



LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Observasi Penelitian



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Liriyana (Kampung Tengah Usikbata) Singaraja - Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos. 81118

Nomor : 598/UN48.10.1/PP/2018
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Ijin Observasi Lapangan

Kepada
Yth. Kepala Madrasah Tsanawiyah Terpadu Mardlatillah

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan perkuliahan Skripsi, para mahasiswa S1 Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu melakukan observasi untuk mendapatkan informasi terkait dengan hasil belajar siswa dan media apa yang digunakan pada mata pelajaran Seni Bodhya kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah.

Selubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diizinkan untuk melakukan observasi di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIM
1.	David Arifuddin	1511021007



Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 8 Januari 2019
 Wakil Dekan I



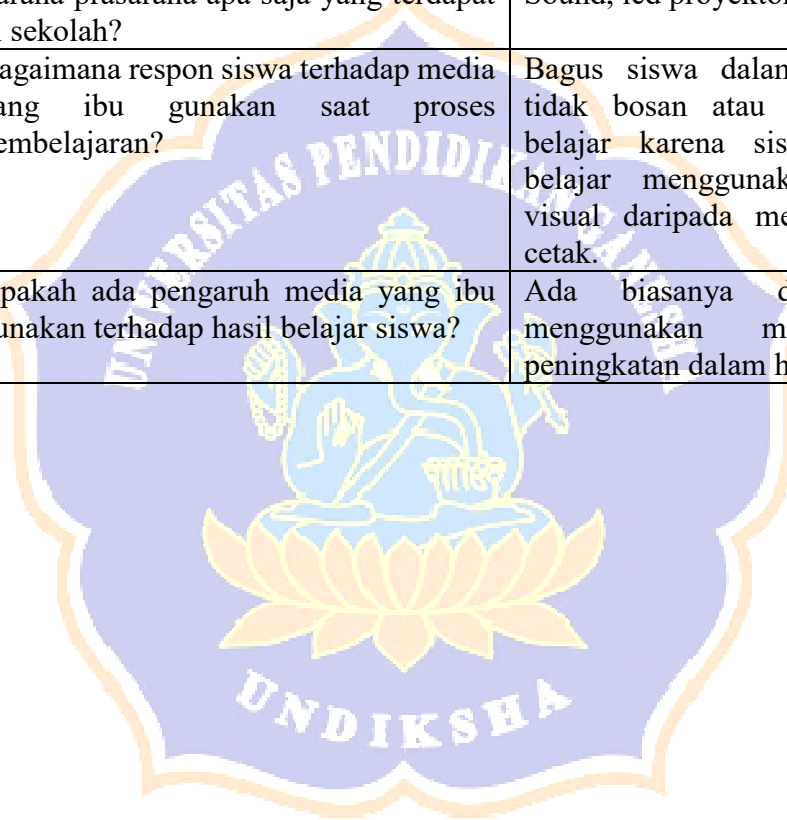
Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
 NIP. 197108152001121001

Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian

	YAYASAN MARDIATILLAH SINGARAJA MADRASAH TSANAWIYAH TERPADU MARDIATILLAH FULL DAY SCHOOL Alamat: Jalan Jales Putih No. 1 Bal. Bonyepati, Kec. Buleleng, Bali. Telepon: 0361- 5002500 Email: mardiatillah@yayasanmdia.com, website: mardiatillahwoodland.com	NSM: 12123106000 NPBM: 51101667 AKREDITASI B
	SURAT KETERANGAN OBSERVASI Nomor : 0099/MTs/MT/MR/19/2020	
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Terpadu Mardiatillah Singaraja, di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, menerangkan bahwa:		
Nama : David Ardhiudin NIM : 1511021007 Prodi : Teknologi Pendidikan Fakultas : Ilmu Pendidikan		
Mengingat benar adalah mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di MTs Terpadu Mardiatillah untuk kelengkapan data dalam penyusunan Skripsi berjudul "Pengembangan Konten E-Learning Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 di MTs Terpadu Mardiatillah", pada bulan Januari 2019 s.d Desember 2019.		
Demikian surat keterangan ljin ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.		
Singaraja, 27 Februari 2020 		

Lampiran 03. Hasil Wawancara

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Siapa nama Ibu?	Emawati, S.Pd.
2	Apa mata pelajaran yang ibu ampuh?	Seni Budaya.
3	Apakah ibu menggunakan media dalam proses pembelajaran? Dan media apa yang pernah digunakan?	Pernah, media yang biasanya saya gunakan dalam mengajar media sederhana.
4	Apakah ada kendala saat ibu melaksanakan pembelajaran?	Saya menagalami beberapa kendala dalam saat pembelajaran yaitu materi sangat padat dan waktu pembelajaran yang kurang khususnya pada sub materi seni rupa
5	Sarana prasarana apa saja yang terdapat di sekolah?	Sound, lcd proyektor, komputer , dll,
6	Bagaimana respon siswa terhadap media yang ibu gunakan saat proses pembelajaran?	Bagus siswa dalam belajar menjadi tidak bosan atau mengantuk dalam belajar karena siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada menggunakan media cetak.
7	Apakah ada pengaruh media yang ibu gunakan terhadap hasil belajar siswa?	Ada biasanya di materi yang menggunakan media itu ada peningkatan dalam hasil belajar siswa.



Lampiran 04. Hasil Analisis Kebutuhan

A. Hasil Analisis Bahan Ajar

1. Masalah yang ditemukan

Dari hasil wawancara ibu Emawati S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya di MTs Terpadu Mardlatillah ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran seni budaya materi seni rupa, dimana pada materi seni rupa sangat padat dan waktu kurang memadai untuk menielaskan semua materi.

2. Solusi yang Diajukan

Maka dari itu saya memberikan solusi untuk membuat media berupa konten *e-learning*, dengan konten *e-learning* bias memecahkan permasalahan dan bias digunakan siswa untuk belajar mandiri.

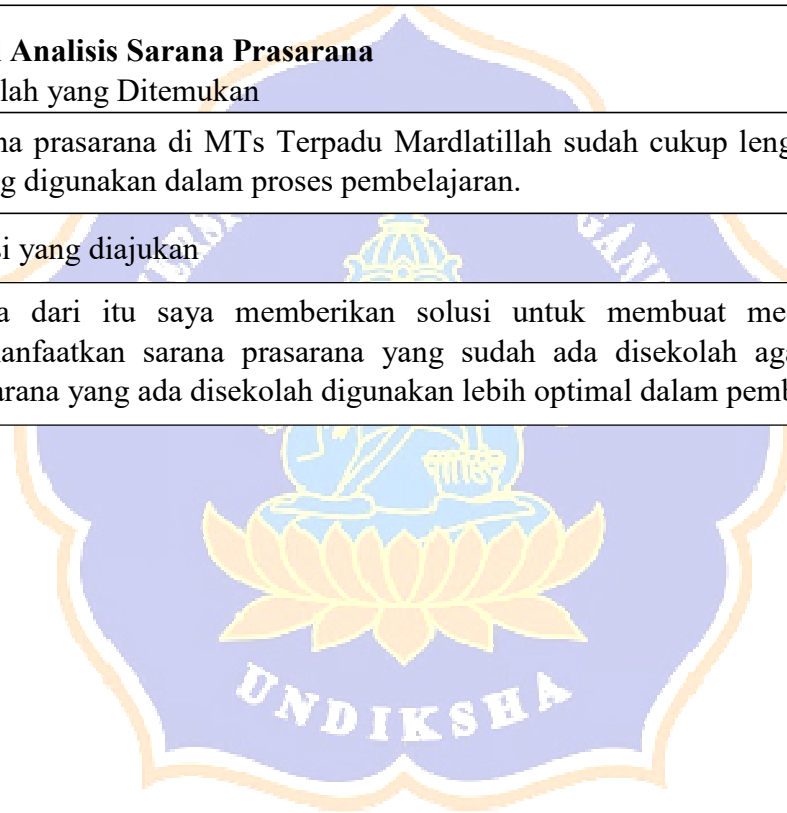
B. Hasil Analisis Sarana Prasarana

1. Masalah yang Ditemukan

Sarana prasarana di MTs Terpadu Mardlatillah sudah cukup lengkap, tapi jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Solusi yang diajukan

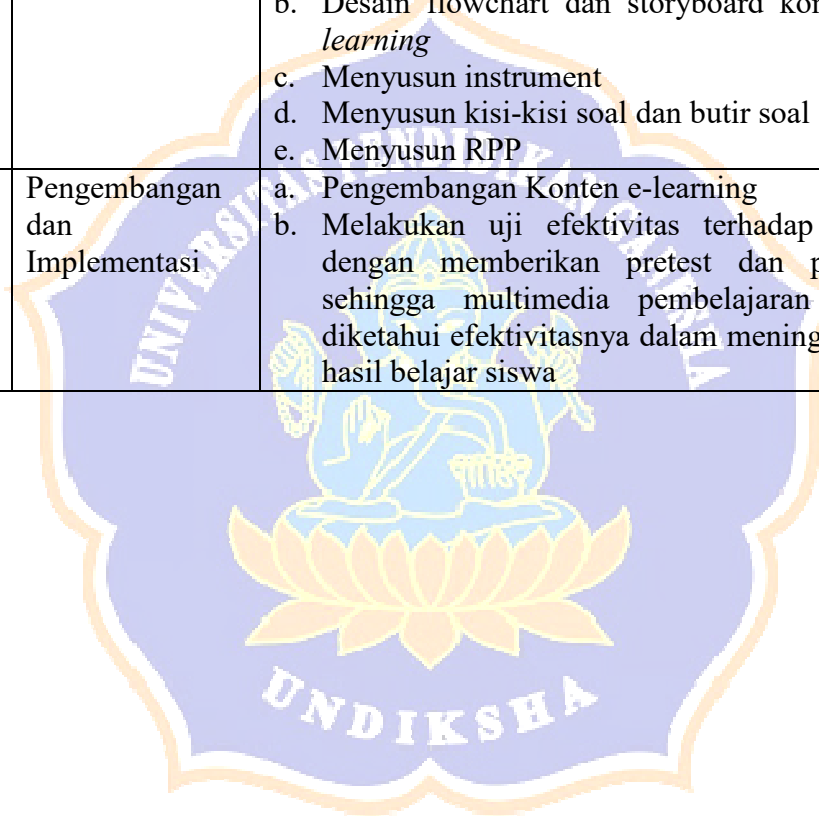
Maka dari itu saya memberikan solusi untuk membuat media yang memanfaatkan sarana prasarana yang sudah ada disekolah agar sarana prasarana yang ada disekolah digunakan lebih optimal dalam pembelajaran.



Lampiran 05. Lembar Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No.	Tahapan	Kegiatan
1	Penilaian Kebutuhan	a. Wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah, yaitu Ibu Emawati S.P.d. b. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran seni budaya mengenai penggunaan media dalam pembelajaran
2	Desain	a. Memilih dan menetapkan perangkat lunak/software b. Desain flowchart dan storyboard konten <i>e-learning</i> c. Menyusun instrument d. Menyusun kisi-kisi soal dan butir soal e. Menyusun RPP
3	Pengembangan dan Implementasi	a. Pengembangan Konten e-learning b. Melakukan uji efektivitas terhadap siswa dengan memberikan pretest dan posttest sehingga multimedia pembelajaran dapat diketahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa



Lampiran 06. Laporan Pengembangan Produk

**LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK PENGEMBANGAN KONTEN
E-LEARNING BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN
MENGUNAKAN MODEL WATERFALL PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI MTs
TERPADU MARDLATILLAH TAHUN PELAJARAN 2019/2020**



**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

I. RANCANGAN PRODUK

1. Judul Program

Konten *e-learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model *Waterfall* pada Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Era Revolusi Industri 4.0 di MTs Terpadu Mardlatillah.

2. Kebutuhan Pengguna dan Tujuan Program

a. Kebutuhan Pengguna

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu pesat mengharuskan adanya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut salah satunya adalah *e-learning*. *E-learning* ialah pembelajaran *online* ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang didalamnya ada pembelajaran berbasis web. *E-learning* berfungsi untuk membantu guru dan siswa dalam mengatasi keterbatasan waktu yang tersedia dalam pelajaran tatap muka di kelas, keterbatasan media serta memberikan keleluasaan siswa dalam mempelajari materi sesuai dengan kemampuan masing-masing. *E-learning* menjadi solusi yang tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi gaya pembelajar. Untuk itu, pengembangan konten *e-learning* sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya memiliki unsur penting dalam membantu kegiatan belajar siswa. Pembuatan program ini didasarkan atas kenyataan di lapangan, bahwa kesempatan belajar siswa terkadang masih dibatasi oleh beberapa hal yang sebenarnya masih dapat diatasi, seperti masih kurangnya waktu belajar siswa yang terhalang oleh keadaan lingkungan belajar mereka baik berasal dari pihak guru dan sekolah maupun halangan yang muncul dari dalam siswa itu sendiri. Hal ini berakibat materi pembelajaran yang harusnya tersampaikan kepada siswa tidak berlangsung dengan baik. Dengan terbentuknya program ini, diharapkan dapat memudahkan sekaligus membantu dalam proses pembelajaran yang dilakukan sehingga materi pembelajaran dapat diserap oleh siswa tidak hanya di sekolah saat jam pelajaran

berlangsung melainkan di waktu dan tempat yang berbeda tanpa dibatasi oleh keadaan, siswa dapat mempelajari materi yang dimaksudkan dengan lebih baik. Sehingga diharapkan nantinya pembelajaran menjadi lebih optimal karena materi pembelajaran dapat diakses dengan lebih maksimal sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

b. Tujuan Program

Tujuan pengembangan program ini antara lain adalah untuk:

- (1) Membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas
- (2) Membantu guru dalam penyampaian materi ajar
- (3) Menghemat waktu para guru saat menjelaskan materi
- (4) Mempermudah siswa/peserta didik untuk memahami materi tentang ruang lingkup seni budaya dan seni rupa
- (5) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan minat serta kemampuan dasar pengetahuan yang telah dimiliki.
- (6) Memberikan kesempatan siswa untuk dapat belajar pada tempat, waktu dan keadaan seperti yang diinginkan

3. Konteks Program

A. Profil Pengguna

- 1) Umur
- 2) Bahasa : Indonesia
- 3) Jenis Kelamin : Laki/Perempuan
- 4) Jabatan : Pelajar, Guru
- 5) Pengetahuan Awal : Memiliki pengetahuan dan keterampilan mengakses internet dan menggunakan komputer

B. Lingkungan Pengguna

Program *e-learning* berorientasi pendidikan karakter pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas VIII ini digunakan pada jenjang pendidikan SMP/MTs oleh guru dan

juga siswa untuk memudahkan proses pembelajaran dalam mempelajari materi ruang lingkup seni budaya dan seni rupa. Program ini dapat digunakan lebih dari 1 (satu) orang siswa dan 1 (satu) orang guru sebagai guru pengajar dalam waktu yang bersamaan. Adapun kecepatan dalam mengakses materi dirancang kurang lebih dibutuhkan waktu 1-5 detik (d disesuaikan dengan koneksi yang diperoleh dalam mengakses internet).

