

Lampiran 1 Surat Ijin Melakukan Penelitian Di SMPN 1 Seririt



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1999/UN48.11/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 13 November 2019

Yth. Kepala SMP N 1 Seririt
di tempat

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

Nama : Si Luh Made Intan Pebriyanti
NIM : 1615051098
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

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



a.n. Dekan,
Wakil Dekan I

Ally
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032003

Lampiran 2 Surat Balasan SMPN 1 Seririt



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA & OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 SERIRIT
Jl. Udayana No.25A .Telp. (0362) 92331,Fax.(0362)92331
Kode Pos 81153 Seririt
E-mail:smpn1_seririt@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/61/SMP.1/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NYOMAN ARMAJA,S.Pd,M.Pd
NIP : 19650920 199002 1 002
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina Tingkat I/IV-b.
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Seririt.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : SI LUH MADE INTAN PEBRIYANTI
Tempat/tgl. Lahir : Singaraja, 16 Pebruari 1998.
Nim : 161051098
Prodi : Pendidikan Tehknik Informatika.
Jurusan : Pendidikan Tehknik Informatika.
Fakultas : Teknik dan Kejuruan.
Alamat : Jln. Pulau Menjangan, BTN Banyuning Indah Blok I No. 14 Singaraja.

Memang benar orang tersebut di atas sedang mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Seririt.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Seririt, 10 Maret 2020
Kepala SMP Negeri 1 Seririt,

NYOMAN ARMAJA,S.Pd,M.Pd
Nip. : 19650920 1999002 1 002

Lampiran 3 Hasil Wawancara dan Observasi Guru

PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SUMBER
BELAJAR PADA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA

(GURU)

Nama : I WAYAN WAWA, S.Pd.

NIP : 196404181986011001.

Pertanyaan :

1. Kendala apa yang terjadi saat pembelajaran Informatika?
- sebagian besar siswa tidak memiliki basic pengetahuan komputer, internet, maupun ilmu yg. mendukung pengetahuan tsb.
2. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar mata pelajaran Informatika?
1 (satu) orang.
3. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Informatika?
- Buku Paket.
- Jaringan Internet.
- Komputer
- LCD Proyektor, IPAD.
4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Informatika?
- Komputer (4 Ruang Lab. Komputer).
- Jaringan Internet.

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

- metode ceramah, metode praktek, metode tanya jawab.
- metode praktek lebih banyak.

.....
.....
.....
6. Berapakah Standar Ketuntasan Minimal dalam mata pelajaran Informatika?

.....
.....
.....
7. Apakah anda tahu tentang Media Interaktif berbasis Multimedia?

- media interaktif adalah media yg. bersifat komunikatif berbasis digital baik berbentuk teks, animasi, audio, video.

.....
.....
.....
8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia atau pembelajaran elektronik dalam membantu proses pembelajaran Informatika?

- Perlu.
- Karena melalui pembelajaran berbasis multimedia proses pembelajaran menjadi lebih menarik, cepat dipahami oleh siswa.

.....
.....
.....
9. Fitur apa saja yang diharapkan dari adanya media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia atau modul elektronik untuk membantu proses pembelajaran Informatika?

- Diharapkan lebih banyak video.
-
.....

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia atau pembelajaran elektronik dalam membantu guru pada proses pembelajaran Informatika?

- cukup menarik karena bisa membantu dan mempermudah proses pembelajaran.

Singaraja, 20/1-2020

I Wayan Nawa, S.Pd.

Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET

PESERTA DIDIK

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

Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

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 :

