

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN

Disusun Oleh	:	Andre Periansah
Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Kelam Permai
Kelas	:	XI
Alokasi Waktu	:	2 JP x 45
Elemen	:	Melaksanakan desain brief
Deskripsi	:	Lingkup pembelajaran meliputi penguraian proyek desain, menyatakan tujuan desain brief, menyimpulkan ruang lingkup, menentukan khalayak sasaran sesuai project brief, menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain, melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal dan pembagian tugas dan tanggung jawab
Kompetensi Awal	:	Sebelum mempelajari e - modul ini maka diharapkan peserta didik mampu memahami dasar desain brief
Profil Pelajar Pancasila	:	a. Mandiri b. Bernalar Kritis c. Kreatif
Sarana dan Prasarana	:	E-modul/ Laptop Proyektor/ Perangkat <i>Smartphone</i>
Target Peserta Didik	:	Peserta didik mampu menguraikan, menyatakan tujuan, menyimpulkan ruang lingkup, menentukan khalayak sasaran sesuai project brief, menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain, melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal dan pembagian tugas dan tanggung jawab
Model Pembelajaran yang Digunakan	:	Model Pembelajaran Discovery Learning

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui media pembelajaran yang disediakan diharapkan peserta didik mampu:

1. Menguraikan proyek desain
2. Menyatakan tujuan berdasarkan desain breif
3. Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief
4. Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief
5. Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain
6. Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal
7. Pembagian tugas dan tanggung jawab

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik diharapkan melaksanakan desain breif.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah yang dimaksud dengan desain brief?
2. Pengetahuan apa saja yang diperlukan di desain brief?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan		Alokas Waktu
		Guru	Siswa	
1	Kegiatan Pendahuluan			
	Orientasi	1. Guru masuk tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka 2. Guru menginstruksikan kepada ketua/ perwakilan kelas untuk memimpin doa	1. Peserta menjawab salam dari guru 2. Ketua/Perwaki lankelas memimpin doa (Religius/Integritas)	

		Sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru menanyakan kondisi peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan persensi	3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru 4. Peserta didik mendengarkan dan memberitahukan temannya yang tidak hadir	
	Apersepsi	1. Guru menanyakan atau mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang yaitu - Penguraian proyek desain - Cara menyatakan tujuan desain brief - Cara menyimpulkan ruang lingkup desain brief 2. Guru mengaitkan materi yangdulu dan sekarang 3. Guru memberi motivasi 4. Guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang	1. Peserta didik mengingat kembali materi sebelumnya dan menjawab pertanyaan dari guru 2. Peserta didik menyimak yang disampaikan oleh guru 3. Peserta didik menyimak motivasi yang disampaikan guru 4. Siswa menyimak yang disampaikan oleh guru 5. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai 6. Peserta didik menyimak teknik penilaian dan metode pembelajaran yang akan digunakan	15 Menit

		ingin dicapai pada pertemuan sekarang		
	Kegiatan Inti			
	Fase 1 Pemberin Rangsangan	1. Guru menyiapkan video dalam e-modul yang akan ditonton oleh peserta didik untuk mempelajari desain brief	1. Peserta didik Belajar dan menggali informasi sebanyak banyaknya tentang desain brief	20 Menit
	Fase 2 Pernyataan / Identifikasi Masalah	1. Guru Menanyakan kepada siswa mengenai materi yang sudah mereka pelajari secara mandiri 2. Guru memberikan materi kepada peserta didik mengenai cara melaksanakan desain brief	1. Peserta didik mengemukakan hasil belajar secara mandiri yang telah mereka temui 2. Peserta didik mempelajari materi secara mandiri melalui e-modul	
	Fase 3 Pengump ulan Data	1. Guru mengarahkan siswa berdiskusi bersama kelompok untuk mengisi didalam e-modul tentang pemahaman siswa terhadap desain brief	1. Peserta didik mencari jawaban setelah menonton video yang ada didalam e-modul	

	Fase 4 Pengolahan Data	1. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan materi dan membuat kesimpulan setelah mempelajari materi dan menonton video	1. Kelompok melakukan diskusi dan menghasilkan kesimpulan materi	60 Menit
	Fase 5 Verifikasi Data/Pembuktian	1. Guru mengarahkan siswa untuk memberikan pendapat mengenai aksi yang terjadi pada proses diskusi	1. Peserta didik menanggapi aksi pada proses pembelajaran dengan menjelaskan hasil temuannya saat berdiskusi	
	Fase 6 Menarik Kesimpulan	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan kesimpulan dari hasil pencarian mereka mengenai desain brief	1. Peserta didik mempresentasikan hasil pencariannya mengenai desain brief	
3	Penutup			
		1. Guru melakukan refleksi terhadap KBM yang sudah dilaksanakan pada hari ini 2. Guru menginstruksi ketua kelas memimpin doa selesai pembelajaran 3. Guru mengucapkan salam hangat kepada peserta didik pertanda pembelajaran telah Berakhir	1. Peserta didik menyimak hasil refleksi 2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru 3. Peserta didik berdoa diakhir pembelajaran 4. Peserta didik menjawab salam	15 Menit

E. ASESMEN

- a. Sikap
Teknik penilaian :Observasi, Penilaian teman sebaya
- b. Perfoma
Teknik penilaian :Presentasi
- c. Tertulis
Teknik penilaian : Pilihan ganda

F. PENGAYAAN dan REMEDIAL

1. Pembelajaran remedial dilakukan bagi Peserta didik yang cakupan elemennya belum tuntas
2. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes
3. Peserta didik yang mencapai nilai kurang diberikan materi masih dalam cakupan elemen dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
4. Peserta didik yang mencapai nilai tuntas diberikan materi melebihi cakupan elemen dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK dan GURU

1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?
4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?
5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?