C. Platform Penyajian

Program ini disajikan melalui pembelajaran *online* pada pembelajaran *online* guru maupun siswa bisa menggunakan *smartphone*, *phablet* (*phone with tablet*) dapat pula disajikan melalui layar monitor komputer. Standar minimal spesifikasi penyajian tidak dibatasi karena hanya ditentukan dapat tersambung pada jaringan internet atau tidak.

D. Isu dan Tantangan

- (1) Waktu yang terlalu singkat untuk pembuatan program
- (2) Pengguna materi dan pendukungnya kemungkinan kurang sesuai dengan sistem pembelajaran di setiap kelas/sekolah
- (3) Memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat mengembangkan program *e-learning*
- (4) Belum semua calon pengguna produk memiliki koneksi internet yang dapat digunakan dan diperoleh kapan dan di mana saja

4. Deskripsi Program

Program ini dibuat dengan bantuan *LMS* (*learning management system*) Schoology. Tujuan dari pembuatan desain terhadap program ini adalah untuk memudahkan seluruh pengguna program ini dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam pembelajaran *online* ini terdapat beberapa fasilitas yang dicantumkan seperti: fitur *chatting*, forum diskusi, tugas, *quiz*. Fasilitas-fasilitas yang dicantumkan disesuaikan dengan setiap materi yang disampaikan dan saling

berhubungan/berkaitan serta diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif. Program yang dirancang ini nantinya menarik, sederhana dan mudah digunakan.

II. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Pada tahapan ini akan diperoleh hasil dari pencatatan dokumen dalam tahap analisis kebutuhan dan tahap desain. Pada tahap analisis kebutuhan merupakan tahapan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna produk dan tahap desain merupakan tahapan untuk mendesain rancangan konten *e-learning* yang hendak dikembangkan.

Tahap I: Analisis Kebutuhan

Analisis yang dilakukan yaitu dengan mengenal karakteristik siswa, analisis konten dan analisis lingkungan sekolah. Adapun hasil dari analisis adalah sebagai berikut.

a) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki siswa di MTs Terpadu Mardlatillah. Hasil analisis berdasarkan observasi yang ditemukan bahwa karakteristik masing-masing siswa di MTs Terpadu Mardlatillah merupakan siswa yang sudah memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi khususnya komputer dan internet.

b) Analisis Konten

Analisis konten dilakukan dengan memilih materi pelajaran yang relevan dengan produk pembelajaran yang dikembangkan, yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan materi yang dipilih terbatas pada materi Seni Budaya di kelas VIII semester genap. Berdasarkan hasil analisis konten di MTs Terpadu Mardlatillah maka dapat diidentifikasi kompetensi dasar mata pelajaran Biologi kelas X adalah sebagai berikut.

Tabel 1

Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII Semester
Genap di MTs Terpadu Mardlatillah

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Memahami Pengertian, Konsep Prosedur, unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggunakan model	3.1.1 Menjelaskan pengertian, konsep dan prosedur menggambar model 3.1.2 Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model 3.1.3 Mendeskripsikan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model
4.1 Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan	4.1.1 Mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model 4.1.2 Menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik dan media 4.1.3 Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

c) Analisis Lingkungan

Analisis lingkungan di MTs Terpadu Mardlatillah menunjukkan bahwa sangat memungkinkan dikembangkannya konten *e-learning* berorientasi pendidikan karakter. Hal ini dilihat dari fasilitas yang dimiliki oleh sekolah dan didukung fasilitas yang dimiliki oleh siswa.

Tahap II: Desain

Konten *e-learning* yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dirancang untuk siswa kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya yaitu:

a) Memilih dan menetapkan *software*

Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan konten *e-learning* yaitu *Schoology*, *Photoshop*, *Microsoft Powerpoint*,

Filmora, Corel draw, Video Scribe. Nitro Prp, Flip Book , Microsoft Office Word.

b) Membuat program *mapping*.

Mapping ini dibuat sebagai gambaran isi dari *e-learning* yang dikembangkan dalam mendukung pembelajaran *online*.

PROGRAM MAPPING

Nama Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kode Mata Pelajaran :

Kelas : VIII

Semester : II

Alokasi Waktu : 4 Pertemuan

Pengajar : Emawati, S.Pd.

Deskripsi :

Muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui

pendekatan: “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian, konsep, dan prosedur menggambar model melalui menyimak penjelasan guru di kelas dengan tepat.
2. Melalui mengamati gambar dan diskusi online siswa dapat mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model dengan tepat
3. Melalui membaca materi dan mengerjakan quiz secara online siswa dapat menjelaskan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model dengan tepat
4. Melalui membaca materi secara online siswa dapat mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model dengan tepat
5. Melalui mengamati video dan mengerjakan quiz secara online siswa dapat menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik dan media dengan tepat
6. Melalui mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) dan penugasan siswa dapat mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

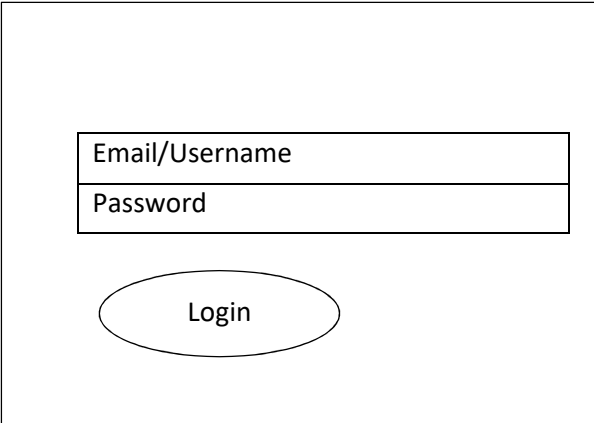
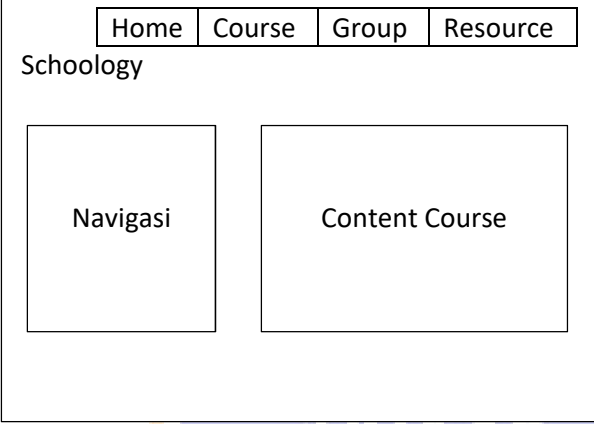
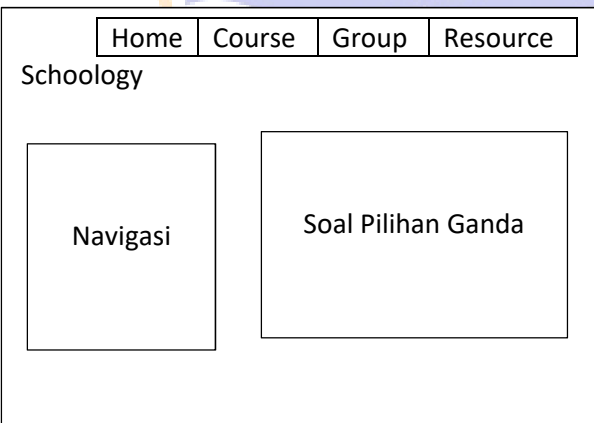
No	Topik	Dokumen	Gambar/Animasi	Audio/ Video	Tes/Quiz/ Tugas	Waktu	Link/Url	Metode
1.	Pengertian, konsep dan prosedur menggambar model	Materi pelajaran yang dikutip dari buku sekolah elektronik (BSE) Seni Budaya Kelas VIII dan refrensi lainnya.	Contoh gambar model	-	Tugas mengamati gambar. Forum Diskusi	Pertemuan 1	-	A. Menyimak penjelasan di kelas B. Mengamati gambar C. Diskusi Online
2.	Unsur, prinsip, alat dan bahan menggambar model	Materi pelajaran yang dikutip dari buku sekolah elektronik (BSE) Seni Budaya Kelas VIII dan refrensi lainnya.	-	-	Quiz Online	Pertemuan 2	-	A. Membaca Materi di kelas online B. Quiz
3.	Langkah-langkah dan teknik dalam menggambar model	Materi pelajaran yang dikutip dari buku sekolah elektronik (BSE) Seni Budaya Kelas VIII dan refrensi lainnya.	-	Video langkah-langkah dan teknik dalam menggambar model.	Mengamati video. Quiz.	Pertemuan 3	1. https://www.youtube.com/watch?v=rxAfF0b9O_k&t=27s 2. https://www.youtube.com/watch?v=rxAfF0b9O_k&t=27s	A. Membaca materi di kelas online. B. Menyimak video langkah-langkah menggambar model dan

							be.com/watch?v=Xmr1mtpGj9U	tenik menggambar model C. Quiz
4.	Mempresentasikan karya-karya yang dikejakan	Materi pelajaran yang dikutip dari buku sekolah elektronik (BSE) Seni Budaya Kelas VIII dan refrensi lainnya.	-	-	Tugas mempresentasikan tentang gambar model yang dibuat.	Pertemuan 4	-	A. Penugasan



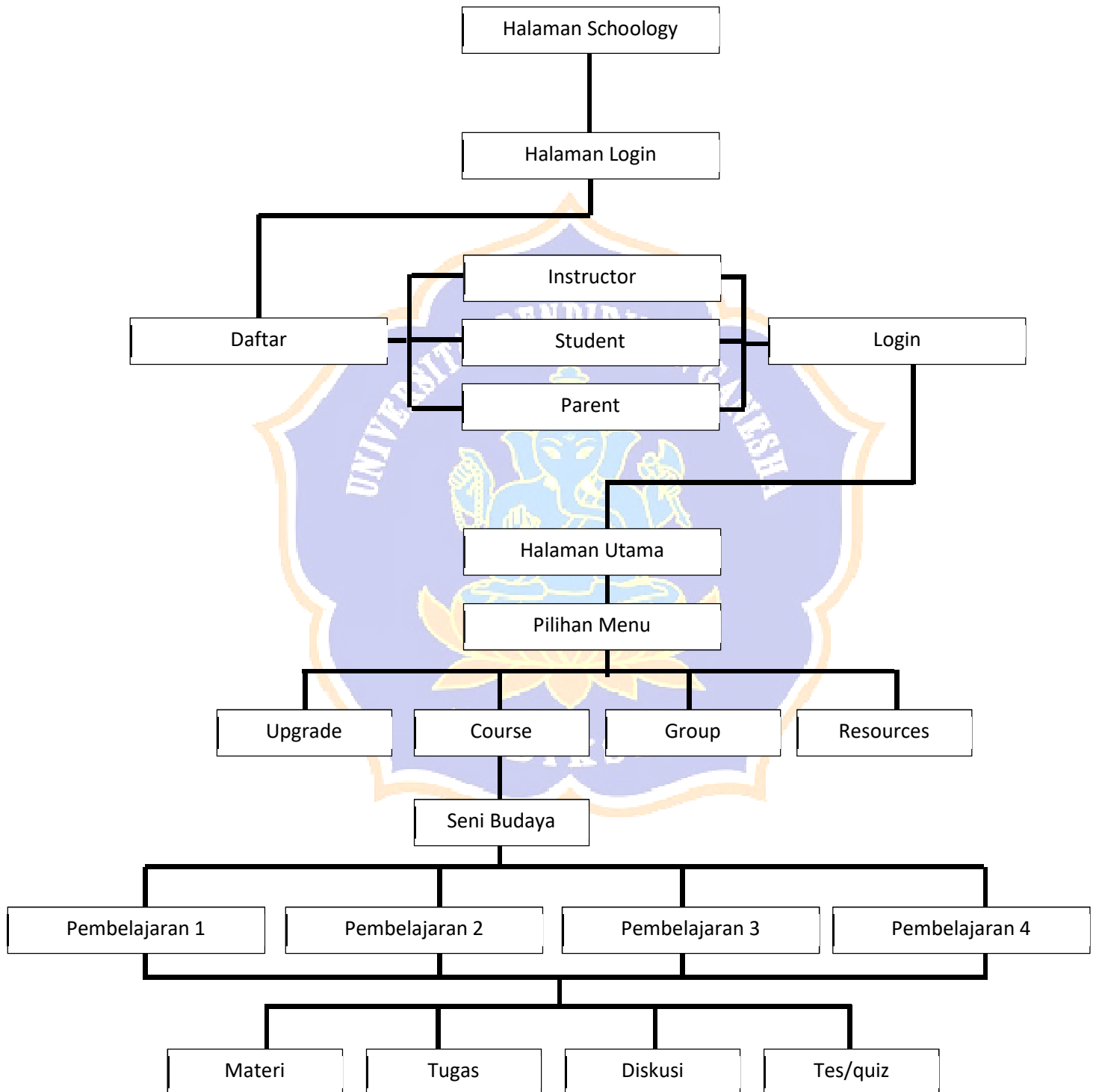
c) Membuat *Storyboard*

Membuat *storyboard* bertujuan untuk memudahkan pengembang memahami alur sajian material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun agar proses pengembangan berjalan dengan baik.