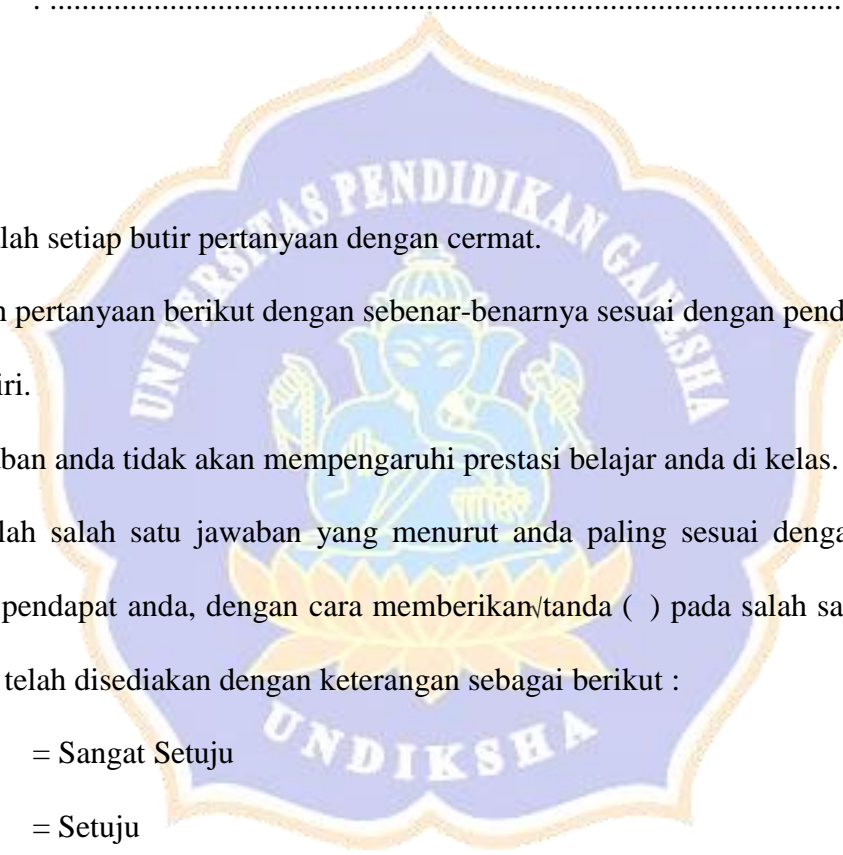
SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju



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

10.	Saya senang dan tertarik jika pembelajara Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.					
11.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
Karakteristik Pembelajaran						
12.	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.					
13.	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.					
14.	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media <i>Power Point</i> dan Buku paket.					
15.	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					

Singaraja,

Siswa

Lampiran 6 Hasil Angket Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : Fans Akbar M

No. Absen : 1

Kelas : VIA

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 :

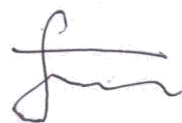
SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pernyataan

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban				
		SS 5	S 4	KS 3	TS 2	STS 1
Karakteristik Peserta Didik						
1.	Saya senang belajar Informatika.		✓			
2.	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.		✓			
3.	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.			✓		
4.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.			✓		
5.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.		✓			

6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.				✓	
7.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.		✓			
8.	Saya senang saat belajar terdapat video agar lebih mudah dipahami.		✓			
9.	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami.		✓			
10.	Saya senang dan tertarik jika pembelajara Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.		✓			
11.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓			
Karakteristik Pembelajaran						
12.	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.		✓			
13.	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.			✓		
14.	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media <i>Power Point</i> dan Buku paket.		✓			
15.	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.			✓		

Singaraja, 15 Januari 2020
Siswa



ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Nama : gede aditya utama
No. Absen : 02
Kelas : 7A/VIIA

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 senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	✓				
3.	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.	✓				
4.	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.					✓
5.	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.			✓		

6.	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	✓					
7.	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	✓					
8.	Saya senang saat belajar terdapat video agar lebih mudah dipahami.	✓					
9.	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami.		✓				
10.	Saya senang dan tertarik jika pembelajara Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.	✓					
11.	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.		✓				
Karakteristik Pembelajaran							
12.	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.			✓			
13.	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.			✓			
14.	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media <i>Power Point</i> dan Buku paket.		✓				
15.	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	✓					

Singaraja, 15 Januari 2020
Siswa


Gede Aditya Utama

Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SERIRIT**

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal :

Evaluator :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda

Contoh:

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√	

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD		
2.	Kesesuaian materi dengan perumusan indikator		

3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		
4.	Kesesuaian materi dalam media interaktif		

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

BAHASA

5.	Keterbacaan tulisan dalam konten media interaktif		
6.	Kejelasan informasi dalam video interaktif		
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam pembelajaran media interaktif		

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

PENYAJIAN			
8.	Kemampuan penyajian media interaktif dalam menarik perhatian siswa dan mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		
9.	Konsep media dengan materi		
10.	Ketepatan video tutorial pembelajaran dengan materi		
11.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi		
12.	Kesesuaian tugas dan soal evaluasi dengan tujuan indikator pembelajaran		
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			

Singaraja,

Ahli Isi Pembelajaran

.....