H. RUBRIK ASESMEN

1. Rubrik Asesmen Tertulis

No	Nama Siswa	Skor Setiap Soal				Nilai
		No.1	No.2	No.3	No 4, dst.....	
1						
2						
3						

2. Asesmen Performa

No	Aspek Penilaian	Skor (1-4)	Pencapaian	
			Terlaksana	Tidak Terlaksana
1	Persiapan			
2	- Pelaksanaan (Sistematik Cara kerja) - Menganalisis Materi desain brief			
3	Keterampilan menjelaskan materi dalam presentasi			
4	Kesimpulan Presentasi			

3. Asesmen Sikap

a. Instrumen dan Rubrik Asesmen Sikap

No	Nama Siswa	Mandiri (1-4)	Kreati (1-4)	Berfikir Kritis (1-4)
1				

2				
3				
...				

Keterangan :

4 = Jika Empat indikator terlihat

3 = Jika Tiga Indikator Terlihat

2 = Jika Dua Indikator Terlihat

1 = Jika Satu Indikator Terlihat

b. Indikator Penilaian Sikap

1) Mandiri

- a) Mengemukakan ide pada saat diskusi dan Praktikum
- b) Mempunyai rasa tanggung jawab
- c) Percaya diri
- d) Mampu mengendalikan emosi

2) Kreatif

- a) Membuat presentasi hasil diskusi dan dapat melaksanakan tugas yang diberikandengan sekreatif mungkin
- b) Kemampuan banyak untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiransecara cepat
- c) Kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yangbervariasi, melihat, suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- d) Kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli

3) Berpikir Kritis

- a) Mencari informasi yang dapat diperoleh dari sumber

manapun

- b) Mampu memberikan penjelasan yang sederhana
- c) mampu membangun keterampilan dalam pembelajaran
- d) mampu menyimpulkan materi dengan baik

c. Kategori Nilai Sikap

- 1) Sangat Baik (SB) : Apabila memperoleh nilai akhir 4
- 2) Baik (B) : Apabila memperoleh nilai akhir 3
- 3) Cukup (C) : Apabila memperoleh nilai akhir 2
- 4) Kurang (K) : Apabila memperoleh nilai akhir 1

4. Lembar Penilaian Keseluruhan

No	Nama Siswa	Aspek			Jumlah
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
1					
2					
3					
...					

Peneliti



Andre Periansah
NIM.200309037

Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom.

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Kelam Permai



Maria Victoria, M.Pd

NIP.19731013 200003 2 005

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 5-6 orang

b) Lembar Kerja

Paparkan materi-materi berikut ini:

- konsep dasar desain brief
- Menguraikan Menguraikan proyek desain
- Menyatakan tujuan berdasarkan desain breif
- Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief
- Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief
- Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain
- Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal
- Pembagian tugas dan tanggung jawab

Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS KONTROL

Disusun Oleh	:	Andre Periansah
Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 1 Kelam Permai
Kelas	:	XI
Alokasi Waktu	:	2 JP x 45
Elemen	:	Melaksanakan desain brief
Deskripsi	:	Lingkup pembelajaran meliputi penguraian proyek desain, menyatakan tujuan desain brief, menyimpulkan rungan lingkup, menentukan khalayak sasaran sesuai project brief, menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain, melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal dan pembagian tugas dan tanggung jawab
Kompetensi Awal	:	Sebelum mempelajari e -modul ini maka diharapkan peserta didik mampu memahami dasar desain brief
Profil Pelajar Pancasila	:	a. Mandiri (Setiap siswa mengerjakan tugasnya secara bertanggung jawab) b. Bernalar Kritis (selalu menumbuhkan rasa ingin tahu) c. Kreatif (Siswa bisa menghasilkan gagasan dan ide)
Sarana dan Prasarana	:	E-modul/ Laptop Proyektor/ Perangkat <i>Smartphone</i>
Target Peserta Didik	:	Peserta didik mampu menguraikan, menyatakan tujuan, menyimpulkan ruang lingkup, menentukan khalayak sasaran sesuai project brief, menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain, melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal dan pembagian tugas dan tanggung jawab
Model Pembelajaran	:	Tatap Muka

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui media pembelajaran yang disediakan diharapkan peserta didik mampu:

1. Menguraikan proyek desain
2. Menyatakan tujuan berdasarkan desain brief
3. Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief
4. menentukan khalayak sasaran sesuai project brief
5. Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain
6. Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal
7. Pembagian tugas dan tanggung jawab