No.	Visual	Keterangan
1.		<p>Halaman Log In Halaman Log in Pada halaman ini, jika anda klik login maka akan muncul halaman berikut. Masukkan username dan password yang sudah diberikan, kemudian klik Log in.</p>
2.		<p>Halaman Course Pada halaman ini terdapat topik pemaparan materi yang disesuaikan dengan mapping setiap topik materi</p>
3.		<p>Halaman Quiz Pada halaman ini akan disajikan soal-soal yang harus dikerjakan siswa dengan batas waktu yang telah ditentukan sebagai tes akhir.</p>

d) Membuat *Flowchart*

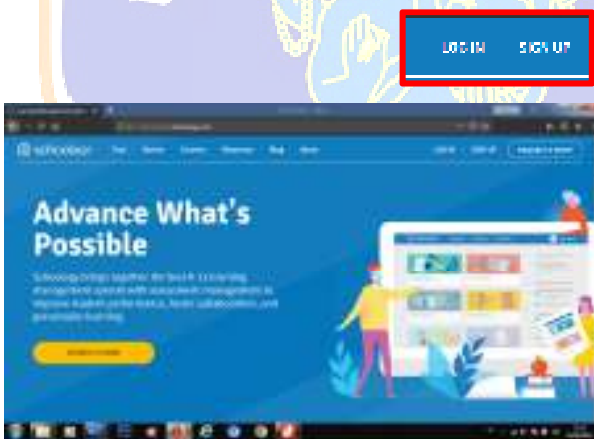

Membuat *flowchart* bertujuan untuk memberikan gambaran alur kerja dari *e-learning* yang dikembangkan.




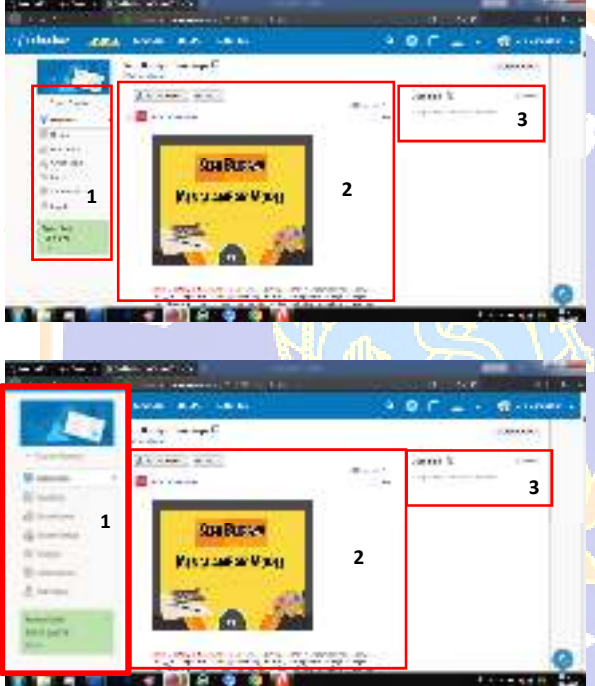
Tahap III: Pengembangan



Tahap berikutnya yaitu kegiatan, yaitu kegiatan produksi dan penilaian oleh ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran (*e-learning*). Adapun Uraian kegiatan yang dilakukan pada tahap produksi, yaitu (1) Memilih aplikasi yang sudah ada untuk membuat pembelajaran online (*e-learning*, Yaitu LMS schoology, (2) memasukkan materi, gambar beserta video dan aspek pendukung lainnya, (3) pembuatan tugas, forum diskusi dan kuis pada *e-learning* schoology, guna untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung, (4) Uji validasi produk oleh para ahli diantaranya, yaitu ahli isi mata pelajaran Seni Budaya, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran (*e-learning*).

Berikut ini adalah gambar secara ringkas mengenai *e-learning* yang dikembangkan.

No	Visual	Keterangan
1.		<p>Pada halaman awal schoology terdapat navigasi untuk Log in dan Sign up.</p>
2.		<p>Pada halaman halaman awal schoology, jika mengklik Log in, maka akan muncul halaman Sign in to schoology. Selanjutnya, masukkan username dan password, kemudian klik Log in</p>

<p>3.</p>		<p>Setelah melakukan Log in, maka akan muncul halaman beranda (Home). Adapun tampilan halaman beranda terdapat panel kolom tengah, panel navigasi atas, dan upcoming.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panel Navigasi yang terletak pada layar atas schoology terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> a. Courses untuk membuat kelas baru atau bergabung dengan kelas yang sebelumnya, a. Groups berfungsi seperti <ol style="list-style-type: none"> b. pesan dinding di mana anggota grup juga dapat mem-posting pesan dinding, c. Resources untuk menjaga, melacak dokumen, file, dan gambar yang di-upload dalam kelas. 2. Kolom tengah menunjukkan isi halaman berdasarkan navigasi sisi kiri. Misalnya, memulai umpan aktivitas terkini (Recent activity) yang berhubungan dengan kelas digital dan kelompok. Dengan mengklik Post untuk mengirim
-----------	------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>pembaharuan (update), tugas (assignment), acara (event), dan lainnya (more).</p> <p>3. Upcoming, untuk memeriksa pemberitahuan mendatang seperti tugas dan Quiz</p>
4.		<p>Pada halaman Courses Seni Budaya Pementasan teater menampilkan navigasi sisi kiri, kolom tengah, dan upcoming.</p> <p>1. Panel navigasi di sisi kiri pada halaman courses schoology memungkinkan untuk mengakses berbagai area kursus, seperti Materi (Material), Buku Nilai (Gradebook) dan Kehadiran Attendance). Selain itu, pada Kolom ini juga berisi menu Opsi Kursus (Courses Option) yang terdiri dari perangkat Admin Course, seperti View Course As, Recycle Bin, dan Pengaturan Privasi. Pada bagian paling bawah terdapat kode akses (Access code), yang digunakan</p>


		<p>agar siswa dapat mendaftar untuk mengikuti kelas.</p> <p>2. Kolom tengah pada halaman courses menunjukkan halaman berdasarkan navigasi sisi kiri.</p> <p>3. Upcoming, untuk memeriksa pemberitahuan mendatang seperti tugas dan Quiz.</p>
5.		<p>Pada halaman courses siswa dapat melihat konten pembelajaran pada setiap topik yang terdiri dari pendahuluan, materi (video dan materi), forum diskusi, dan Quiz.</p> <p>1. Pendahuluan Sebelum mempelajari materi siswa membaca pendahuluan yang terdiri dari</p> <ol style="list-style-type: none"> Kompetensi dasar, Indikator,

	    	<p>c. Tujuan pembelajaran, dan</p> <p>d. Video Pembukaan</p> <p>e. Pedoman pembelajaran.</p> <p>2. Materi</p> <p>Setelah membaca pendahuluan, selanjutnya,</p> <p>a. Siswa membaca materi pembelajaran,</p> <p>b. Siswa mengerjakan quiz.</p> <p>c. Siswa mengamati video langkah-langkah menggambar model.</p> <p>3. Forum Diskusi</p> <p>Setelah mempelajari materi, siswa mengikuti forum diskusi untuk mempertajam pemahaman materi</p> <p>4. Forum Bertanya</p> <p>Setelah mempelajari materi, siswa bisa bertanya di forum bertanya tentang</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		materi yang belum di mengerti
--	--	-------------------------------



Lampiran 07. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jln. Ubudjaya (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81138
Telp. (0362) 31372 E-mail: panaditah@undiksha.ac.id Sika Web: <http://tu.undiksha.ac.id/>


Nomor : 3963/UN48.10.1/LT/2019
Lampiran : 1 gabung
Perihal : Permohonan review serta memberikan penilaian instrumen

Kepada
Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
Wakil Dekan I di Lingkungan FIP
di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dan pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Konten E-learning Berorientasi Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 DI MTs Terpadu Mardiatillah Tahun Pelajaran 2019/2020" Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi mata pelajaran, media, desain pembelajaran dan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* /memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyedikan kisi-kisi instrumen (terlampir).


Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,




David Arifuddin
NIM 1511021007

Singaraja, 2 September 2019
Pembimbing I,



Drs. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.
NIP. 195604231983031002

Mengetahui,
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19720420 200112 1 001



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jl. Untung (Gedung FIP Kampus Tengah Ubud) Singaraja 81118
 Telp. (0382) 31372, E-mail: ipn@unpganesha.ac.id, GPRS Web: <http://ipn.unpganesha.ac.id/>

Nomor : 3963/UN48.10.1/LT/2019
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan review serta memberikan penilaian instrumen

Kepada
 Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 Staf Dosen di Lingkungan FIP
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dan pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Konten E-learning Berorientasi Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Model Waterfall Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mandatillah Tahun Pelajaran 2019/2020". Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi mata pelajaran, media, desain pembelajaran dan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

David Arifuddin
 NIM.1511021007

Singaraja, 2 September 2019
 Pembimbing I,

Drs. Ignatius I Wayan Srawata, M.Pd
 NIP. 195604231983031002

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

Dr. I Komang Sularna, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19720420 200112 1 001

Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Kevaliditasan Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Uraian	Skor Ahli	Skor Rata-rata
1	Materi	1. Mampu dan Tersebar	100	100
2. Isi dan Penjabaran		100	100	
3. Keakuratan dan Ketepatan Penjabaran		100	100	
4. Keterkaitan dengan materi		100	100	
2	Metode	1. Mampu dan Tersebar	100	100
2. Isi dan Penjabaran		100	100	
3. Keakuratan dan Ketepatan Penjabaran		100	100	
4. Keterkaitan dengan materi		100	100	
3	Penyajian	1. Mampu dan Tersebar	100	100
2. Isi dan Penjabaran		100	100	
3. Keakuratan dan Ketepatan Penjabaran		100	100	
4. Keterkaitan dengan materi		100	100	
Jumlah				
			300	300

Kevaliditasan Instrumen Ahli Desain Pembelajaran & Materi

No	Uraian	Skor Ahli		Skor Rata-rata
		I	II	
A. Aspek Materi				
1	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
B. Aspek Metode				
1	Kevaliditasan metode yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan metode yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan metode yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan metode yang diajarkan	✓		
C. Aspek Penyajian				
1	Kevaliditasan penyajian yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan penyajian yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan penyajian yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan penyajian yang diajarkan	✓		
D. Aspek Penilaian				
1	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		

1	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan materi yang diajarkan	✓		
E. Aspek Penilaian				
1	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
2	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
3	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		
4	Kevaliditasan penilaian yang diajarkan	✓		

WU 2023 - 2024 - 1st Semester - 1st Exam - 1st Paper

Q. No.	Question	Answer	Mark	Total
1	1. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	10
2	2. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	20
3	3. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	30
4	4. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	40
5	5. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	50
Total				50

WU 2023 - 2024 - 1st Semester - 1st Exam - 2nd Paper

Q. No.	Question	Answer	Mark	Total
1	1. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	10
2	2. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	20
3	3. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	30
4	4. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	40
5	5. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	50
Total				50

WU 2023 - 2024 - 1st Semester - 1st Exam - 3rd Paper

Q. No.	Question	Answer	Mark	Total
1	1. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	10
2	2. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	20
3	3. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	30
4	4. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	40
5	5. Which of the following is not a part of the business process? A. Marketing B. Production C. Distribution D. All of the above	D	10	50
Total				50

WU
 WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT
 WIEN VIENNA
 UNIVERSITY OF
 ECONOMICS
 AND BUSINESS

Lampiran 09. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran


No.	Uji Validasi	Komentar	Skor Ahli		Jumlah Ahli
			I	II	
1	Validasi	1. Apakah struktur materi yang akan disajikan sudah sesuai? a. Ya b. Tidak c. Sangat Ya d. Sangat Tidak e. Tidak Menentu	5	5	10
2	Isi/isi	1. Apakah isi materi yang akan disajikan sudah benar? a. Ya b. Tidak	5	5	10
3	Kejelasan	1. Apakah penjelasan yang akan disajikan sudah jelas? a. Ya b. Tidak	5	5	10
Jumlah					30

No.	Uji Validasi	Komentar	Skor Ahli		Jumlah Ahli
			I	II	
1	Validasi	1. Apakah struktur materi yang akan disajikan sudah sesuai? a. Ya b. Tidak c. Sangat Ya d. Sangat Tidak e. Tidak Menentu	5	5	10
2	Isi/isi	1. Apakah isi materi yang akan disajikan sudah benar? a. Ya b. Tidak	5	5	10
3	Kejelasan	1. Apakah penjelasan yang akan disajikan sudah jelas? a. Ya b. Tidak	5	5	10
Jumlah					30

No.	Uji Validasi	Komentar	Skor Ahli		Jumlah Ahli
			I	II	
1	Validasi	1. Apakah struktur materi yang akan disajikan sudah sesuai? a. Ya b. Tidak c. Sangat Ya d. Sangat Tidak e. Tidak Menentu	5	5	10
2	Isi/isi	1. Apakah isi materi yang akan disajikan sudah benar? a. Ya b. Tidak	5	5	10
3	Kejelasan	1. Apakah penjelasan yang akan disajikan sudah jelas? a. Ya b. Tidak	5	5	10
Jumlah					30

VALIDASI

No.	Uji Validasi	Komentar	Skor Ahli		Jumlah Ahli
			I	II	
1	Validasi	1. Apakah struktur materi yang akan disajikan sudah sesuai? a. Ya b. Tidak c. Sangat Ya d. Sangat Tidak e. Tidak Menentu	5	5	10
2	Isi/isi	1. Apakah isi materi yang akan disajikan sudah benar? a. Ya b. Tidak	5	5	10
3	Kejelasan	1. Apakah penjelasan yang akan disajikan sudah jelas? a. Ya b. Tidak	5	5	10
Jumlah					30

VALIDASI

 Nama dan Jabatan Validator

LEMBANG PENGUKURAN PEMBELAJARAN & PENYULUHAN

No	Indikator	Kategori	Skor	Bobot
1	Keberhasilan	1. Penguasaan materi pembelajaran 2. Kemampuan komunikasi 3. Kemampuan berkolaborasi 4. Kemampuan berinovasi 5. Kemampuan beradaptasi 6. Kemampuan berprestasi	40/100 20/100 20/100 20/100 20/100 20/100	100%
2	Keberhasilan	1. Penguasaan materi 2. Kemampuan komunikasi	20/100	20%
3	Keberhasilan	1. Kemampuan berkolaborasi 2. Kemampuan berinovasi 3. Kemampuan beradaptasi	20/100	20%
				100%