Lampiran 8 Instrumen Uji Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 SERIRIT

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal :

Evaluator :

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda:

Contoh:

No	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan Keterbatasan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

No.	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran		

	Keterbatasan	huruf		
		2. Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul		
2.	Grafis	3. Kejelasan penggunaan materi		
		4. Ketepatan penempatan dan ukuran gambar/video		
Komentar/Saran:				
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				
3.	Desain Tampilan/Media	5. Ketepatan penggunaan video, tugas dan quiz		
		6. Layout dan tata letak		
		7. Penggunaan font dan jenis ukuran		
		8. Ilustrasi, grafis, gambar		
		9. Kesesuaian dengan yang diharapkan		
Komentar/Saran:				
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				
KUALITAS TEKNIS				
4.	Efektivitas	10. Kemudahan pengoperasian media interaktif		

Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

..... Ahli Desain
Pembelajaran



.....

ANGKET UJI COBA PERORANGAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS

MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII

DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor yang telah tersedia untuk masing-masing butir penilaian.
2. Berikan nilai :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran media interaktif mudah dipahami					√

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran media interaktif mudah dipahami					
2.	Materi dalam media interaktif disajikan dengan jelas dan mudah diikuti					
3.	Materi pada konten media interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar					
4.	Isi materi dalam media interaktif secara keseluruhan mampu menarik minat siswa untuk belajar					
5.	Bahasa yang digunakan					

	dalam media interaktif mudah dipahami					
6.	Penggunaan media gambar/video dalam media interaktif sesuai dengan materi pelajaran					
7.	Contoh-contoh yang diberikan dalam konten media interaktif membantu materi yang sulit dimengerti					
8.	Tahap pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					



9.	Tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran media interaktif jelas dan sesuai dengan materi pelajaran					
10.	Penggunaan konten media interaktif dalam proses pembelajaran membuat saya belajar lebih cepat dan mudah memahami materi pelajaran.					



Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Responden



ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII**

DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

Petunjuk Pengisian.

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

2. Berikan nilai :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran media interaktif mudah dipahami					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran media interaktif mudah dipahami					
2.	Materi dalam media interaktif disajikan dengan jelas dan mudah diikuti					
3.	Tugas yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran media interaktif jelas, sesuai dengan materi pelajaran					
4.	Setiap langkah pembelajaran di dalam media interaktif jelas					
5.	Tahap pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat siswa lebih aktif					
6.	Fitur media interaktif mempermudah siswa dalam melakukan sharing dengan guru dan teman					

7.	Penggunaan media interaktif membuat diskusimenjadi lebih aktif					
8.	Penggunaan media interaktif membuat proses belajar Informatika menjadi lebih mudah					
9.	Kami dapat belajar melalui video tutorial pembelajaran dengan jelas secara langsung di dalam media interaktif					
10.	Ilustrasi pembelajaran yang disajikan pada konten media interaktif membantu meningkatkan pemahaman dalam pengerjaan tugas					
11.	Tugas yang diberikan dalam media interaktif membuat kami tertantang untuk mengerjakannya					
12.	Fasilitas di sekolah sangat membantu dalam pembelajaran Informatika					

	dengan media interaktif					
13.	Penggunaan aplikasi <i>Scratch</i> membuat pelajaran Informatika menjadi menyenangkan					
14.	Penggunaan konten media interaktif dalam proses pembelajaran memungkinkan belajar lebih cepat, mudah memahami materi pelajaran					

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

Singaraja,

Mengetahui dan Menyetujui

.....

