	3	0	0
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	11	12	7	0	0
5	Contoh-contoh yang diberikan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran	6	21	3	0	0
6	Isi materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat lengkap	12	18	0	0	0
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu peserta didik	15	14	1	0	0
8(-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i>	7	13	10	0	0
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	16	12	2	0	0
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	10	17	3	0	0
11	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika mampu meningkatkan motivasi belajar	9	17	4	0	0
12(-)	Materi media pembelajaran <i>e-learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar	14	9	7	0	0
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya semangat dalam belajar Informatika	12	16	2	0	0
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran <i>e-learning</i>	14	14	2	0	0
15	Media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	12	16	2	0	0

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	8	22	0	0	0
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	6	11	13	0	0
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	8	9	13	0	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	10	15	4	1	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	10	16	4	0	0



Lampiran 26. Angket Respons Guru

ANGKET RESPONS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS *EDMODO*
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA

Nama : I Dewa Nyoman Narayana Prasada, S.Pd
 NIP : -

I. Petunjuk

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

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

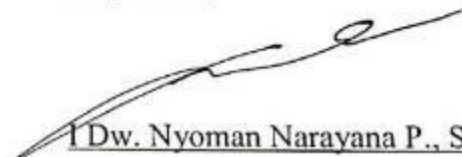
No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Informatika di kelas		✓			
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada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

No	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
	<i>learning</i> pada pembelajaran Informatika membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri		✓			
8	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Informatika		✓			
9	Media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Informatika		✓			
10	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu meningkatkan intensita belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika		✓			

Saran/Komentar:

Dengan menggunakan Media pembelajaran E-learning ini sangat bagus dan mempermudah pembelajaran untuk guru.

Kapal, 01.. Desember 2020
Responden,


Dw. Nyoman Narayana P., S.Pd



Lampiran 27. Hasil Perhitungan Uji Respons Guru

No	Daftar Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran Informatika di kelas	4
2(-)	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar dibandingkan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada pelajaran Informatika	3
3	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Informatika	4
4(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	5
5	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4
6(-)	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika	4
7	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	4
8	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran Informatika	4
9	Media pembelajaran <i>e-learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi Informatika	4
10	Adanya media pembelajaran <i>e-learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika	4
Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)		40
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6.67
x		40
Kriteria		Sangat Positif

Lampiran 28. Angket Respons Peserta Didik

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN
MODEL PEMBELAJARAN *FLIPPED CLASSROOM* BERBASIS
***EDMODO* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA**

Nama : I Gede Bagus Krisna Prana Yoga
 No. Absen : 04
 Kelas : VII A

I. Petunjuk

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

II. Daftar Pernyataan

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

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

Saran/Komentar:

Menurut saya menggunakan *edmodo* adalah mempermudah siswa dan siswi untuk belajar.

Kapal, 01 Desember 2020
Responden,



I Gede Bagus Krisna Prana Yoga

Lampiran 29. Hasil Perhitungan Uji Respons Peserta Didik

No	Pertanyaan	Responden																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Tampilan media pembelajaran <i>e-learning</i> dalam proses pembelajaran Informatika sangat menarik	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	3	5	4	4
2	Materi dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika mudah dipahami	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	3	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	4	5
3(-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada proses pembelajaran Informatika	4	5	4	4	2	3	2	5	4	2	3	4	2	2	4	3	5	4	3	5	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5
5	Melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	3	5	5	2	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4
6(-)	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	4	4	4	3	4	2	5	4	4	5	3	5	3	4	4	5	5	5	4	3	5	5	4	3	5	5	3	4	4
7	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	3	5	5	4	5	3	4	4	5	3	5	4	5
8	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	4	4	4	5	4	4	3	5	4	3	4	5	4	4	4	4	3	5	3	4	5	3	5	4	4	3	5	5	4	3
9(-)	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran <i>e-learning</i> tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	3	5	4	5	2	5	1	5	4	5	4	5	4	3	3	5	4	5	3	4	4	5	5	4	3	5	3	5	4	4
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika karena belajar dapat dilakukan dimana saja.	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5
11(-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika tidak terorganisir.	4	4	5	5	3	5	2	4	5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	4	4	3	4	2	4	3	5	5	4	2	4
12	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	4	4	5	5	4	1	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	4	4
13(-)	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media Pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika mengurangi motivasi belajar.	4	4	5	4	3	2	2	5	4	5	3	4	4	3	4	4	5	5	3	4	3	5	5	4	2	4	5	5	4	3

Lampiran 30. Rekapitulasi Skor Butir Pertanyaan Uji Respons Peserta Didik

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

No	Daftar Pertanyaan	Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
16(-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika	13	15	2	0	0
17(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	15	12	3	0	0
18(-)	Media pembelajaran <i>e-learning</i> Informatika kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	11	9	6	0
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran <i>e-learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	7	14	9	0	0
20	Penggunaan media pembelajaran <i>e-learning</i> pada mata pelajaran Informatika dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	11	17	1	1	0