LEMBANG PENGUKURAN PEMBELAJARAN & PENYULUHAN
 ANGGARAN PELAKSIAN

No	Indikator	Indikator Pelaksanaan	Skor	Bobot
1	Keberhasilan	1. Penguasaan materi	✓	
2	Keberhasilan	2. Kemampuan komunikasi	✓	
3	Keberhasilan	3. Kemampuan berkolaborasi	✓	
4	Keberhasilan	4. Kemampuan berinovasi	✓	
5	Keberhasilan	5. Kemampuan beradaptasi	✓	
6	Keberhasilan	6. Kemampuan berprestasi	✓	
7	Keberhasilan	7. Kemampuan berkolaborasi	✓	
8	Keberhasilan	8. Kemampuan berinovasi	✓	
9	Keberhasilan	9. Kemampuan beradaptasi	✓	
10	Keberhasilan	10. Kemampuan berprestasi	✓	

11	Keberhasilan	11. Kemampuan berkolaborasi	✓	
12	Keberhasilan	12. Kemampuan berinovasi	✓	
13	Keberhasilan	13. Kemampuan beradaptasi	✓	
14	Keberhasilan	14. Kemampuan berprestasi	✓	
15	Keberhasilan	15. Kemampuan berkolaborasi	✓	
16	Keberhasilan	16. Kemampuan berinovasi	✓	
17	Keberhasilan	17. Kemampuan beradaptasi	✓	
18	Keberhasilan	18. Kemampuan berprestasi	✓	
19	Keberhasilan	19. Kemampuan berkolaborasi	✓	
20	Keberhasilan	20. Kemampuan berinovasi	✓	
21	Keberhasilan	21. Kemampuan beradaptasi	✓	
22	Keberhasilan	22. Kemampuan berprestasi	✓	

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

DAFTAR ISI INSTRUMEN (MATERI) PENYUSUNAN & UJI VALIDASI

No	Uraian	Kategori	Skor Ahli		Jumlah Ahli
			I	II	
1	1. Definisi	1. Definisi (definisi, karakteristik, ciri-ciri)	100%	100%	2
2	2. Fungsi	2. Fungsi (fungsi, tujuan, manfaat)	100%	100%	2
3	3. Struktur	3. Struktur (struktur, bagian-bagian, komponen)	100%	100%	2
4	4. Contoh	4. Contoh (contoh, ilustrasi, gambar)	100%	100%	2
5	5. Kesimpulan	5. Kesimpulan (kesimpulan, ringkasan, rangkuman)	100%	100%	2
			400%	400%	10

DAFTAR ISI INSTRUMEN (MATERI) PENYUSUNAN & UJI VALIDASI

No	Uraian	Skor Ahli		Jumlah Ahli
		I	II	
1	1. Definisi	100%	100%	2
2	2. Fungsi	100%	100%	2
3	3. Struktur	100%	100%	2
4	4. Contoh	100%	100%	2
5	5. Kesimpulan	100%	100%	2
6	6. Kesimpulan	100%	100%	2
7	7. Kesimpulan	100%	100%	2
8	8. Kesimpulan	100%	100%	2
9	9. Kesimpulan	100%	100%	2
10	10. Kesimpulan	100%	100%	2
11	11. Kesimpulan	100%	100%	2
12	12. Kesimpulan	100%	100%	2
13	13. Kesimpulan	100%	100%	2
14	14. Kesimpulan	100%	100%	2
15	15. Kesimpulan	100%	100%	2
16	16. Kesimpulan	100%	100%	2
17	17. Kesimpulan	100%	100%	2
18	18. Kesimpulan	100%	100%	2
19	19. Kesimpulan	100%	100%	2
20	20. Kesimpulan	100%	100%	2
21	21. Kesimpulan	100%	100%	2
22	22. Kesimpulan	100%	100%	2
23	23. Kesimpulan	100%	100%	2
24	24. Kesimpulan	100%	100%	2
25	25. Kesimpulan	100%	100%	2
26	26. Kesimpulan	100%	100%	2
27	27. Kesimpulan	100%	100%	2
28	28. Kesimpulan	100%	100%	2
29	29. Kesimpulan	100%	100%	2
30	30. Kesimpulan	100%	100%	2
31	31. Kesimpulan	100%	100%	2
32	32. Kesimpulan	100%	100%	2
33	33. Kesimpulan	100%	100%	2
34	34. Kesimpulan	100%	100%	2
35	35. Kesimpulan	100%	100%	2
36	36. Kesimpulan	100%	100%	2
37	37. Kesimpulan	100%	100%	2
38	38. Kesimpulan	100%	100%	2
39	39. Kesimpulan	100%	100%	2
40	40. Kesimpulan	100%	100%	2
41	41. Kesimpulan	100%	100%	2
42	42. Kesimpulan	100%	100%	2
43	43. Kesimpulan	100%	100%	2
44	44. Kesimpulan	100%	100%	2
45	45. Kesimpulan	100%	100%	2
46	46. Kesimpulan	100%	100%	2
47	47. Kesimpulan	100%	100%	2
48	48. Kesimpulan	100%	100%	2
49	49. Kesimpulan	100%	100%	2
50	50. Kesimpulan	100%	100%	2

DAFTAR ISI INSTRUMEN (MATERI) PENYUSUNAN & UJI VALIDASI

No	Uraian	Skor Ahli		Jumlah Ahli
		I	II	
1	1. Definisi	100%	100%	2
2	2. Fungsi	100%	100%	2
3	3. Struktur	100%	100%	2
4	4. Contoh	100%	100%	2
5	5. Kesimpulan	100%	100%	2
6	6. Kesimpulan	100%	100%	2
7	7. Kesimpulan	100%	100%	2
8	8. Kesimpulan	100%	100%	2
9	9. Kesimpulan	100%	100%	2
10	10. Kesimpulan	100%	100%	2
11	11. Kesimpulan	100%	100%	2
12	12. Kesimpulan	100%	100%	2
13	13. Kesimpulan	100%	100%	2
14	14. Kesimpulan	100%	100%	2
15	15. Kesimpulan	100%	100%	2
16	16. Kesimpulan	100%	100%	2
17	17. Kesimpulan	100%	100%	2
18	18. Kesimpulan	100%	100%	2
19	19. Kesimpulan	100%	100%	2
20	20. Kesimpulan	100%	100%	2
21	21. Kesimpulan	100%	100%	2
22	22. Kesimpulan	100%	100%	2
23	23. Kesimpulan	100%	100%	2
24	24. Kesimpulan	100%	100%	2
25	25. Kesimpulan	100%	100%	2
26	26. Kesimpulan	100%	100%	2
27	27. Kesimpulan	100%	100%	2
28	28. Kesimpulan	100%	100%	2
29	29. Kesimpulan	100%	100%	2
30	30. Kesimpulan	100%	100%	2
31	31. Kesimpulan	100%	100%	2
32	32. Kesimpulan	100%	100%	2
33	33. Kesimpulan	100%	100%	2
34	34. Kesimpulan	100%	100%	2
35	35. Kesimpulan	100%	100%	2
36	36. Kesimpulan	100%	100%	2
37	37. Kesimpulan	100%	100%	2
38	38. Kesimpulan	100%	100%	2
39	39. Kesimpulan	100%	100%	2
40	40. Kesimpulan	100%	100%	2
41	41. Kesimpulan	100%	100%	2
42	42. Kesimpulan	100%	100%	2
43	43. Kesimpulan	100%	100%	2
44	44. Kesimpulan	100%	100%	2
45	45. Kesimpulan	100%	100%	2
46	46. Kesimpulan	100%	100%	2
47	47. Kesimpulan	100%	100%	2
48	48. Kesimpulan	100%	100%	2
49	49. Kesimpulan	100%	100%	2
50	50. Kesimpulan	100%	100%	2

DAFTAR ISI INSTRUMEN (MATERI) PENYUSUNAN & UJI VALIDASI

 UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
 JALAN DR. RAJAWALAYA NO. 401, DEPOK, BOGOR 16129

Table 1. Summary of the Data Collection

Item	Category	Sub-category	Number of Items	Number of Items
1	General	1. General A. General B. General C. General D. General	10	10
2	Math	1. Mathematics A. Mathematics B. Mathematics C. Mathematics D. Mathematics	10	10
3	Science	1. Science A. Science B. Science C. Science D. Science	10	10
4	Language	1. Language A. Language B. Language C. Language D. Language	10	10

Table 2. Summary of the Data Collection

Item	Category	Sub-category	Number of Items	Number of Items
1	General	1. General A. General B. General C. General D. General	10	10
2	Math	1. Mathematics A. Mathematics B. Mathematics C. Mathematics D. Mathematics	10	10
3	Science	1. Science A. Science B. Science C. Science D. Science	10	10
4	Language	1. Language A. Language B. Language C. Language D. Language	10	10
5	Art	1. Art A. Art B. Art C. Art D. Art	10	10
6	Physical Education	1. Physical Education A. Physical Education B. Physical Education C. Physical Education D. Physical Education	10	10
7	Music	1. Music A. Music B. Music C. Music D. Music	10	10
8	Health	1. Health A. Health B. Health C. Health D. Health	10	10
9	Information Technology	1. Information Technology A. Information Technology B. Information Technology C. Information Technology D. Information Technology	10	10
10	Other	1. Other A. Other B. Other C. Other D. Other	10	10

1	General	10	10
2	Math	10	10
3	Science	10	10


Copyright © 2017

 All Rights Reserved
 P. 021-55010000

TABLE 1. Analysis of the Financial Statements of the Company

No.	Account	Description	2019 (Rp)	2020 (Rp)
1	Assets			
2	Current Assets			
3	1. Cash		1,754,000,000	1,714,000,000
4	2. Receivables		1,111,000,000	1,111,000,000
5	3. Inventory		1,111,000,000	1,111,000,000
6	4. Other Current Assets		0	0
7	Non-current Assets			
8	1. Property, Plant, and Equipment		0	0
9	2. Intangible Assets		0	0
10	3. Other Non-current Assets		0	0
11	Total Assets		3,976,000,000	3,936,000,000

TABLE 2. Analysis of the Financial Statements of the Company

No.	Account	Description	2019 (Rp)	2020 (Rp)
1	Liabilities			
2	Current Liabilities			
3	1. Payables		0	0
4	2. Short-term Debt		0	0
5	3. Other Current Liabilities		0	0
6	Non-current Liabilities			
7	1. Long-term Debt		0	0
8	2. Other Non-current Liabilities		0	0
9	Total Liabilities		0	0
10	Equity			
11	1. Shareholders' Equity		3,976,000,000	3,936,000,000
12	2. Other Equity		0	0
13	Total Equity		3,976,000,000	3,936,000,000

No.	Account	Description	2019 (Rp)	2020 (Rp)
1	Income Statement			
2	1. Revenue		0	0
3	2. Cost of Sales		0	0
4	3. Operating Expenses		0	0
5	4. Other Income		0	0
6	5. Other Expenses		0	0
7	6. Income Before Tax		0	0
8	7. Income Tax Expense		0	0
9	8. Net Income		0	0
10	9. Other Comprehensive Income		0	0
11	Total Net Income		0	0






 PT. Sinar Mas
 Jalan ...
 ...

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Butir Tes

**UJIAN
INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR**

No.	Soal	Jumlah Kemampuan	Benar	Salah	Konstanta
J.11 Mengidentifikasi gambar-gambar yang menunjukkan menggunakan model					
1.	<p>Kejadian menggunakan konsep menggunakan model sebagai objek perantara adalah...</p> <p>A. Menggunakan objek</p> <p>B. Menggunakan konsep</p> <p>C. Menggunakan model</p> <p>D. Menggunakan konsep</p>	C1	✓		
2.	<p>Kejadian yang mewakili dengan menggunakan objek model yang ada di gambar adalah...</p> <p>A. Menggunakan model</p> <p>B. Menggunakan konsep</p> <p>C. Menggunakan konsep</p> <p>D. Menggunakan konsep</p>	C1	✓		
3.	<p>Menggunakan atau benda yang baik adalah...</p> <p>A. Mendeskripsikan berbagai objek yang digunakan</p> <p>B. Mendeskripsikan penggunaan atau penggunaan</p> <p>C. Menggunakan model dan konsep</p> <p>D. Menggunakan konsep atau</p>	C1	✓		
4.	<p>Dalam diri seseorang, menggunakan atau benda yang baik adalah...</p> <p>A. Menggunakan</p>	C1	✓		

	<p>B. Menggunakan</p> <p>C. Menggunakan</p> <p>D. Menggunakan</p>				
5.	<p>Dalam menggunakan model yang penting adalah...</p> <p>A. Model objek gambar</p> <p>B. Data gambar</p> <p>C. Konsep</p> <p>D. Daya</p>	C1	✓		
6.	<p>Kejadian yang menggunakan model adalah...</p> <p>A. Model gambar yang seperti yang diberikan</p> <p>B. Model gambar yang lebih banyak</p> <p>C. Model gambar yang lebih banyak</p> <p>D. Model gambar yang lebih banyak</p>	C1	✓		
7.	<p>Objek yang perlu diperhatikan dalam menggunakan model atau benda di bawah ini adalah...</p> <p>A. Menentukan konsep belajar</p> <p>B. Menentukan objek yang ada</p> <p>C. Menentukan konsep objek</p> <p>D. Menentukan konsep objek</p>	C1	✓		
J.12 Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model					
8.	<p>Objek gambar model yang menggunakan model belajar dalam belajar adalah...</p> <p>A. Belajar</p> <p>B. Belajar</p> <p>C. Belajar</p> <p>D. Belajar</p>	C1	✓		
9.	<p>Dalam menggunakan objek atau model dengan model atau benda adalah...</p>	C1			

	<p>kerudil ...</p> <p>A. </p> <p>B. </p> <p>C. </p> <p>D. </p>				
10.	<p>Yang ditunjuk Objek gambar model dengan simbol atau bentuk tidak adalah....</p> <p>A. Bentuk benda yang menyerupai lain</p> <p>B. Bentuk benda yang menyerupai lain (dibuatkan)</p> <p>C. Bentuk benda yang menyerupai orang atau hewan</p> <p>D. Bentuk benda yang tidak menyerupai lain (terutama atau bagian dari bentuk geometris)</p>	42			
11.	<p>Membuat gambar orang, binatang, tumbuhan dalam menggunakan model</p> <p>D. Model ini merupakan simbolisme alam</p>	42			