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SERIRIT**

Petunjuk Pengisian.

1. Berilah tanda centang (√) pada kolom skor yang telah tersedia untuk masing-masing butir penilaian.
2. Berikan nilai :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten media interaktif menarik					√

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan yang digunakan dalam konten media interaktif menarik					
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami					
3.	Materi yang disajikan dalam konten media interaktif mampu menarik minat siswa dalam belajar					
4.	Contoh-contoh yang diberikan pada konten media interaktif dapat membantu dalam memahami materi					
5.	Isi materi dalam konten media					

	interaktif Informatika sangat lengkap, fitur pembelajaran sangat membantu siswa					
6.	Siswa memiliki kesulitan dalam menggunakan media interaktif saat proses pembelajaran Informatika					
7.	Saya merasa senang menggunakan konten media interaktif ini sangat bermanfaat bagi saya					
8.	Saya merasa senang menggunakan konten media interaktif Informatika saat kegiatan belajar mengajar berlangsung					
9.	Pembelajaran menggunakan konten media interaktif					

	membuat saya semangat dalam belajar Informatika					
10.	Melalui setiap kegiatan pembelajaran yang ada dalam konten media interaktif, saya dapat menyimpulkan, mengembangkan ide mengenai Informatika.					

Singaraja,
Responden



.....

Lampiran 12 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Sekolah :

Tanggal :

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Di Kelas VII (Studi Kasus :SMP Negeri 1 Seririt). Berilah tanda (√) pada kolom skor yang telah tersedia untuk masing-masing butir penilaian.

STS	TS	KS	S	SS
-----	----	----	---	----

Keterangan Skor Penilaian :

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

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

Contoh :

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran Informatika					√



No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam proses pembelajaran Informatika					
2.	Materi di dalam konten media interaktif jelas dan lengkap					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menggunakan media interaktif pada saat proses pembelajaran Informatika					
4.	Saya dapat menilai diri sendiri dan menambah kemandirian saya dalam belajar					
5.	Saya merasa malas, karena harus menghidupkan					

	komputer setiap belajar.					
6.	Saya merasa lebih antusias dalam belajar Informatika, karena didalamnya terdapat video yang menarik sehingga mudah dipahami					
7.	Saya merasa lebih termotivasi dalam belajar karena materi yang dijelaskan dalam bentuk video/gambar					
8.	Saya merasa tidak nyaman dalam belajar, karena pemaparan materi tidak terorganisir dengan baik dan susah diikuti					
9.	Konten media interaktif Informatika sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
10.	Saya mendukung penggunaan konten					

	media interaktif menggunakan <i>Scratch</i> pada mata pelajaran Informatika.					
--	---	--	--	--	--	--

Singaraja,

Responden



ANGKET RESPON GURU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 SERIRIT**

A. IDENTITAS GURU

Nama :

NIP :

Tanggal :



B. Petunjuk Pengisian.

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

Berikan nilai :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Contoh :

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi praktikum pelajaran Informatika di kelas					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi praktikum pelajaran Informatika di kelas					
2.	Saya merasa lebih tertarik dalam belajar Informatika					
3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak konten media interaktif pada saat proses pembelajaran Informatika					
4.	Siswa lebih aktif antusias dalam kegiatan belajar mengajar Informatika					
5.	Konten media interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum					
6.	Dengan penggunaan					

	media interaktif , penilaian siswa menjadi lebih mudah.					
7.	Dengan penggunaan konten media interaktif, pembelajaran Informatika menjadi lebih menarik membantu siswa belajar secara mandiri.					
8.	Dengan adanya konten media interaktif ini , saya bisa mengontrol perkembangan siswa pada mata pelajaran Informatika					
9.	Konten media interaktif dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memaparkan materi Informatika					
10.	Dengan adanya konten media interaktif, intensitas belajar siswa pada mata pelajaran Informatika meningkat.					