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik diharapkan melaksanakan desain brief.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah yang dimaksud dengan desain brief?
2. Pengetahuan apa saja yang diperlukan di desain brief?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

KEGIATAN AWAL (15 Menit)

1. Membuka pembelajaran dengan salam dilanjutkan berdoa, peserta didik merespon salam dan saling mendoakan merupakan tanda mensyukuri anugerah Tuhan.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Guru menyampaikan capaian pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran ini.
4. Guru memberikan motivasi pentingnya menguasai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran ini.
5. Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran.
6. Peserta didik beserta guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik :

- a. Apakah yang dimaksud dengan desain brief?
 - b. Pengetahuan apa saja yang diperlukan di desain brief?
7. Peserta didik menerima informasi dan menyimak penjelasan metode pembelajaran dan teknik penilaian yang digunakan dalam pembelajaran ini

KEGIATAN INTI (60 Menit)

1. Guru menyampaikan materi tentang pembelajaran hari ini
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan proaktif.
3. Guru membagi siswa dalam kelompok belajar.
4. Peserta didik membentuk kelompok
5. Guru membagi memberikan tugas kepada siswa untuk mencari data tentang desain brief
6. Peserta didik melaksanakan diskusi kelompok kecil secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru.
7. Peserta didik mengidentifikasi cara melaksanakan desain brief
8. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber tentang beberapa contoh yang didapat
9. Tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain member komentar terhadap presentasi yang disajikan.
10. Tiap-tiap kelompok menyempurnakan hasil presentasinya berdasarkan masukan-masukan dari kelompok lain.
11. Setiap kelompok menyimpulkan tentang desain brief dan cara melaksanakan desain brief

KEGIATAN PENUTUP (15 Menit)

1. Guru dan peserta didik Bersama-sama menyimpulkan tentang materi yang telah didiskusikan
2. Peserta didik dapat menanyakan pembahasan yang belum dimengerti pada guru
3. Peserta didik mengkomunikasikan kendala selama masa

pembelajaran.

4. Guru menyampaikan informasi tentang pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
5. Menutup pembelajaran dengan salam dilanjutkan berdoa, peserta didik merespon salam dan saling mendoakan merupakan tanda mensyukuri anugerah Tuhan.

D. ASESMEN

a. Sikap

Teknik penilaian :Observasi, Penilaian teman sebaya

b. Perfoma

Teknik penilaian :Presentasi, Praktikum, Pameran hasil karya

c. Tertulis

Teknik penilaian :Essay, Pilihan ganda

E. PENGAYAAN dan REMEDIAL

1. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang cakupan elemennya belum tuntas
2. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes
3. Peserta didik yang mencapai nilai kurang diberikan materi masih dalam cakup elemen dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
4. Peserta didik yang mencapai nilai tuntas diberikan materi melebihi cakupan elemen dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

F. REFLEKSI PESERTA DIDIK dan GURU

1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?

3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?
4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?
5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?

Lampiran

G. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Coba diskusikan soal berikut dengan kelompok!

1. Judul tugas : mengidentifikasi permasalahan dalam melaksanakan desain brief
2. Alat dan bahan : Kertas dan Pensil.
3. Langkahkah pengerjaan :
 - a. Paparkan dan berikan contoh tentang desain brief
 - b. Kerjakan bersama kelompok, kemudian dipresentasikan

Peneliti



Andre Periansah
NIM.200309037

Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Kelam Permai



Maria Victoria, M.Pd
NIP.19731013 200003 2 005

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

a) Petunjuk Kerja :

- a. Buat kelompok yang terdiri dari 5-6 orang

b) Lembar Kerja

Paparkan materi-materi berikut ini:

- konsep dasar desain brief
- Menguraikan Menguraikan proyek desain
- Menyatakan tujuan berdasarkan desain breif
- Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief
- Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief
- Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain
- Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal
- Pembagian tugas dan tanggung jawab

Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Test

NO.	MATERI	INDIKATOR
1	Desain brief	• Mampu mengetahui dasar dalam desain brief • Langkah-langkah dalam desain brief • Memahami desain grafis • Cara menangani client • Mengetahui target dalam mendesain • Mengetahui batasan proyek yang akan dikerjakan • Tujuan dalam desain brief • Mampu menyimpulkan ruang lingkup desain brief • Menguraikan proyek desain • Menyimpulkan ruang lingkup desain berdasarkan project brief • Menentukan khalayak sasaran sesuai project brief • Menentukan media desain sesuai dengan tujuan desain • Melaksanakan waktu pengerjaan desain sesuai jadwal • Pembagian tugas dan tanggung jawab