	<p>menggambar model kerudil ...</p> <p>A. Kerudil</p> <p>B. Wajana</p> <p>C. Beras</p> <p>D. Habis</p>				
12.	<p>Kategori benda atau model yang menjadi objek gambar adalah pada gambar selanjutnya adalah ...</p> <p>A. Kategori model</p> <p>B. Kategori simbol</p> <p>C. Kategori natural</p> <p>D. Kategori representasi</p>	41			
13.	<p>Kategori simbol adalah ...</p> <p>A. Benda di belakang atau pada objek tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya</p> <p>B. Benda atau objek model gambar terlihat di tengah-tengah bidang gambar</p> <p>C. Benda atau model yang menyerupai objek gambar diberikan pada posisi tertentu</p> <p>D. Benda atau model diberikan di samping bidang</p>	42			
14.	<p>Di bawah ini merupakan contoh pola komposisi kerudil ...</p> <p>A. Komposisi natural</p> <p>B. Komposisi natural</p> <p>C. Komposisi simbolis</p> <p>D. Komposisi abstrak</p>	42			
15.	<p>Berikut ini adalah contoh-contoh gambar yang menggunakan model kerudil ...</p> <p>A. Habis, selanjutnya</p> <p>B. Beras, selanjutnya</p>	43			


	<p>F. Objek yang panjang G. Trogon, kawat, kerincingan H. Trogon, kawat, kerincingan</p>		✓		
16.	<p>Mengapa kita menggunakan objek gambar yang digunakan sebagai model gambar sehingga hasil gambar tampak realistis dan valid disebut dengan teknik.... A. Komparasi B. Transfer C. Kaitiribagan D. Kesatuan</p>	C1	✓		
17.	<p>Konsep yang berkaitan benda pada pedati bus yang adalah... A. Simbol B. Formasi C. Simbolis D. Asosiasi</p>	C1	✓		
18.	<p>Media-pelaku yang harus dipelajari dalam menggambar model, gambar..... A. Impresi B. Komposisi C. Asosiasi D. Komposisi</p>	C2	✓		
19.	<p>Yang pertama benda yang etika model gambar adalah di bagai-bagah bidang gambar disebut dengan..... A. Simbol B. Asosiasi C. Simbolis D. Impresi</p>	C3	✓		
20.	<p>Yang akan peluk menggambar bentuk disebut..... A. Komposisi</p>	C1			


	<p>B. Formasi C. Kawat D. Kerincingan</p>		✓		
21.	<p>Untuk objek gambar yang sama bentuknya tetapi memiliki bagian-bagian yang berbeda-beda dan bagian-bagian tersebut dengan gambar.... A. Simbolis B. Asosiasi C. Simbol D. Simbolis</p>	C1	✓		
22.	<p>Yang berkaitan dengan persiapan gambar... A. Benda yang model digunakan pada posisi yang sama dan tidak sama B. Perbandingan bagian-bagian, rasio, bagian dengan komposisi C. Komposisi, penggunaan objek gambar sehingga bentuk yang dihasilkan dan gambar objek D. Gambar yang mendetail dan komposisi, gambar yang baik, komposisi, area bidang gambar, objek gambar dan gambar yang dihasilkan</p>	C3	✓		
23.	<p>Kaitiribagan objek gambar pada bidang gambar disebut..... A. Komposisi B. Impresi C. Simbolis D. Simbolis</p>	C1	✓		
24.	<p>Yang dimaksud dengan Simbolis/objek gambar pada bus, pada gambar adalah....</p>	C1			

	A. Karyon B. Proton C. Kavitasbagas (balas) D. Neutron		✓		
25.	Struktur kimia yang berwujud sama (H) dan memiliki kemampuan dan fungsi yang sama... A. Kongsolid asimetri B. Kongsolid simetris C. Kongsolid sentral D. Kongsolid tidak beraturan	01	✓		
26.	Minyamr obyek gambar dengan postif untuk cara baik dalam proses sebagai dasarnya adalah... A. Kongsolid simetris B. Proton C. Kongsolid asimetri D. Neutron	01			
27.	Berdasarkan sifat kimia apa itu bahan untuk menggambar model, keramik... A. Keramik B. Kayu C. Kaca D. Besi	02			
28.	Alat untuk menggambar keramik dengan keramik yang baik sebagai dasarnya adalah... A. Kayu B. Besi C. Kertas D. Plastik	01			
29.	Disajikan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik	02			


	Struktur kimia... A. Karyon B. Karyon C. Kavitas D. Proton		✓		
30.	Berdasarkan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik... A. Keramik B. Kayu C. Kertas D. Besi	01	✓		
31.	Berdasarkan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik... A. Alat gambar B. Kongsolid simetris C. Media gambar D. Proton	02	✓		
32.	Berdasarkan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik... A. Besi B. Besi C. Besi D. Besi	01	✓		
33.	Berdasarkan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik... A. Keramik, kayu, dan plastik B. Besi, kayu, dan plastik C. Kayu, besi, dan plastik D. Kayu, besi, dan plastik	01	✓		
34.	Berdasarkan gambar keramik apa itu bahan untuk menggambar keramik dengan keramik	01			

	menentukan garis lurus. Apa yang membuat panel adalah teknik ... A. Dwell B. Linear C. Konvensional D. Aerial		✓		
35	Teleskop menggunakan panel untuk menentukan garis lurus dengan cara tidak ada masalah ... A. Dwell B. Konvensional C. Perspektif D. Aerial	401	✓		
36	Pada contoh gambar di bawah. Teknik yang digunakan adalah ...  A. Aerial B. Perspektif C. Linear D. Dwell	402	✓		

37	Pada contoh gambar di bawah. Teknik yang digunakan adalah ...  A. Teknik isometrik B. Teknik blok C. Teknik axonometri D. Teknik perspektif	403			
3.1.2 Menggambar model dengan menggunakan langkah-langkah, isometry, perspektif, teknik dan media					
38	Langkah awal dalam menggambar model adalah ... A. Mengamati objek gambar model B. Menentukan objek C. Menentukan bentuk garis utama pada gambar tersebut D. Sambil melihat objek gambar model	404	✓		
39	Tahapan awal langkah dalam menggambar model yang pertama kali dilakukan adalah ... A. Menggunakan objek yang akan digambarkan B. Menentukan objek C. Menentukan D. Menentukan arah garis utama	405	✓		

10. Pada gambar berikut di bawah ini total jumlah sel adalah  A. 200 B. 100 C. 500 D. 400	02	✓	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	---	--

Stasiun 11 Agustus 2019
Alfa


Prasetyo, NPM



Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen


UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Ubud) Singaraja 81118
 Telp. (0362) 31572, E-mail: ipendidikan@undiksha.ac.id, Situs Web: <http://undiksha.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 2013.5.108

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : David Arifuddin
 NIM : 1511021007
 Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli isi mata pelajaran, media, desain pembelajaran dan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan terhadap Konten *E-learing* Seni Budaya sebagaimana mestinya.

Singaraja, 4 September 2019
 Penilai,


 Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 2013.5.108



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
 Alamat: Jln. Ubayana (Dedang PIP Kampus Tengah Ubelaba) Singaraja 81115
 Telp. (0362) 51372, E-mail: juridibab@unpediba.ac.id, Web: unpediba.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 19710815 200112 1 001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : David Arifuddin
 NIM : 1511021007
 Jurusan : Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli ini mata pelajaran, media, desain pembelajaran dan uji coba perancangan, kelompok kecil dan lapangan terhadap Komen *E-learning* Seni Budaya sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 September 2019
 Penilit,

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jl. Udayana (Gelang) P.P. Kampus Tengah Ubudkota Singaraja 81118
Telp. (0362) 31372, E-mail: pendidikan@ung.ac.id, Ska Web: www.ung.ac.id

Nomor : 4265/UN48.10.1/LT/2019
Lampiran : 1 gbsung
Perihal : permohonan review serta
Memberikan penilaian produk

Yth. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
Ahli Desain Pembelajaran
Di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Konten *E-Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model *Waterfall* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 DI MTs Terpadu Mardiatillah Tahun Pelajaran 2019/2020". Atas rekomendasi dari Des. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd. selaku pembimbing I, saya memilih Bapak sebagai penguji ahli desain pembelajaran. Saya mohon kesediaan Bapak untuk me-review sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang sedang dikembangkan. Adapun instrumen untuk isi pembelajaran terlampir pada surat ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Pembimbing I



Des. Ignatius I Wayan Suwatra, M.Pd.
NIP. 195604231983031002

Singaraja, 10 Oktober 2019
Peneliti,



David Arifuddin
NIM 1511021007

Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

A. Identitas

Nama

NP

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Desain Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK KURIKULUM						
1.	Kejelasan rumusan kompetensi dasar	✓				
2.	Kejelasan rumusan indikator pencapaian kompetensi dasar	✓				
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi	✓				
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
B. ASPEK METODE						
5.	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
6.	Kejelasan langkah-langkah kegiatan pembelajaran		✓			
7.	Ketepatan cara penyajian materi		✓			

8	Materi dalam <i>e-learning</i> dikemas secara sistematis		✓		
9	Penggunaan contoh yang relevan		✓		
10	Kesesuaian gambar dengan materi		✓		
11	Kesesuaian video dengan materi		✓		
C. ASPEK PEMBELAJARAN					
12	Kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik siswa		✓		
13	Pembelajaran dengan konten <i>e-learning</i> dapat merangsang keaktifan siswa	✓			
14	Pembelajaran dengan konten <i>e-learning</i> dapat memotivasi belajar siswa		✓		
15	Memfasilitasi siswa belajar mandiri		✓		
D. ASPEK EVALUASI					
16	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes		✓		
17	Kesesuaian jenis soal latihan/tes yang digunakan		✓		
18	Kualitas soal-soal yang diberikan untuk menguji pemahaman siswa sesuai dengan tingkat kedalaman materi		✓		
19	Kejelasan penilaian hasil belajar		✓		
20	Soal tes telah mengakomodasi seluruh materi yang ada dalam media		✓		
Jumlah					
Total					

Catatan/Komentar/Saran:

1. Tambahkan jenis pembelajaran untuk indikator
2. Tambahkan pada kriteria karakter pada setiap kriteria
3. Langkah - menggunakan media perlu dibungkus gambar
4. Perlu evaluasi setiap kegiatan belajar

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan

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

(Moboos diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Singurapa,
Ahli Desain Pembelajaran,

Dwi Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran


 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jln. Udayana (Dinding PIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116
 Telp: (0362) 31372, E-mail: ipedika@undiksha.ac.id, Situs Web: http://ipedika.undiksha.ac.id/

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : David Arifuddin
 NIM : 1511021007
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validasi konstruk ahli desain pembelajaran, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 16 Oktober 2019
 Ahli Desain Pembelajaran,


 Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

Lampiran 17. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Alamat: Jln. Lidayana (Dekang 79) Kampus Tengah (Cekoka) Singaraja 81116
 Telp. (0362) 34372. E-mail: paudkafpa@unmishra.ac.id atau Web: <http://paudkafpa.ac.id>

Nomor : 4265/UN48.10.1/LT/2019
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : permohonan review serta
 Memberikan penilaian produk.

Yth. Adrianus I Wayan Iliu Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
 Ahli Media Pembelajaran
 Di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Konten *E-Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Model *Waterfall* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dalam Era Revolusi Industri 4.0 Di MTs Terpadu Mardiatillah Tahun Pelajaran 2019/2020". Atas rekomendasi dari Drs. Ignatius I Wayan Swatra, M.Pd. selaku pembimbing I, saya memilih Bapak sebagai penguji ahli media pembelajaran. Saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang sedang dikembangkan. Adapun instrumen untuk isi pembelajaran terlampir pada surat ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan trimakasih.

Pembimbing I,



Drs. Ignatius I Wayan Swatra, M.Pd.
 NIP. 195604231983031002

Singaraja, 10 Oktober 2019
 Peneliti,



David Arifuddin
 NIM 1511021007

Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Identitas

Nama Adrianus / Nj. Lia Tuda S.S.Kom, M.Pd.
NIP 198807082014041003

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Media Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK TAMPILAN						
1.	Tingkat keterbacaan teks.	✓				
2.	Kesesuaian pemilihan ukuran teks.	✓				
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font.	✓				
4.	Kesesuaian penggunaan warna tulisan.		✓			
5.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.		✓			
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan e-learning.		✓			
7.	Pengaturan spasi tiap halaman.	✓				
8.	Pengaturan layout produk jelas dan sesuai dengan konten.	✓				
9.	Komposisi warna tampilan menarik.	✓				
10.	Kesesuaian warna tulisan terhadap warna latar.					

	sesuai				
11	Ketepatan tata letak gambar.	✓			
12	Kualitas gambar baik.	✓			
13	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi.	✓			
14	Penggunaan video sesuai dengan materi.	✓			
15	Penggunaan video mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.	✓			
16	Navigasi pada e-learning berfungsi dengan baik.	✓			
B. ASPEK EVALUASI					
17	Keselasan petunjuk pengerjaan soal latihan/ tes.	✓			
18	Kesesuaian jenis soal latihan/tes yang digunakan.	✓			
19	Kualitas soal yang disajikan untuk menguji pemahaman siswa sesuai dengan tingkat kedalaman materi.		✓		
20	Kejelasan penilaian hasil belajar.	✓			
21	Soal tes telah mengakomodasi seluruh materi yang ada dalam media.	✓			
Jumlah					
Total					

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.)