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Responden



Lampiran 14 Silabus Mata Pembelajaran Informatika Kelas 7



Kompetensi Inti: Pengetahuan	Kompetensi Inti: Keterampilan	Materi Pokok	Pembelajaan	Penilaian	Indikator Capaian	Jam Pelajaran	Catatan
---	--	---------------------	--------------------	------------------	------------------------------	--------------------------	----------------

Topik Computational Thinking (Tematis)

<p>[VII-3.6.] <i>Computational Thinking</i> untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.</p>	<p>[VII-4.6.] Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung graf/jejaring, pola sederhana, dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual).</p>	<p>[VII-4.6.] Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking</p>	<p>[VII-4.6.] Tantangan Bebras tingkat SMP Diskusi solusi dan penyimpulan makna serta pengetahuan</p>	<p>[VII-4.6.] Capaian penyelesaian (nilai)</p>	<p>[VII-3.6.a] Siswa mampu mengenal dan memahami konsep Komputasional [VII-3.6.b] Siswa mampu menentukan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritme dalam menganalisis dan mencari solusi permasalahan</p>	<p>8</p>	<p>[VII-3.6.] Kemampuan Berpikir komputasional (Computational Thinking) dibentuk sendiri oleh siswa dengan cara mengerjakan latihan menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung</p>
---	--	--	---	--	---	----------	---

			informatika	<p>[VII-3.6.c] Siswa mampu menggunakan aplikasi scratch untuk memecahkan masalah sekitar [VII-3.6.d]</p> <p>Siswa mampu mengoperasikan RoboMind untuk membuat program untuk robot line follower</p>	<p>struktur data lebih kompleks dan berpola, kemudian diskusi dengan arahan guru.</p> <p>[VII-4.6.] Saran: benchmark dengan mengikut sertakan siswa pada ajang/test computational thinking/penalaran yang sifatnya</p>
--	--	--	-------------	---	--

						berjenjang, berstandard nasional/internasion al dan sudah tersedia gratis sesuai tingkat SMP.
--	--	--	--	--	--	--



Lampiran 15 Hasil Perhitungan Angket

Lampiran Hasil Kuesioner (Peserta didik).

No	Daftar Pernyataan	Responden																																Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Totas STS (1)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32					
1	Saya senang belajar Informatika.	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	35	84	12	0	0	
2	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	120	28	3	0	0
3	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru.	3	5	5	5	3	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	4	20	68	27	2	0
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	3	1	2	3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	5	2	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	2	2	2	3	5	32	39	16	0
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	5	3	4	4	4	5	4	2	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	2	5	4	2	4	5	5	2	5	65	56	3	8	0
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	2	5	4	5	3	5	4	4	4	5	4	2	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	35	80	9	2	0
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	5	85	52	0	0	0	
8	Saya senang saat belajar terdapat video agar lebih mudah dipahami.	5	5	5	5	4	3	4	1	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	90	44	6	0	1
9	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami.	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	60	80	0	0	0
10	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	50	72	12	0	0
11	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	35	92	3	2	0
12	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	3	1	3	3	5	3	1	4	3	3	4	3	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	3	3	5	2	5	4	3	3	45	36	33	2	1
13	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.	3	3	1	3	4	4	4	5	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	5	4	3	2	3	4	4	3	5	4	3	20	48	36	4	0
14	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media Power Point dan Buku paket.	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	2	4	5	2	4	4	4	3	4	45	80	3	4	0
15	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	3	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	5	5	4	2	10	16	42	22	0

Keterangan:
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih
Mencari Total S = 4 X total responden memilih
Mencari Total KS = 3 X total responden memilih
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Kriteria :
5 = SS
4 = S
3 = KS
2 = TS
1 = STS