Lampiran 4 Soal Test**SOAL TEST**

1. Apa yang dimaksud dengan desain brief?
 - A. Dokumen yang merinci instruksi cara membuat desain.
 - B. Proses desain yang dilakukan dengan cepat.
 - C. Warna dasar yang digunakan dalam desain.
 - D. Proses menggambar sketsa untuk desain.
 - E. Dokumen yang merinci biaya proyek desain.
2. Apa yang dimaksud dengan melaksanakan desain brief?
 - A. Menyusun laporan proyek desain
 - B. Mengumpulkan ide-ide desain dari tim
 - C. Menerjemahkan desain brief ke dalam konsep visual
 - D. Memilih peralatan desain yang sesuai
 - E. Mempromosikan hasil desain kepada klien
3. Mengapa penting untuk memahami desain brief secara menyeluruh sebelum melaksanakannya?
 - A. Agar dapat memperpanjang waktu proyek
 - B. Untuk membuat klien senang
 - C. Agar dapat mengidentifikasi kebutuhan dan harapan klien dengan baik
 - D. Untuk meningkatkan biaya proyek
 - E. Agar bisa menunda pelaksanaan proyek
4. Mengapa penting untuk berkomunikasi secara teratur dengan klien selama proses melaksanakan desain brief?
 - A. Untuk menunda proyek
 - B. Agar bisa mengubah visi dan tujuan proyek
 - C. Untuk menghindari pembayaran
 - D. Agar klien tetap tidak terlibat dalam proses
 - E. Agar bisa memberikan pembaruan dan menerima umpan balik
5. Apa yang biasanya menjadi langkah pertama dalam melaksanakan desain brief?
 - A. Menghasilkan banyak variasi desain

- B. Meminta persetujuan klien
 - C. Menentukan anggaran proyek
 - D. Memahami visi dan tujuan proyek
 - E. Menentukan metode pembayaran
6. Gambaran, rencana, rancangan yang menjadi awal dari pembuatan sesuatu disebut . . .
- A. Konsep
 - B. Ide
 - C. Catatan
 - D. Impian
 - E. Keinginan
7. Seseorang, kelompok, institusi atau perusahaan yang memerlukan/menggunakan saran atau jasa profesional seorang desainer grafis, desainer web, desainer tipografi dan lain – lain disebut . . .
- A. Klien
 - B. Pemberi tugas
 - C. Pekerja
 - D. Direktur
 - E. Desainer
8. Apa yang dimaksud dengan penguraian proyek desain brief?
- A. Membuat sketsa awal desain
 - B. Proses untuk memecah desain brief menjadi tugas-tugas yang lebih kecil
 - C. Menyusun anggaran biaya proyek
 - D. Memilih warna dan tipografi
 - E. Mengirimkan proposal kepada klien
9. Mengapa penting untuk mengidentifikasi batasan proyek saat melakukan penguraian desain brief?
- A. Agar proyek tidak memiliki batasan
 - B. Untuk menaikkan biaya proyek
 - C. Agar bisa menunda proyek

- D. Untuk menghindari scope creep
 - E. Agar bisa menghilangkan komunikasi dengan klien
10. Bagaimana cara mendefinisikan tujuan yang realistis berdasarkan desain brief?
- A. Dengan memperkirakan biaya proyek yang sangat rendah
 - B. Dengan mengabaikan visi klien
 - C. Dengan menetapkan harapan yang tidak tercapai
 - D. Dengan mempertimbangkan sumber daya yang tersedia dan batasan proyek
 - E. Dengan menetapkan waktu proyek yang tidak realistis
11. Kemasan, buku, poster, koran, billboard, spanduk termasuk
- A. Media digital
 - B. Media cetak
 - C. Media komunikasi
 - D. Media iklan
 - E. Media visual
12. Bagaimana cara menetapkan tujuan yang relevan dengan desain brief?
- A. Dengan menetapkan tujuan yang tidak ada hubungannya dengan desain brief
 - B. Dengan menetapkan tujuan yang tidak sesuai dengan keinginan klien
 - C. Dengan mempertimbangkan visi dan kebutuhan klien serta ruang lingkup proyek
 - D. Dengan mengabaikan batasan proyek
 - E. Dengan menetapkan tujuan yang tidak terukur
13. Apa yang harus dilakukan jika tujuan yang disebutkan dalam desain brief tidak jelas atau tidak memadai?
- A. Mengabaikan tujuan tersebut
 - B. Melanjutkan proyek tanpa memperhatikan tujuan
 - C. Berkomunikasi dengan klien untuk mengklarifikasi dan merumuskan tujuan dengan lebih baik
 - D. Meninggalkan proyek tersebut