Singaraja,

Ahli Media Pembelajaran



Adrianus I Wayan Ista Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP. 198807082014041003

Lampiran 19. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

	<p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN <small>Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP) Kampus Tengah Unklaha Singaraja 81132 Telp. (0362) 31312, E-mail: ipnd@unpdganesha.ac.id, Situs Web: http://unpdganesha.ac.id</small></p>
SURAT KETERANGAN	
Yang bertanda tangan di bawah ini:	
Nama	: Adrianus I Wayan Iliu Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP	: 198807082014041003
Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:	
Nama	: David Arifuddin
NIM	: 1511021007
Jurusan	: Ilmu Pendidikan Psikologi, dan Bimbingan
Prodi	: Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Telah melakukan validasi konstruk ahli media pembelajaran, untuk digunakan sebagaimana mestinya.	
<p>Singaraja, <u>22/10/2019</u>. Ahli Media Pembelajaran,  Adrianus I Wayan Iliu Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd NIP. 198807082014041003</p>	

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Ahli Isi Mata Pelajaran

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
AHLI ISI MATA PELAJARAN

A. Identitas

Nama E. W. A. S. T. I
NIP

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Ahli Isi

No.	Aspek/Pernyataan	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK KURIKULUM						
1.	Kejelasan Identitas Mata Pelajaran	✓				
2.	Kesesuaian Indikator dengan Kompetensi Dasar		✓			
3.	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	✓				
4.	Tujuan pembelajaran sudah menggunakan format ABCD	✓				
B. ASPEK MATERI						
5.	Ketersediaan bahan/sumber-sumber yang relevan untuk materi pembelajaran	✓				
6.	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	✓				
7.	Kejelasan Penyajian Materi		✓			
8.	Kelengkapan Materi	✓				

9.	Materi mudah dipahami	✓				
10.	Penarik belajar	✓				
C. ASPEK KALIMAT/BAHASA						
11.	Kesesuaian huruf yang digunakan dalam penyajian materi	✓				
12.	Penggunaan kalimat jelas dan tepat.	✓				
13.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓				
14.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa.	✓				
15.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	✓	✓			
16.	Ketepatan tata Bahasa dalam media.	✓				
D. ASPEK EVALUASI						
17.	Kesesuaian kunci jawaban dengan Latihan	✓				
18.	Kesesuaian tes dengan kompetensi.	✓				
19.	Keseimbangan proporsi soal dengan materi.	✓				
Jumlah						
Total						

Catatan/Komentar/Saran:

Dari urut menunjukkan contoh-contoh gambar sesuai dengan teknik-teknik yang berbeda-beda dalam penyajian materi. Lebih lanjut lagi dengan menggunakan video dapat membantu sesuai dengan tekniknya.

D. Kesimpulan

Instrumen ini dinyatakan:

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

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

Singaraja, 10 Oktober 2019
Ahli Isi Mata Pelajaran,



Erawati

NP

Lampiran 21. Hasil Kuisisioner Uji Coba Perorangan

LEMBAR PENILAIAN PRODUK
UJI PERORANGAN

A. Identitas
Nama Rizqi Londa Harina Lohis

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Perorangan

No.	Kriteria	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK MEDIA						
1.	Tampilan halaman depan <i>e-learning</i> menarik.	✓				
2.	Kesesuaian warna tampilan halaman terlihat menarik dan jelas.	✓				
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font.		✓			
4.	Kesesuaian penggunaan warna tulisan.		✓			
5.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.		✓			
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i> .	✓				
7.	Kesesuaian penggunaan media gambar dan video dalam <i>e-learning</i> .		✓			
8.	Pengaturan spasi tiap halaman.		✓			
9.	Pengaturan layout produk jelas dan sesuai dengan konten.	✓				

10.	Navigasi pada <i>e-learning</i> berfungsi dengan baik.		✓			
B. ASPEK MATERI						
11.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
12.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓				
13.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
14.	Kejelasan isi materi		✓			
15.	Materi mudah dimengerti	✓				
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
17.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi.	✓				
18.	Penggunaan video sesuai dengan materi.	✓				
19.	Penggunaan video mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.		✓			
C. ASPEK MANFAAT						
20.	Konten <i>e-learning</i> mampu memotivasi belajar	✓				
Jumlah		11	10			
Total				21		

Catatan/Komentar/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Responden,

Saijan

Lampiran 22. Hasil Kuisisioner Uji Coba Kelompok Kecil

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK
UJI KELOMPOK KECIL**

A. Identitas
Nama Kunti Agilda Maharani

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

C. Instrumen Validasi Uji Kelompok Kecil

No.	Kriteria	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK MEDIA						
1.	Tampilan halaman depan <i>e-learning</i> menarik.	✓				
2.	Kesesuaian warna tampilan halaman terlihat menarik dan jelas.		✓			
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font.		✓			
4.	Kesesuaian penggunaan warna tulisan.	✓				
5.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	✓				
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i> .	✓				
7.	Kesesuaian penggunaan media gambar dan video dalam <i>e-learning</i> .		✓			
8.	Pengaturan spasi tiap halaman.		✓			
9.	Pengaturan <i>layout</i> produk jelas dan sesuai dengan konten.		✓			

10.	Navigasi pada <i>e-learning</i> berfungsi dengan baik		✓			
B. ASPEK MATERI						
11.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
12.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
13.	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
14.	Kejelasan isi materi		✓			
15.	Materi mudah dimengerti	✓				
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓			
17.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi.		✓			
18.	Penggunaan video sesuai dengan materi.	✓				
19.	Penggunaan video mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.		✓			
C. ASPEK MANFAAT						
20.	Konten <i>e-learning</i> mampu memotivasi belajar	✓				
Jumlah		01	100			
Total				100		

Catatan/Komentar/Saran:

Konten *e-learning* mampu memberikan motivasi untuk belajar
saya budaya kedepannya

Catatan Kaya: tetap semangat mengembangkan dan
menyebarkan ilmu karena itu termasuk
amal jariyah untuk ke surga. keep fighting!

Singaraja,
Responden.



Kenti Afrida Maharani

Lampiran 23. Hasil Kuisisioner Uji Lapangan

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK
UJI LAPANGAN**

A. Identitas
 Nama Nawala Rizki Mulya

B. Petunjuk

- Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup Baik (CB)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)
- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Uji Lapangan

No.	Kriteria	Skor				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
A. ASPEK MEDIA						
1.	Tampilan halaman depan <i>e-learning</i> menarik.	✓				
2.	Kesesuaian warna tampilan halaman terlihat menarik dan jelas.	✓				
3.	Kesesuaian pemilihan jenis font.	✓				
4.	Kesesuaian penggunaan warna tulisan.	✓				
5.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.		✓			
6.	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-learning</i> .		✓			
7.	Kesesuaian penggunaan media gambar dan video dalam <i>e-learning</i> .	✓				
8.	Pengaturan spasi tiap halaman.	✓				
9.	Pengaturan layout produk jelas dan sesuai dengan konten.	✓				

10.	Navigasi pada <i>e-learning</i> berfungsi dengan baik.	✓				
B. ASPEK MATERI						
11.	Kejelasan petunjuk belajar	✓				
12.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓				
13.	Kesesuaian materi dengan indikator	✓				
14.	Kejelasan isi materi	✓				
15.	Materi mudah dimengerti		✓			
16.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
17.	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi.	✓				
18.	Penggunaan video sesuai dengan materi.		✓			
19.	Penggunaan video mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.	✓				
C. ASPEK MANFAAT						
20.	Konten <i>e-learning</i> mampu memotivasi belajar	✓				
Jumlah			50	10		
Total					36	

Catatan/Komentar/Saran:

Konten memotivasi saya dalam belajar. Dengan bentuk-konten video + gambar-gambar yang jelas, menarik, dan mampu memotivasi saya dalam belajar.

Singapura,
Responden,



Lampiran 24. Soal Validitas Butir Tes

LEMBAR UJI VALIDITAS BUTIR TEST**Mata Pelajaran** : Seni Budaya**Kelas** : VIII**Semester** : I (Ganjil)**Alokasi Waktu** :**Petunjuk Pengerjaan Soal :**

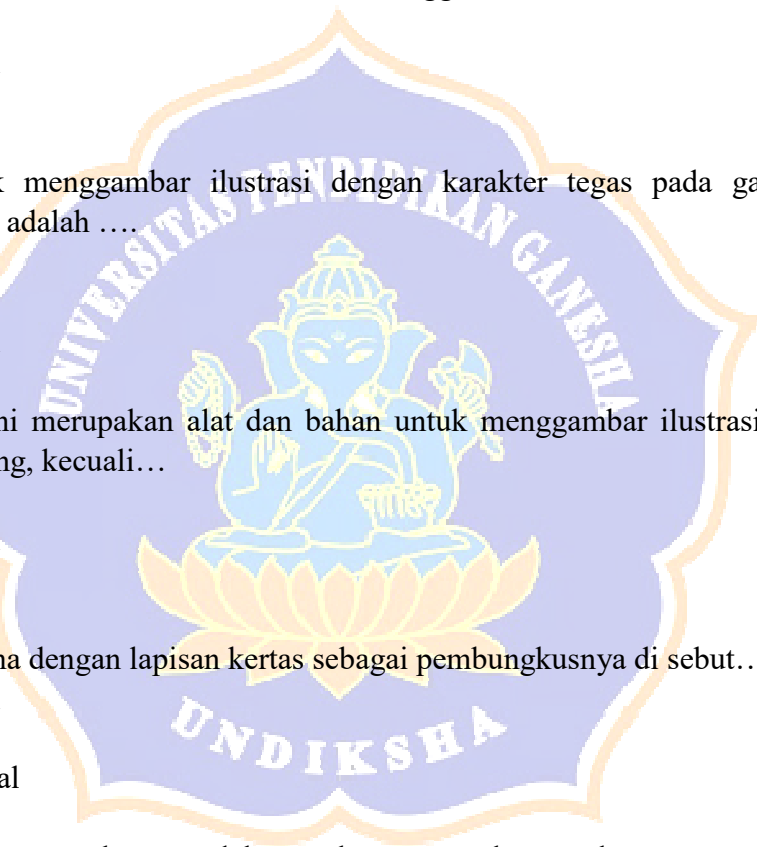
1. Tuliskan identitas diri (nama, kelas, dan no. absen) pada lembar jawaban yang telah di sediakan dengan lengkap.
2. Bacalah soal dengan seksama dan kerjakan pada lembar jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar a,b,c, dan d) pada lembar jawaban.
3. Periksa jawabannya yang telah dikerjakan sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

“Selamat Bekerja”


Berilah Tanda silang (X) pada huruf a,b,c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

1. Kegiatan menggambar yang menggunakan model sebagai objek gambarnya adalah....
 - A. Menggambar objek
 - B. Menggambar sketsa
 - C. Menggambar model
 - D. Menggambar ruang
2. Di bawah ini merupakan unsur-unsur dalam menggambar model, kecuali....
 - A. Garis
 - B. Tekstur
 - C. Bentuk
 - D. Datar
3. Komposisi benda atau model yang menjadi objek gambar diletakan pada posisi seimbang disebut..
 - A. Komposisi sentral
 - B. Komposisi simetris
 - C. Komposisi asentral
 - D. Komposisi asimetris
4. Komposisi simetris adalah

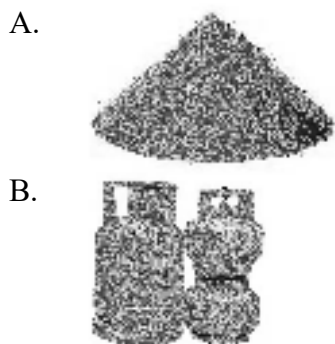
- A. Benda diletakan dalam posisi tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya
 - B. Benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar
 - C. Benda atau model yang menjadi objek gambar diletakan pada posisi seimbang
 - D. Benda atau model diletakan di sembarang bidang
5. Di bawah ini merupakan contoh pola komposisi, kecuali....
- A. Komposisi sentral
 - B. Komposisi asentral
 - C. Komposisi simetris
 - D. Komposisi asimetris
6. Berikut ini adalah alat dan bahan untuk menggambar model, kecuali...
- A. Kertas
 - B. Krayon
 - C. Kaca
 - D. pensil
7. Alat untuk menggambar ilustrasi dengan karakter tegas pada garis-garis gambarnya adalah
- A. Arang
 - B. Pensil
 - C. Krayon
 - D. Pulpen
8. Dibawah ini merupakan alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi dengan teknik kering, kecuali...
- A. Arang
 - B. Krayon
 - C. Cat air
 - D. Pulpen
9. Pensil warna dengan lapisan kertas sebagai pembungkusnya di sebut....
- A. Krayon
 - B. Pensil
 - C. Charcoal
 - D. pulpen
10. Teknik menggambar model untuk menentukan gelap terang dengan merebahkan pensil adalah teknik
- A. Dusel
 - B. Linear
 - C. Komposisi
 - D. Arsir
11. Teknik menggambar model untuk menentukan gelap terang dengan cara titik-titik adalah teknik ..
- A. Dusel
 - B. Komposisi
 - C. Pointilis
 - D. Arsir

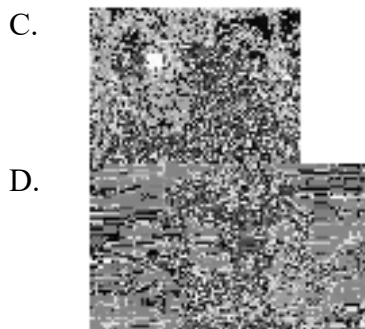


12. Berikut ini adalah unsur – unsur rupa dalam menggambar model, kecuali.....
 - A. Garis, gelap terang
 - B. Bidang,tektur,garis
 - C. Gelap terang,garis,bidang
 - D. Proposi,kesatuan,keseimbangan
13. Menyusun dan mengatur objek gambar yang digunakan sebagai model gambar sehingga hasil gambar tampak menarik dan indah disebut dengan istilah.....
 - A. Komposisi
 - B. Proporsi
 - C. Keseimbangan
 - D. Kesatuan
14. Langkah awal dalam menggambar model adalah.....
 - A. Mempersiapkan obyek gambar model
 - B. Membuat sketsa
 - C. Memberikan kesan gelap terang pada bagian tertentu
 - D. Buatlah detail pada setiap obyek
15. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggambar model, kecuali.....
 - A. Proporsi
 - B. Keseimbangan
 - C. Anatomi
 - D. Komposisi
16. Pensil, pensil warna, crayon, cat air dan bolpoint adalah.....
 - A. Alat gambar
 - B. Komposisi gambar
 - C. Media gambar
 - D. Proporsi gambar
17. Peralatan yang dibutuhkan untuk mewarnai dengan teknik Aquarel adalah.....
 - A. Cat air, kuas, dan palet
 - B. Pensil warna, kuas, dan palet
 - C. Crayon, kuas, dan palet
 - D. Crayon, cat air, dan palet
18. Kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan di gambar adalah
 - A. Menggambar model
 - B. Menggambar ilustrasi
 - C. Menggambar komik
 - D. Menggambar 2 dimensi
19. Pusat perhatian benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar disebut dengan komposisi
 - A. Simetris
 - B. Asimetris
 - C. Sentral
 - D. Proporsi

20. Menggambar alam benda yang baik adalah....
- Mendekati kemiripan rupa obyek yang digambar
 - Berdasarkan pandangan mata (perspektif)
 - Mengutamakan imajinasi dan kreatifitas
 - Mengutamakan pewarnaan
21. Dilihat dari dimensinya, menggambar alam benda termasuk karya seni...
- 3 dimensi
 - 2 dimensi
 - 4 dimensi
 - Tidak berdimensi
22. Komposisi yang meletakkan benda pada posisi tidak sama adalah
- Sentral
 - Proporsi
 - Simetris
 - Asimetris
23. Yang bukan prinsip menggambar bentuk dibawah ini adalah ...
- Komposisi
 - Proporsi
 - Kesatuan
 - Keindahan
24. Bentuk objek gambar yang sama bentuknya bagian atas dan bagian bawah atau bagian kiri dan bagian kanan dinamakan dengan gambar ...
- Simetris
 - Asimetris
 - Memusat
 - Memiring
25. Pada contoh gambar di bawah tehnik yang digunakan adalah...
- 
- Arsir
 - Pointilis
 - Linier
 - Blok
26. Yang dimaksud dengan proporsi adalah ...
- Benda atau model diletakkan pada posisi maupun ukuran tidak sama
 - Perbandingan bagian perbagian atas bagian dengan keseluruhan
 - Keserasian pengaturan objek gambar sehingga berkesan ruang kedalaman dan antar objek
 - Gambar saling mendukung dan menghasilkan gambar yang baik Keselaran antara bidang gambar, objek gambar dan gambar yang dihasilkan
27. Keseimbangan objek gambar pada bidang kertas gambar dinamakan ...