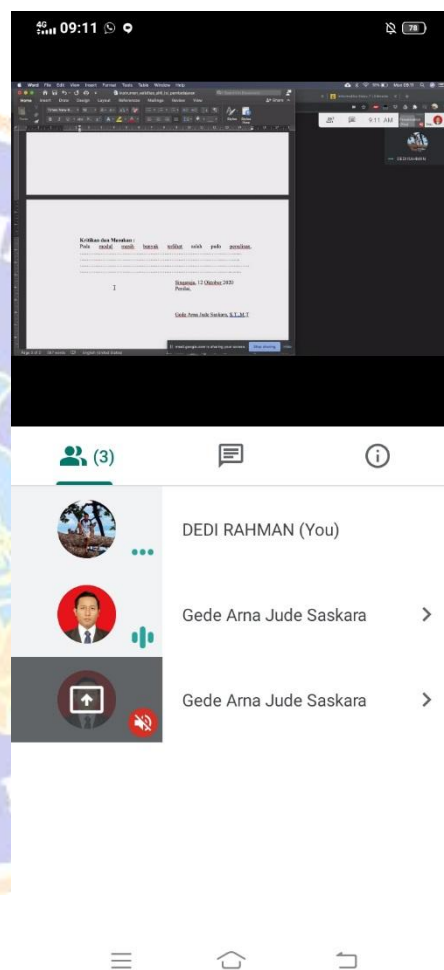
Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian



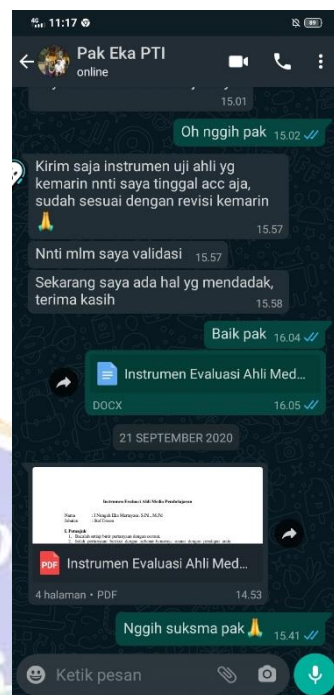
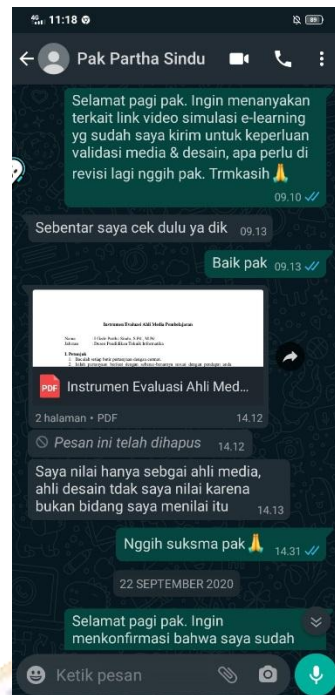
Melakukan observasi kelas



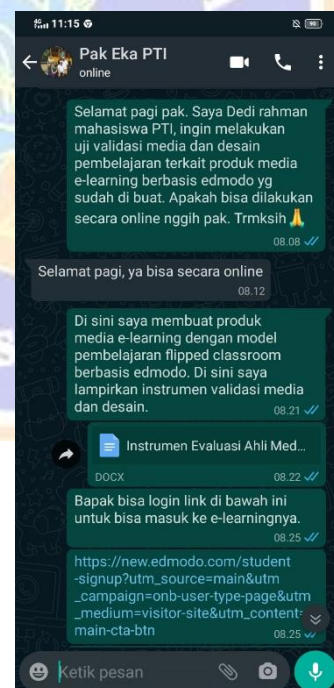
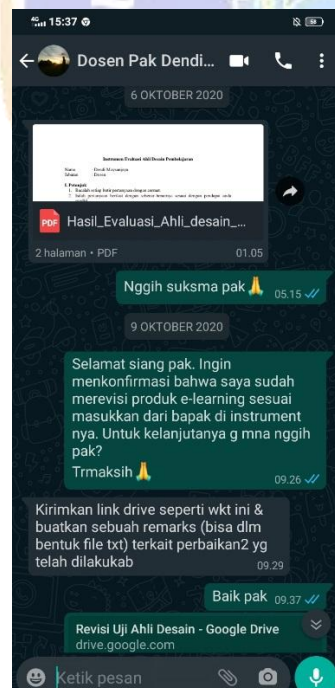
Melakukan penyebaran angket



Melakukan uji validitas ahli isi secara *offline/online*



Melakukan uji validitas ahli media secara online



Melakukan uji validitas ahli desain secara online



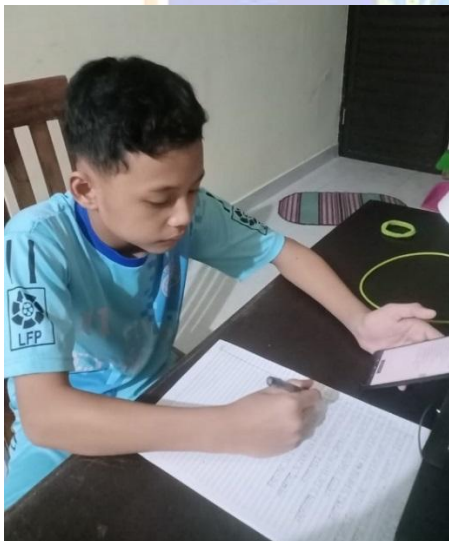
Uji coba perorangan



Uji coba kelompok kecil



Uji coba lapangan



Implementasi media





Uji respons peserta didik



Uji respons guru