- E. Memilih tujuan yang tidak realistis
14. Apa yang harus diperhatikan saat menyimpulkan ruang lingkup desain?
- A. Menambahkan lebih banyak tugas tanpa alasan yang jelas
 - B. Mengabaikan kebutuhan klien
 - C. Mengidentifikasi tugas-tugas yang spesifik dan relevan dengan visi proyek
 - D. Menyebutkan warna yang digunakan secara acak
 - E. Memilih peralatan desain yang tidak terkait dengan proyek
15. Bagaimana cara menentukan khalayak sasaran dengan tepat?
- A. Dengan mengabaikan preferensi pengguna
 - B. Dengan mempertimbangkan usia, demografi, minat, dan kebutuhan mereka
 - C. Dengan memilih khalayak sasaran secara acak
 - D. Dengan menghindari komunikasi dengan klien
 - E. Dengan tidak mempertimbangkan preferensi desainer
16. Apa yang harus dilakukan jika terdapat perubahan dalam khalayak sasaran selama proyek berlangsung?
- A. Mengabaikan perubahan tersebut
 - B. Melanjutkan proyek tanpa memperhatikan perubahan
 - C. Berkomunikasi dengan klien untuk memperbarui khalayak sasaran
 - D. Tidak melakukan perubahan apapun
 - E. Memilih khalayak sasaran yang tidak relevan
17. Apa yang bisa diidentifikasi untuk menentukan media desain yang sesuai dengan tujuan desain brief?
- A. Warna yang digunakan dalam desain
 - B. Usia, jenis kelamin, minat, dan preferensi pengguna potensial
 - C. Nama-nama tim desain
 - D. Komentar acak dari orang-orang
 - E. Minat klien dalam proyek
18. Apa yang bisa dilakukan untuk memilih media desain yang sesuai dengan tujuan desain brief?

- A. Mengabaikan preferensi khalayak sasaran
 - B. Memilih media secara acak
 - C. Memahami karakteristik khalayak sasaran dan konteks penggunaan, serta memilih media yang cocok untuk menyampaikan pesan
 - D. Tidak memperhitungkan tujuan desain
 - E. Menggunakan media yang paling mahal tanpa pertimbangan
19. Bagaimana cara menangani keterlambatan dalam pengerjaan proyek desain?
- A. Mempercepat pekerjaan tanpa perencanaan
 - B. Mengabaikan tenggat waktu yang telah ditetapkan
 - C. Berkomunikasi dengan tim dan klien untuk mencari solusi dan memperbarui jadwal jika diperlukan
 - D. Tidak melakukan perubahan apapun
 - E. Berkomunikasi dengan klien
20. Apa yang bisa diidentifikasi untuk menentukan pembagian tugas dan tanggung jawab sesuai proyek desain brief?
- A. Warna yang digunakan dalam desain
 - B. Kompleksitas proyek dan keahlian masing-masing anggota tim
 - C. Nama-nama tim desain
 - D. Komentar acak dari orang-orang
 - E. Minat klien dalam proyek

Lampiran 5 Kunci Jawaban**KUNCI JAWABAN SOAL TEST**

1. A	6. A	11. B	16. A
2. C	7. A	12. C	17. B
3. C	8. B	13. B	18. C
4. E	9. D	14. C	19. C
5. D	10. D	15. B	20. B

Lampiran 6 Soal Non Test

1. Mengidentifikasi permasalahan dalam melaksanakan desain brief?
2. Paparkan dan berikan contoh tentang desain brief?

Lampiran 7 Validasi Modul Ajar Kelas Eksperimen

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan pada kolom skala jawaban yang terdiri dari 4 (empat) tingkatan pada rentang tanggapan penilaian oleh guru terhadap media pembelajaran

No	Pernyataan	Kategori Penilaian				Komentar/ Saran
		KB	CB	B	SB	
		1	2	3	4	
1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan silabus			✓		
2	Rumusan indikator sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
3	Materi pelajaran telah sesuai dengan pembelajaran				✓	
4	Metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
5	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
6	Langkah-langkah pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu			✓		
7	Jenis dan prosedur penilaian telah sesuai dengan materi pembelajaran			✓		
8	Menggunakan bahasa tulis sesuai dengan EYD yaitu baik dan benar				✓	
Jumlah Skor						

Kriteria penilaian

*Silahkan berikan tanda ✓ pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat bapak/ibu guru

Keterangan Penilaian:

4	:	Sangat Baik
3	:	Baik
2	:	Cukup Baik
1	:	Kurang Baik

Validator

Puteri Utami, S. Kom

Lampiran 8 Validasi Modul Ajar Kelas Kontrol

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MODUL AJAR KELAS KONTROL

Petunjuk Pengisian

- Jawaban yang diberikan pada kolom skala jawaban yang terdiri dari 4 (empat) tingkatan pada rentang tanggapan penilaian oleh guru terhadap media pembelajaran

No	Pernyataan	Kategori Penilaian				Komentar/ Saran
		KB	CB	B	SB	
		1	2	3	4	
1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sesuai dengan silabus			✓		
2	Rumusan indicator sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
3	Materi pelajaran telah sesuai dengan pembelajaran				✓	
4	Metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
5	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓	
6	Langkah-langkah pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu			✓		
7	Jenis dan prosedur penilaian telah sesuai dengan materi pembelajaran			✓		
8	Menggunakan bahasa tulis sesuai dengan EYD yaitu baik dan benar				✓	
Jumlah Skor						

Kriteria penilaian

*Silahkan berikan tanda ✓ pada kolom penilaian sesuai dengan pendapat bapak/ibu guru

Keterangan Penilaian:

4	:	Sangat Baik
3	:	Baik
2	:	Cukup Baik
1	:	Kurang Baik

Validator



Putei Utami, S.Kom

Lampiran 9 Hasil Angket Ahli Media

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS DISCOVERY LEARNING OLEH AHLI MEDIA

Jenis Media : E-modul

Tujuan : Mengetahui E-modul berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi desain brief

Judul : "Pengembangan E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Desain Brief"

Peneliti : Andre Periansah

Petunjuk pengisian:

1. Lembar validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian ahli media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu e-modul.
2. Pendapat, penilaian, kritik yang membangun dari ahli materi sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kiranya bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan membuat tanda "√" pada skor yang dipilih.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

4. Apabila bapak/ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada e-modul, di screenshot agar lebih jelas dan dapat diberikan masukan agar dapat peneliti perbaiki.