- A. Komposisi
B. Proporsi
C. Balance
D. Kesatuan
28. Yang dimaksud dengan Susunan/letak objek gambar pada bidang media gambar disebut ...
A. Komposisi
B. Proporsi
C. Keseimbangan (balance)
D. Kesatuan
29. Objek gambar yang bentuknya sama kiri dan kanan atau sama atas dan bawah adalah ...
A. Komposisi asimetris
B. Komposisi simetris
C. Komposisi sentral
D. Komposisi tidak beraturan
30. Dalam menggambar model yang pertama kali dipersiapkan adalah ...
A. Model objek gambar
B. Buku gambar
C. Pensil
D. Pewarna
31. Tahapan atau langkah dalam menggambar model yang pertama kali dilakukan adalah ...
A. Mengamati objek yang akan digambar
B. Membuat sketsa
C. Mewarnai
D. Membuat arsiran gelap terang
32. Obyek gambar model yang mempunyai struktur bentuk dasar kubistis adalah...
A. Monitor
B. Manusia
C. Termos
D. Baju
33. Di bawah merupakan obyek gambar model dengan struktur dasar bentuk silindris, kecuali...





34. Yang dimaksud Obyek gambar model dengan struktur dasar bentuk bebas adalah.....
- Bentuk benda yang menyerupai kubus
 - Bentuk benda yang menyerupai limas atau kerucut
 - Bentuk benda yang menyerupai tabung atau silinder
 - Bentuk benda yang tidak mempunyai keteraturan atau lepas dari bentuk geometris
35. Tujuan dari menggambar model adalah.....
- Hasil gambar persis seperti yang dilihat
 - Hasil gambar kelihatan lebih cantik
 - Hasil gambar kelihatan lebih menarik
 - Hasil gambar kelihatan lebih rapi
36. Pada contoh gambar di bawah tehnik yang digunakan adalah....
- Tehnik aquarel



- Tehnik blok
 - Tehnik arsir
 - Tehnik pointilis
37. Pada gambar model di bawah ini tehnik yang digunakan adalah.....



- Arsir
- Blok
- Plakat
- Pointilis

38. Pensil terbagi menjadi beberapa jenis, jenis pensil yang paling cocok untuk menggambar model adalah....
- A. Pensil B
 - B. Pensil F
 - C. Pensil H
 - D. Pensil HB
39. Menyusun obyek gambar dengan posisi tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya disebut.....
- A. Komposisi sentral
 - B. Proporsi
 - C. Komposisi asimetris
 - D. Keseimbangan
40. Aspek yang perlu diperhatikan dalam menggambar model alam benda di bawah ini, kecuali.....
- A. Menuntut ketepatan bentuk
 - B. Menentukan jarak pengamatan
 - C. Memahami karakter obyek
 - D. Membutukan imajinasi tinggi



Lampiran 25. Lembar Jawaban Uji Validitas Tes

LEMBAR JAWABAN

Nama : *Awan Duta Satria Dewa*
 Kelas : *1X*
 Nomor Absen : *09*
 Hari : *Selasa*
 Tanggal : *17 September 2019*

PILIHAN GANDA

No.	A	B	C	D
1.	X			
2.		X		
3.				X
4.		X		
5.				X
6.			X	
7.		X		
8.			X	
9.	X			
10.				X
11.				X
12.				X
13.		X		
14.	X			
15.			X	
16.	X			
17.	X			
18.		X		
19.			X	
20.				X

No.	A	B	C	D
21.	X			
22.				X
23.				X
24.	X			
25.		X		
26.			X	
27.	X			
28.	X			
29.		X		
30.		X		
31.	X			
32.	X			
33.			X	
34.	X			
35.	X			
36.		X		
37.	X			
38.	X			
39.			X	
40.				X

Lampiran 26. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas

Satuan Pendidikan	: MTs Terpadu Mardlatillah
Mata Pelajaran	: Seni Budaya (Rupa)
Kelas/Semester	: VIII (delapan)/1 (satu)
Materi Pokok	: Menggambar Model
Alokasi Waktu	: 12 x 40 menit x (4 pertemuan)

B. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan abstrak (menulis, membaca, menghitung, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan dari berbagai sumber lainnya yang sama dalam sudut pandang/teori.

C. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi**Kompetansi Dasar**

3.1 Memahami Pengertian, Konsep Prosedur, unsur, dan prinsip, menggambar menggunakan model.

4.1 Menggambar menggunakan model dengan berbagai bahan dan teknik berdasarkan pengamatan

Indikator

Pertemuan 1

3.1.4 Menjelaskan pengertian, konsep dan prosedur menggambar model

3.1.5 Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model

Pertemuan 2

3.1.6 Mendeskripsikan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model

Pertemuan 3

4.1.4 Mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model

4.1.5 Menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik dan media

Pertemuan 4

4.1.6 Mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian, konsep, dan prosedur menggambar model melalui menyimak penjelasan guru di kelas dengan tepat.
2. Melalui mengamati gambar dan diskusi online siswa dapat mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model dengan tepat
3. Melalui membaca materi dan mengerjakan quiz secara online siswa dapat menjelaskan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model dengan tepat
4. Melalui membaca materi secara online siswa dapat mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model dengan tepat

5. Melalui mengamati video dan mengerjakan quiz secara online siswa dapat menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik dan media dengan tepat
6. Melalui mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) dan penugasan siswa dapat mempresentasikan karya-karya yang dikerjakan

E. Karakter yang diharapkan

- Religius
- Berani
- Displin
- Jujur
- Komukatif
- Demokratis
- Mandiri
- Tangung Jawab
- Kreatif
- Peduli Lingkungan

F. Materi Pembelajaran

1. Pengertian menggambar model
2. Konsep menggambar model
3. Prosedur menggambar model
4. Unsur menggambar model
5. Prinsip menggambar model
6. Alat dan bahan menggambar model
7. Langkah-langkah menggambar model
8. Teknik menggambar model

G. Metode Pembelajaran

Blended Learning

1. Pembelajaran *Synchronous*
 - a. Pembelajaran tatap muka

- Ceramah
- Presentasi
- b. *Synchronous* Maya
 - Chatting
- 2. Pembelajaran *Asynchronous*
 - a. *Asynchronous* Mandiri Online
 - Belajar Mandiri menggunakan e-materi (Modul dan Video)
 - b. *Asynchronous* Kolaboratif
 - Forum diskusi online

H. Media dan Sumber Belajar

Media

1. E-Materi (PPT, Video)

Sumber Belajar

1. Buku Siswa: Seni Budaya Kelas VIII (BSE revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Sumber Internet

I. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1		
No.	Deskripsi Kegiatan	Ket.
A.	Pendahuluan (15 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan doa bersama. (Religius) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik, serta menanyakan keadaannya. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dari pakaian, kebersihan kelas, dan kesiapan sumber belajar. (Disiplin, Peduli lingkungan) 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Seni budaya terkait materi menggambar model. 	Pembelajaran Tatap Muka
B.	Kegiatan Inti (90 Menit)	
	<p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang pengertian, konsep dan prosedur menggambar model. 	Pembelajaran kolaboratif

	<p>2. Guru mengapresiasi peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan.</p> <p>Problem statemen (pernyataan/identifikasi masalah)</p> <p>1. Guru menjelaskan materi tentang pengertian, konsep, dan prosedur menggambar model.</p> <p>2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati contoh gambar model yang disediakan pada <i>e-learning</i>.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan hasil pengamatan pada forum diskusi yang disediakan pada <i>e-learning</i>. (Jujur, Berani, Demokratis, Mandiri)</p> <p>Data Collection (pengumpulan data)</p> <p>Guru mengawasi peserta didik selama proses diskusi.</p> <p>Verification (pembuktian)</p> <p>Guru membimbing peserta didik untuk memverifikasi informasi dari hasil diskusi pada <i>e-learning</i>.</p> <p>Generalizatin (menarik kesimpulan/generalization)</p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi tentang pengertian, konsep dan prosedur dalam menggambar model. (Berani)</p> <p>2. Peserta didik lain mengomentari presentasi yang telah disampaikan. (Berani)</p> <p>3. Guru menyimpulkan hasil belajar pada pertemuan 1.</p>	
C.	Penutupan (15 Menit)	
	<p>1. Guru menyampaikan materi pelajaran pada pertemuan berikutnya.</p> <p>2. Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan doa. (Religius)</p>	Pembelajaran Tatap Muka

Pertemuan 2		
No.	Deskripsi Kegiatan	Ket.
A.	Pendahuluan (15 Menit)	
	<p>1. Guru bersama peserta didik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan doa bersama. (Religius)</p> <p>2. Guru mengecek kehadiran peserta didik, serta menanyakan keadaannya.</p> <p>3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dari pakaian, kebersihan kelas, dan kesiapan sumber belajar. (Disiplin, Peduli lingkungan)</p> <p>4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Seni budaya terkait materi menggambar model.</p>	Pembelajaran Tatap muka
B.	Kegiatan Inti	
	<p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</p> <p>Peserta didik membaca materi mengenai unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model pada <i>e-learning</i>. (mandiri)</p> <p>Problem statemen (pernyataan/identifikasi masalah)</p>	Pembelajaran Kolaboratif

	<p>Peserta didik mengerjakan tugas tentang unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model yang tersedia pada <i>e-learning</i>. (Mandiri, jujur)</p> <p>Data collection (pengumpulan data) Guru sebagai fasilitator mengamati hasil kerja setiap peserta didik dan memberikan bantuan secukupnya jika diperlukan.</p> <p>Data processing (pengolahan data) Peserta didik Mengolah data berdasarkan informasi yang didapat dari berbagai sumber.</p> <p>Verification (pembuktian) Guru membimbing peserta didik untuk memverifikasi data/informasi dari hasil temuannya.</p> <p>Generalization (menarik kesimpulan) 1. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil belajar dari materi unsur, prinsip, alat, dan bahan teknik dalam menggambar model. (komunikatif) 2. Peserta didik ditugaskan guru untuk mengerjakan kuis pada <i>e-learning</i>. (jujur, mandiri)</p>	
C.	Penutupan (15 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pelajaran pada pertemuan berikutnya. 2. Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan doa. (Religius) 	Pembelajaran Tatap Muka

Pertemuan 3		
No.	Deskripsi Kegiatan	Ket.
A.	Pendahuluan (15 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan doa bersama. (Religius) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik, serta menanyakan keadaannya. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dari pakaian, kebersihan kelas, dan kesiapan sumber belajar. (Disiplin, Peduli lingkungan) 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Seni budaya terkait materi menggambar model. 	Pembelajaran Tatap muka
B.	Kegiatan Inti	
	<p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan) Peserta didik mengamati tayangan video tentang langkah-langkah dan teknik menggambar model pada <i>e-learning</i>.</p> <p>Problem statemen (pernyataan/identifikasi masalah) Peserta didik mengerjakan quiz tentang langkah-langkah dan teknik menggambar model. (Mandiri, jujur)</p> <p>Data collection (pengumpulan data)</p>	Pembelajaran Kolaboratif

	<p>Peserta didik menyajikan hasil kerja, guru sebagai fasilitator mengamati hasil kerja setiap peserta didik dan memberikan bantuan secukupnya jika diperlukan.</p> <p>Data processing (pengolahan data) Peserta didik meringkas materi berdasarkan informasi yang didapat dari berbagai sumber.</p> <p>Verification (pembuktian) Guru membimbing peserta didik untuk memverifikasi data/informasi dari hasil temuannya.</p> <p>Generalization (menarik kesimpulan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik menyimpulkan hasil belajar dari materi langkah-langkah dan teknik dalam menggambar model. (komunikatif) 2. Peserta didik ditugaskan guru untuk mengerjakan kuis pada <i>e-learning</i>. (jujur, mandiri) 3. Peserta didik ditugaskan untuk membuat gambar model. (mandiri, kreatif, tanggungjawab) 4. Peserta didik ditugaskan untuk mempresentasikan hasil gambar model yang telah dibuat. (mandiri, kreatif, tanggungjawab) 	
C.	Penutupan (15 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pelajaran pada pertemuan berikutnya. 2. Guru bersama peserta didik menutup pelajaran dengan doa. (Religius) 	Pembelajaran Tatap Muka

Pertemuan 4		
No.	Deskripsi Kegiatan	Ket.
A.	Pendahuluan (15 Menit)	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan doa bersama. (Religius) 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik, serta menanyakan keadaannya. 3. Guru mengecek kesiapan peserta didik dari pakaian, kebersihan kelas, dan kesiapan sumber belajar. (Disiplin, Peduli lingkungan) 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Seni budaya terkait materi menggambar model. 	Pembelajaran Tatap muka
B.	Kegiatan Inti	
	<p>Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. 2. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari oleh peserta didik pada pertemuan sebelumnya. 	Pembelajaran Kolaboratif

dst										
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Skor:

Skor 1, jika tidak pernah berperilaku dalam kegiatan

Skor 2, jika kadang-kadang berperilaku dalam kegiatan

Skor 3, jika sering berperilaku dalam kegiatan

Skor 4, jika selalu berperilaku dalam kegiatan

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{20} \times 100$$

Konversi nilai menjadi predikat:

PREDIKAT	NILAI
Sangat Baik (SB)	80-100
Baik (B)	70-79
Cukup (C)	60-69
Kurang (K)	<60

1. Penilaian Sikap Melalui Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Pertanyaan: Setelah mempelajari materi Anda dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberikan tanda \surd pada kolom yang tersedia sesuai kemampuan.