No	Daftar Pernyataan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar Informatika.	35	84	12	0	0	131	82%	Sangat Setuju
2	Saya senang jika belajar Informatika menggunakan komputer.	120	28	3	0	0	151	94%	Sangat Setuju
3	Saya memahami dengan baik pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru	20	68	27	2	0	117	73%	Setuju
4	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	5	32	39	16	0	92	58%	Kurang Setuju
5	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	65	56	3	8	0	132	83%	Sangat Setuju
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	35	80	9	2	0	126	79%	Setuju
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	85	52	0	0	0	137	86%	Sangat Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat video agar lebih mudah dipahami.	90	44	6	0	1	141	88%	Sangat Setuju
9	Saya membutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif yang mudah untuk dipahami.	60	80	0	0	0	140	88%	Sangat Setuju
10	Saya senang dan tertarik jika pembelajara Informatika menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia.	50	72	12	0	0	134	84%	Sangat Setuju
11	Menurut saya pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis Multimedia dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	35	92	3	2	0	132	83%	Sangat Setuju
12	Mata pelajaran Informatika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	45	36	33	2	1	117	73%	Setuju
13	Mata pelajaran Informatika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami.	20	48	36	4	0	108	68%	Setuju
14	Saat memberikan penjelasan materi Informatika guru menggunakan media Power Point dan Buku paket.	45	80	3	4	0	132	83%	Setuju
15	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	10	16	42	22	0	90	56%	Kurang Setuju

Keterangan:

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

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 = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = 32 X 5 (Jumlah Responden X Skor Tertinggi Lingkert) =

160

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum

Lampiran 16 Dokumentasi



Dokumentasi saat menyebar angket ke siswa

Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Media

**ANGKET UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI
SMP NEGERI 1 SERIRIT**

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal : Senin 5 Oktober 2020

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

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda:

Contoh:

No.	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan Keterbatasan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

No.	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan Keterbatasan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	
		2. Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	√	
Komentar/Saran:				
2.	Grafis	3. Kejelasan penggunaan materi	√	
		4. Ketepatan penempatan dan ukuran gambar/video	√	
Komentar/Saran:				
3.	Desain Tampilan/	5. Ketepatan penggunaan video, tugas dan quiz	√	
		6. Layout dan tata letak	√	

	Media	7. Penggunaan font dan jenis ukuran	√	
		8. Ilustrasi, grafis, gambar	√	
		9. Kesesuaian dengan yang diharapkan	√	
Komentar/Saran:				
KUALITAS TEKNIS				
4.	Efektivitas	10. Kemudahan pengoperasian media interaktif	√	
Komentar/Saran:				

Kesimpulan :

Lingkari salah satu opsi di bawah ini

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

- ① Layak uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran
3. Tidak layak

Singaraja, 5 Oktober 2020
Ahli Media Pembelajaran



**ANGKET UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP NEGERI 1 SERIRIT**

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal : Senin 5 Oktober 2020

Evaluator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda:

Contoh:

No.	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan Keterbatasan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	

No.	Fokus Penilaian	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Bahasa dan Keterbatasan	1. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf	√	
		2. Ketepatan penggunaan spasi, judul, dan sub judul	√	
2.	Grafis	3. Kejelasan penggunaan materi	√	
		4. Ketepatan penempatan dan ukuran gambar/video	√	
3.	Desain Tampilan/ Media	5. Ketepatan penggunaan video, tugas dan quiz	√	
		6. Layout dan tata letak	√	
		7. Penggunaan font dan jenis ukuran	√	
		8. Iustrasi, grafis, gambar	√	
		9. Kesesuaian dengan yang diharapkan	√	
KUALITAS TEKNIS				

4.	Efektivitas	10. Kemudahan pengoperasian media interaktif	√	
<p>Komentar/Saran:</p> <p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SERIRIT</p> <p>①. Layak uji coba lapangan tanpa revisi</p> <p>2. Layak uji coba lapangan dengan revisis sesuai saran</p> <p>3. Tidak layak</p>				

Singaraja, 5 Oktober 2020

Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 199311172019031014



Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Isi

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal : Rabu, 14 Oktober 2020

Evaluator : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda

Contoh:

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√	

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√	
2.	Kesesuaian materi dengan perumusan indikator	√	
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√	
4.	Kesesuaian materi dalam media interaktif	√	