5. Bapak/ibu dimohon memberi kesimpulan dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran ini.

Atas bantuan dan ketersediaan bapak/ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

NO	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan					
1	Ketepatan pemilihan background				✓
2	Kemenarikan tampilan				✓
3	Kesesuaian proporsi warna				✓
Teks					
4	Ketepatan pemilihan font			✓	
5	Ketepatan pemilihan size font				✓
6	Ketepatan pemilihan warna pada tulisan				✓
7	Ketepatan penempatan tulisan				✓
8	Ketepatan penggunaan bahasa				✓
Video					
9	Ketepatan komposisi video				✓

10	Perpindahan gambar dalam video			✓	
11	Kemenarikan video				✓
12	Kualitas tampilan video				✓
Animasi					
13	Kemenarikan animasi				✓
Audio					
14	Kesesuaian materi dengan backsound				✓
15	Ketepatan penempatan backsound pada materi				✓
Navigasi					
16	Ketepatan penempatan tombol navigasi				✓
17	Ketepatan fungsi navigasi				✓
Packaging					
18	Kemenarikan packaging e-modul			✓	
19	Kesesuaian packaging dengan isi e-modul				✓

Angket Penilaian E-modul Berbasis Discovery Learning oleh Ahli Media

Komentar secara umum untuk E-modul Berbasis Discovery Learning

Tampilan menarik (dan diperbagus lagi)

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian kelayakan aspek kesesuaian media, maka e-modul ini dinyatakan:

1. Layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual tanpa revisi
2. ✓ Layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual tanpa revisi

Instransi : STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Sintang, 08 April 2024

Ahli Media



Anyan, M.Kom

Lampiran 10 Hasil Angket Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN E-MODUL BERBASIS DISCOVERY LEARNING OLEH AHLI MATERI

Jenis Media : E-modul

Tujuan : Mengetahui E-modul berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi desain brief

Judul : "Pengembangan E-Modul Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Desain Brief"

Peneliti : Andre Periansah

Petunjuk pengisian:

1. Lembar validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian ahli media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan yaitu e-modul.
2. Pendapat, penilaian, kritik yang membangun dari ahli materi sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, maka kiranya bapak/ibu dapat memberikan penilaian dengan membuat tanda "√" pada skor yang dipilih.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

4. Apabila bapak/ibu menilai kurang, mohon untuk memberikan tanda pada bagian yang kurang pada e-modul, *discreenshoot* agar lebih jelas dan dapat diberikan masukan agar dapat peneliti perbaiki.
5. Bapak/ibu dimohon memberi kesimpulan dari hasil penilaian terhadap e-modul ini.

Atas bantuan dan ketersediaan bapak/ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Penilaian E-modul Berbasis Discovery Learning oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kualitas materi pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan modul ajar				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Cakupan (keluasan isi materi)			✓	
4	Kejelasan isi materi				✓
5	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa				✓
6	Keruntutan materi				✓
7	Kebenaran konsep materi yang disajikan dalam e-modul				✓
8	Kedalaman materi				✓
9	Memberi penguatan yang positif				✓
10	Kualitas kuis/soal				✓

Kualitas desain pembelajaran					
11	Kejelasan petunjuk yang ada pada e-modul				✓
12	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓
13	Kejelasan alur materi				✓
14	Kesesuaian penyajian materi				✓
15	Kelengkapan penyajian materi				✓
16	Kemenarikam penyajian materi pada e-modul				✓
17	Penguatan pemahaman konsep siswa			✓	
18	Kecukupan kuis/soal				✓
Kualitas Tampilan					
19	Kemampuan e-modul dalam memberikan interaksi pada siswa				✓
20	Kejelasan penulisan kalimat				✓
21	Kejelasan subbing dalam penyanpaian materi				✓
22	Kejelasan bahasa yang digunakam untuk menyampaikan materi				✓

Komentar secara umum untuk e-modul berbasis discovery learning

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum

Berdasarkan penelitian kelayakan aspek kesesuaian media, maka e-modul ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual tanpa revisi
2. Layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dalam pembelajaran desain brief di kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual tanpa revisi

Instransi : STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Sintang, Maret 2024

Ahli Materi



Putri Utami, S.Kom

Lampiran 11 Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Petunjuk

- Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan
- Jika ada yang perlu dikomentari, tuliskan pada kolom keterangan

No	Kriteria	Penilaian		Keterangan
		LD	LDP	
1	Rumusan pernyataan sudah menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami	✓		
2	Rumusan kalimat tidak menyinggung perasaan peserta didik, misalnya menyebutkan kelemahan atau kekurangan peserta didik	✓		
3	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan jenjang jenis sekolah dan tingkatan	✓		