No	Pernyataan	Sudah Memahami	Belum Memahami
1	Menjelaskan pengertian, konsep dan prosedur menggambar model.		

2	Mengidentifikasi gambar-gambar yang menggunakan model.		
3	Medeskripsikan unsur, prinsip, alat dan bahan dalam menggambar model.		
4	Mendeskripsikan langkah-langkah dan teknik yang digunakan dalam menggambar model.		
5	Menggambar model dengan memperhatikan langkah-langkah, unsur, prinsip, teknik, dan media.		

REKAPITULASI PENILAIAN DIRI PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

No	Nama	Skor Pernyataan Penilaian Diri					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
Dst.								

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{2 \times 5} \times 100$$

2. Penilaian Sikap Antar Peserta Didik

LEMBAR PENILAIAN ANTAR PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Indikator: Peserta didik menunjukkan perilaku disiplin, religius, jujur, berani, mandiri, demokratis, komukatif, kreatif, Taggungjawab dan peduli lingkungan dalam kegiatan pembelajaran.

No	Perilaku	Dilakukan/Muncul	
		Ya	Tidak
1	Menunjukkan sikap religius		

2	Menunjukkan sikap disiplin		
3	Menunjukkan sikap peduli lingkungan		
4	Menunjukkan sikap jujur		
5	Menunjukkan sikap berani		
6	Menunjukkan sikap demokratis		
7	Menunjukkan sikap mandiri		
8	Menunjukkan sikap kreatif		
9	Menunjukkan sikap tanggungjawab		
10	Menunjukkan sikap komunikatif		

Pengolahan penilaian:

1. Terdapat 10 perilaku/sikap positif pada instrument di atas, pemberian nilai skor untuk 10 perilaku positif di atas adalah: Ya = 2 dan tidak = 1.

No	Nama	Skor Perilaku										Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1													
2													
dst													

Nilai peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{2 \times \text{jumlah perilaku}} \times 100$$

3. Penilaian Jurnal

LEMBAR PENILIAN JURNAL

Mata Pelajaran : **PAKSIKSHA**

Kelas/Semester :

Aspek yang diamati : Peserta didik menunjukkan perilaku disiplin, religius, jujur, berani, mandiri, demokratis, komunikatif, kreatif, Tanggungjawab dan peduli lingkungan dalam kegiatan pembelajaran.

No	Hari/tanggal	Kejadian	Keterangan/tindak lanjut
1			

2			
3			

Pedoman pensekoran:

Sangat baik : 4

Baik : 3

Cukup : 2

Tidak baik : 1

Nilai peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{4 \times \text{jumlah perilaku}} \times 100$$

b. Penilaian Pengetahuan

1) Tes *Online*

- isi

2) Tes Penugasan

- isi

Mengetahui
Kepala SMP

Singaraja, Juni 2019
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP

.....
NIP

Lampiran 31. Soal *Pretest* dan *posttest*

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kelas : VIII

Semester : I (Ganjil)

Alokasi Waktu :

Petunjuk Pengerjaan Soal :

4. Tuliskan identitas diri (nama, kelas, dan no. absen) pada lembar jawaban yang telah di sediakan dengan lengkap.
5. Bacalah soal dengan seksama dan kerjakan pada lembar jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar a,b,c, dan d) pada lembar jawaban.
6. Periksalah jawaban yang telah dikerjakan sebelum diserahkan kepada guru atau pengawas.

“Selamat Bekerja”

Berilah Tanda silang (X) pada huruf a,b,c, dan d pada jawaban yang paling tepat!

12. Di bawah ini merupakan unsur-unsur dalam menggambar model, kecuali....
 - E. Garis
 - F. Tekstur
 - G. Bentuk
 - H. Datar
13. Komposisi simetris adalah
 - E. Benda diletakan dalam posisi tidak sama baik dalam posisi maupun ukurannya
 - F. Benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar
 - G. Benda atau model yang menjadi objek gambar diletakan pada posisi seimbang
 - H. Benda atau model diletakan di sembarang bidang
14. Di bawah ini merupakan contoh pola komposisi, kecuali....
 - E. Komposisi sentral
 - F. Komposisi asentral
 - G. Komposisi simetris
 - H. Komposisi asimetris
15. Pensil warna dengan lapisan kertas sebagai pembungkusnya di sebut....
 - E. Krayon
 - F. Pensil
 - G. Charcoal

- H. pulpen
16. Teknik menggambar model untuk menentukan gelap terang dengan cara titik-titik adalah teknik ..
- E. Dusel
 - F. Komposisi
 - G. Pointilis
 - H. Arsir
6. Berikut ini adalah unsur – unsur rupa dalam menggambar model, kecuali.....
- E. Garis, gelap terang
 - F. Bidang,tektur,garis
 - G. Gelap terang,garis,bidang
 - H. Proposi,kesatuan,keseimbangan
7. Langkah awal dalam menggambar model adalah.....
- E. Mempersiapkan obyek gambar model
 - F. Membuat sketsa
 - G. Memberikan kesan gelap terang pada bagian tertentu
 - H. Buatlah detail pada setiap obyek
8. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam menggambar model, kecuali.....
- E. Proporsi
 - F. Keseimbangan
 - G. Anatomi
 - H. Komposisi
9. Pensil, pensil warna, crayon, cat air dan bolpoint adalah.....
- E. Alat gambar
 - F. Komposisi gambar
 - G. Media gambar
 - H. Proporsi gambar
10. Kegiatan yang diawali dengan menentukan objek model yang akan di gambar adalah
- E. Menggambar model
 - F. Menggambar ilustrasi
 - G. Menggambar komik
 - H. Menggambar 2 dimensi
11. Pusat perhatian benda atau objek model gambar terletak di tengah-tengah bidang gambar disebut dengan komposisi
- E. Simetris
 - F. Asimetris
 - G. Sentral
 - H. Proporsi
12. Menggambar alam benda yang baik adalah....
- E. Mendekati kemiripan rupa obyek yang digambar
 - F. Berdasarkan pandangan mata (perspektif)
 - G. Mengutamakan imajinasi dan kreatifitas

- H. Mengutamakan pewarnaan
13. Yang bukan prinsip menggambar bentuk dibawah ini adalah ...
- E. Komposisi
 - F. Proporsi
 - G. Kesatuan
 - H. Keindahan
14. Bentuk objek gambar yang sama bentuknya bagian atas dan bagian bawah atau bagian kiri dan bagian kanan dinamakan dengan gambar ...
- E. Simetris
 - F. Asimetris
 - G. Memusat
 - H. Meminggir
15. Pada contoh gambar di bawah tehnik yang digunakan adalah...



- E. Arsir
 - F. Pointilis
 - G. Linier
 - H. Blok
16. Yang dimaksud dengan proporsi adalah ...
- E. Benda atau model diletakkan pada posisi maupun ukuran tidak sama
 - F. Perbandingan bagian perbagian atas bagian dengan keseluruhan
 - G. Keserasian pengaturan objek gambar sehingga berkesan ruang kedalaman dan antar objek
 - H. Gambar saling mendukung dan menghasilkan gambar yang baik Keselaran antara bidang gambar, objek gambar dan gambar yang dihasilkan
17. Yang dimaksud dengan Susunan/letak objek gambar pada bidang media gambar disebut ...
- E. Komposisi
 - F. Proporsi
 - G. Keseimbangan (balance)
 - H. Kesatuan
18. Objek gambar yang bentuknya sama kiri dan kanan atau sama atas dan bawah adalah ...
- E. Komposisi asimetris
 - F. Komposisi simetris
 - G. Komposisi sentral
 - H. Komposisi tidak beraturan
19. Tahapan atau langkah dalam menggambar model yang pertama kali dilakukan adalah ...
- E. Mengamati objek yang akan digambar

- F. Membuat sketsa
 G. Mewarnai
 H. Membuat arsiran gelap terang
20. Di bawah merupakan obyek gambar model dengan struktur dasar bentuk silindris, kecuali...

E.



F.



G.



H.



21. Yang dimaksud Obyek gambar model dengan struktur dasar bentuk bebas adalah.....

- E. Bentuk benda yang menyerupai kubus
 F. Bentuk benda yang menyerupai limas atau kerucut
 G. Bentuk benda yang menyerupai tabung atau silinder
 H. Bentuk benda yang tidak mempunyai keteraturan atau lepas dari bentuk geometris

22. Tujuan dari menggambar model adalah.....

- E. Hasil gambar persis seperti yang dilihat
 F. Hasil gambar kelihatan lebih cantik
 G. Hasil gambar kelihatan lebih menarik
 H. Hasil gambar kelihatan lebih rapi

23. Pada contoh gambar di bawah tehnik yang digunakan adalah....

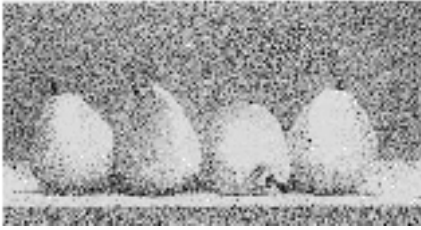
- E. Tehnik aquarel



- F. Tehnik blok

- G. Tehnik arsir
- H. Tehnik pointilis

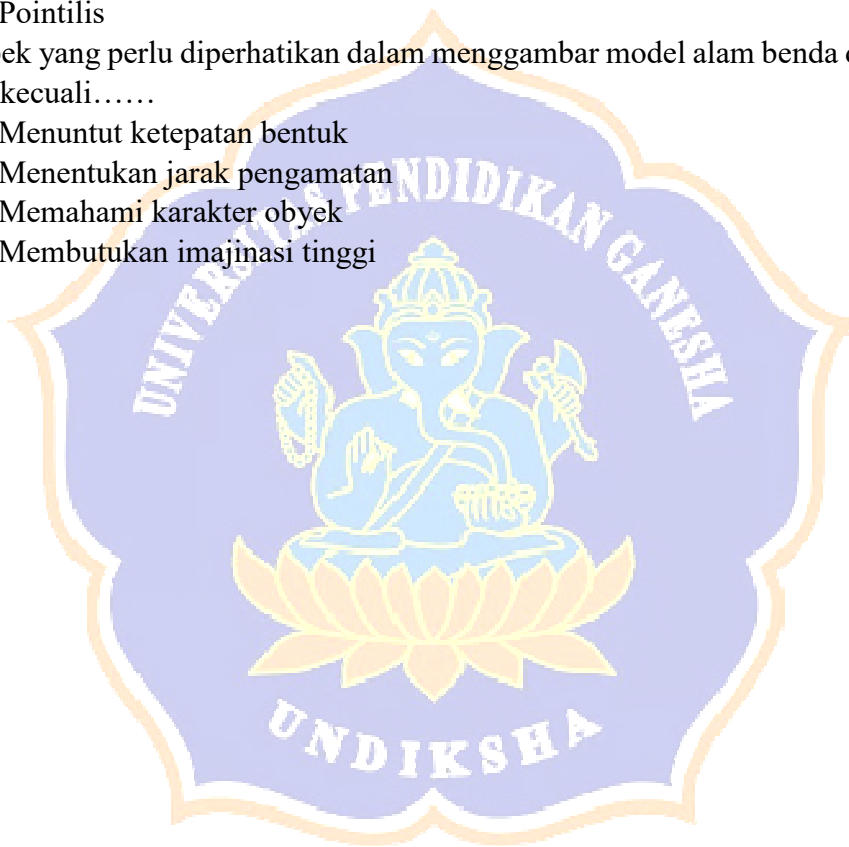
24. Pada gambar model di bawah ini tehnik yang digunakan adalah.....



- E. Arsir
- F. Blok
- G. Plakat
- H. Pointilis

25. Aspek yang perlu diperhatikan dalam menggambar model alam benda di bawah ini, kecuali.....

- E. Menuntut ketepatan bentuk
- F. Menentukan jarak pengamatan
- G. Memahami karakter obyek
- H. Membutukan imajinasi tinggi



Lampiran 32. Lembar Jawaban *Pretest*

LEMBAR JAWABAN PRETEST

Nama : Lg32016
 Kelas : VIII
 Nomor Absen : 12
 Hari : Selasa
 Tanggal : 9 Oktober 2019

PILIHAN GANDA

No.	A	B	C	D
1	X			
2		X		
3		X		
4	X			
5				X
6		X		
7	X			
8			X	
9	X			
10		X		
11	X			
12		X		
13				X
14		X		
15			X	
16				X
17		X		
18			X	
19	X			
20	X			

No.	A	B	C	D
21				X
22				X
23	X			
24	X			
25				X

44

Lampiran 33. Lembar jawaban *Posttest*

LEMBAR JAWABAN POSTEST

Nama : Abdullah Azzam
 Kelas : VII
 Nomor Absen : 1
 Hari : Senin
 Tanggal : 23 Oktober 2019

PILIHAN GANDA

No.	A	B	C	D
1.				X
2.			X	
3.		X		
4.	X			
5.			X	
6.				X
7.	X			
8.			X	
9.	X			
10.	X			
11.			X	
12.	X			
13.			X	
14.	X			
15.			X	
16.		X		
17.	X			
18.		X		
19.	X			
20.	X			

No.	A	B	C	D
21.				X
22.	X			
23.		X		
24.				X
25.				X

96

Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian



Uji Validitas Butir Tes



Uji Coba Kelompok Kecil



Pengarahan untuk mengakses schoology



Pengarahan untuk mengakses schoology



Implementasi konten *e-learning*



Implementasi konten *e-learning*