Komentar/Saran :			
Ada indikator yang perumusannya belum operasional. Contoh: Siswa mampu mengenal dan memahami konsep komputasional. Penulisan indikator tersebut tidak bisa diukur (tidak operasional)			
BAHASA			
5.	Keterbacaan tulisan dalam konten media interaktif	√	
6.	Kejelasan informasi dalam video interaktif	√	
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam pembelajaran media interaktif	√	
Komentar/Saran :			
.....			
.....			
.....			
PENYAJIAN			
8.	Kemampuan penyajian media interaktif dalam menarik perhatian siswa dan mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	√	
9.	Konsep media dengan materi	√	
10.	Ketepatan video tutorial pembelajaran dengan materi	√	
11.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	√	
12.	Kesesuaian tugas dan soal evaluasi dengan tujuan indikator pembelajaran	√	
Komentar/Saran :			

Singaraja, 14 Oktober 2020
Ahli Isi Pembelajaran



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

ANGKET UJI AHLI ISI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MULTIMEDIA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
DI SMP NEGERI 1 SERIRIT

Mata Pelajaran : Informatika

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Oktober 2020.

Evaluator : I WAYAN NAWA, S.Pd.

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian, sesuai dengan penilaian anda

Contoh:

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	√	

No.	Butir Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
KELAYAKAN ISI			
1.	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	✓	
2.	Kesesuaian materi dengan perumusan indikator	✓	
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kesesuaian materi dalam media interaktif	✓	

Komentar/Saran :

- Tingkat kedalaman materi perlu lebih diperdalam.

BAHASA

5.	Keterbacaan tulisan dalam konten media interaktif	✓	
6.	Kejelasan informasi dalam video interaktif	✓	
7.	Penggunaan bahasa yang efektif dan mudah dimengerti oleh siswa dalam pembelajaran media interaktif	✓	

Komentar/Saran :

- Tulisan agar lebih jelas dan kontras.

PENYAJIAN

8.	Kemampuan penyajian media interaktif dalam menarik perhatian siswa dan mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
9.	Konsep media dengan materi	✓	
10.	Ketepatan video tutorial pembelajaran dengan materi	✓	
11.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
12.	Kesesuaian tugas dan soal evaluasi dengan tujuan indikator pembelajaran	✓	

Komentar/Saran :

.....

.....

.....

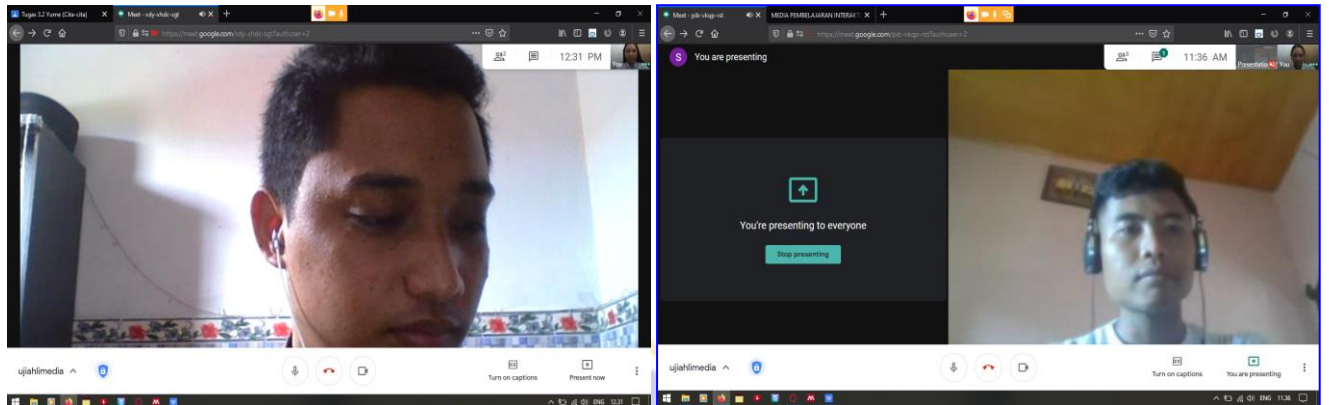
Singaraja, 15 Oktober

Ahli Isi Pembelajaran



I WAYAN NAWA, S.Pd.

Lampiran 19 Dokumentasi Uji Ahli



Uji Ahli Media Dengan Dosen Melalui Daring



Uji Ahli Dengan Guru