Penilaian umum atau kesimpulan

LD : Layak Digunakan ()

LDP : Layak Digunakan dan Diperbaiki ()

Kelam,.....
Validator


 Evi Irene, S. Pd

Lampiran 12 Angket Keterbacaan Produk

Rekapitulasi Angket Keterbacaan Produk Ujicoba Skala Kecil

No	Responden	No Butir										Komentar Dan Saran
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RES 1	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	Sangat mudah dipahami
2	RES 2	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	Media nyaa sangat mudah dipahami dan digunakan
3	RES 3	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	Media bagus sekali tampilan nya
4	RES 4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	.
5	RES 5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	Modul bapak sangat bagus
6	RES 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	Tampilan nya sangat menarik
7	RES 7	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	Sangat bagus
8	RES 8	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	.
9	RES 9	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	Modul bapak sangat bagus, tampilan menarik mudah dipahami
10	RES 10	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	Sangat menarik
11	RES 11	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	Sangat bagus modul nya
12	RES 12	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	Sangat bagus tapi lumayan bingung pada saat awal menggunakan nya
13	RES 13	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	Sangat mengesankan
14	RES 14	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	Media bagus tampilan menarik dan tidak membosankan
15	RES 15	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	sangat bagus
JUMLAH		73	66	67	67	66	70	65	68	66	70	Rata-Rata % 90,37
NILAI MAKSIMAL		75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
%		97,3	88	89,3	89,3	88	93,3	86,6	90,6	88	93,3	
KATEGORI		SB	SB	SB	SB	SB	SB	B	SB	SB	SB	

Lampiran 13 Respon Siswa Terhadap E-modul Uji Skala Kecil

RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN AR DAN RESPON KETERBACAAN MEDIA UJI SKALA LUAS

No	Responden	No Butir														Komentar Dan Saran
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	RES 1	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	Mantap pak
2	RES 2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Keren
3	RES 3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	mantap
4	RES 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Bagus Cuma saya bingung menggunakan nya
5	RES 5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	
6	RES 6	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	Tampilan nya bagus
7	RES 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
8	RES 8	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	Mantap pak
9	RES 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	
10	RES 10	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	Keren pak
11	RES 1 1	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	
12	RES 1 2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	Saya suka belajar menggunakan ini
13	RES 1 3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	
14	RES 1 4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	Tampilanya menarik dan tidak membosankan
15	RES 1 5	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	
JUMLAH		58	54	58	58	54	58	56	54	56	56	58	56	57	57	Rata-Rata % 87
NILAI MAKSIMAL		60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60	
%		90	84	90	90	84	90	87	84	87	87	90	87	89	89	
KATEGORI		SB	B	SB	SB	B	SB	SB	B	SB	SB	SB	SB	SB	SB	

Lampiran 15 Respon Guru Terhadap E-modul

ANGKET RESPON GURU

Sasaran Proqram : Siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual

Judul Program : E-modul Berbasis Discovery Learning

Nama Guru kelas : Putri Utami, S.Kom

Petunjuk Pengisian:

1. Angket respon guru diisi oleh guru kelas XI program keahlian DKV pada materi desain brief.
2. Angket digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap e-modul berbasis discovery learning yang dikembangkan peneliti.
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang diberikan akan dijadikan evaluasi peneliti dalam pengembangan e-modul yang dilakukan.
4. Mohon kiranya bapak/ibu bersedia mengisi angket ini dengan memberikan tanda centang (V) pada kolom yang sesuai. Adapun kriteria pemilihan sebagai berikut.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Atas kerjasama dan ketersediaan Bapak/Ibu saya ucapka terimakasih.

Penilaian

10	Keinteraktifan media dengan siswa				✓	
11	Keefektifan waktu penyajian materi			✓		
12	Pemberian kuis				✓	
13	Peningkatan kualitas pembelajaran				✓	
Standar Bahasa						
14	Penggunaan bahasa Indonesia yang baik				✓	
15	Kemudahan memahami arti pada istilah			✓		
16	Kesesuaian bahasa yang digunakan				✓	
17	Kemudahan tulisan untuk dibaca					✓
Tampilan E-modul						
18	Sajian animasi					✓
19	Jenis font dan size font					✓
20	Komposisi warna yang digunakan				✓	
21	Kejelasan gambar dan animasi				✓	
22	Kejelasan suara					✓

No	Aspek penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Kesesuaian materi dengan siswa			✓		
4	Materi yang ditampilkan telah sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi					✓
6	Kejelasan uraian materi				✓	
7	Keruntutan penyajian				✓	
Standar Penyajian						
8	Kemenarikan tampilan e-modul					✓
9	Pemberian motivasi				✓	

Kritik dan Saran Secara Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

Sintang, April 2024

Guru Kelas



Putri Utami, S.Kom

Lampiran 16 Observasi siswa Uji Coba Kelas Eksperimen

PEDOMAN OBSERVASI
UJI COBA KELAS EKSPERIMEN

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kelam Permai
Materi Pembelajaran : Desain Brief
Kelas : XI DKV
Hari/Tanggal : Sabtu, 22 April 2024

NO	Aspek Yang Diamati	Pilihan	
		Ya	Tidak
Pengamatan KBM			
A	Pendahuluan		
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
3	Apresiasi (Guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari)	✓	
4	Guru memotivasi siswa untuk mengikut selama proses pembelajaran	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dibahas	✓	
B	Kegiatan Inti		
1	Guru menyiapkan siswa untuk membuka e-modul	✓	
2	Guru menyiapkan video yang akan ditonton oleh peserta didik	✓	
3	Setelah menonton video, guru akan mengarahkan kepada siswa untuk memberikan penjelasan singkat mengenai video tersebut.	✓	
4	Guru akan membagi menjadi beberapa kelompok	✓	
5	Guru mempersilahkan siswa untuk mempelajari materi yang ada didalam e-modul	✓	
6	Setelah mempelajari materi didalam e-modul, guru mengarahkan siswa untuk merangkum semua materi yang telah dipelajari	✓	

C	Penutup		
1	Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan	✓	
2	Guru melakukan refleksi kepada siswa	✓	
3	Guru memberikan evaluasi kepada siswa	✓	
4	Guru memberikan posttest melalui google form	✓	
5	Guru mengakhiri kelas dengan berdoa dan mengucapkan salam	✓	
Suasana Kelas			
1	Peserta didik antusias	✓	
2	Guru Antusias	✓	
3	Waktu sesuai alokasi waktu	✓	
4	KBM sesuai dengan scenario modul ajar	✓	
Jumlah Skor Penilaian		20	

Keterangan Penilaian

Ya : 1

Tidak : 0

Kriteria Penilaian

0% - 20% = Sangat Kurang

21% - 40% = Kurang

41% - 60% = Cukup

61% - 80% = Baik

81% - 100% = Sangat Baik

Jumlah Perolehan Skor

$$\text{Kriteria Penilaian} = \frac{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}}{\text{Jumlah Perolehan Skor}} \times 100\%$$

Kelam Permai, April 2024

Observer



(Yuriki.....)

**PEDOMAN OBSERVASI
UJI COBA KELAS EKSPERIMEN**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kelam Permai
Materi Pembelajaran : Desain Brief
Kelas : XI DKV
Hari/Tanggal : Rabu, 24 April 2024

NO	Aspek Yang Diamati	Pilihan	
		Ya	Tidak
Pengamatan KBM			
A	Pendahuluan	✓	
1	Guru mengucapkan salam	✓	
2	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
3	Apresiasi (Guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari)	✓	
4	Guru memotivasi siswa untuk mengikut selama proses pembelajaran	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dibahas	✓	
B	Kegiatan Inti	✓	
1	Guru menyiapkan siswa untuk membuka e-modul	✓	
2	Guru menyiapkan video yang akan ditonton oleh peserta didik	✓	
3	Setelah menonton video, guru akan mengarahkan kepada siswa untuk memberikan penjelasan singkat mengenai video tersebut.	✓	
4	Guru akan membagi menjadi beberapa kelompok	✓	
5	Guru mempersilahkan siswa untuk mempelajari materi yang ada didalam e-modul	✓	
6	Setelah mempelajari materi didalam e-modul, guru mengarahkan siswa untuk merangkum semua materi yang telah dipelajari	✓	

C	Penutup		
1	Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan	✓	
2	Guru melakukan refleksi kepada siswa	✓	
3	Guru memberikan evaluasi kepada siswa	✓	
4	Guru memberikan posttest melalui google form	✓	
5	Guru mengakhiri kelas dengan berdoa dan mengucapkan salam	✓	
Suasana Kelas			
1	Peserta didik antusias	✓	
2	Guru Antusias	✓	
3	Waktu sesuai alokasi waktu	✓	
4	KBM sesuai dengan scenario modul ajar	✓	
Jumlah Skor Penilaian		20	

Keterangan Penilaian

Ya : 1

Tidak : 0

Kriteria Penilaian

0% - 20% = Sangat Kurang

21% - 40% = Kurang

41% - 60% = Cukup

61% - 80% = Baik

81% - 100% = Sangat Baik

Jumlah Perolehan Skor

Kriteria Penilaian = $\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}} \times 100\%$

Kelam Permai, April 2024

Observer


 (Crista Werma Nanti)

Lampiran 17 Observasi siswa Uji Coba Kelas Kontrol

PEDOMAN OBSERVASI SISWA
KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kelam Permai
Materi Pembelajaran : Desain Brief
Kelas : XI DKV
Hari/Tanggal : Kamis, 20 April 2021

No	Aspek Yang Diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru pada tahap apresiasi	✓	
2	Peserta didik belajar sebanyak-banyaknya tentang materi desain brief	✓	
3	Peserta didik mengemukakan hasil belajar secara mandiri yang telah mereka temui	✓	
4	Peserta didik mencari jawaban atas pertanyaan guru dan teman sekelas	✓	
5	Kelompok melakukan diskusi dan menghasilkan kesimpulan materi	✓	
6	Peserta didik menanggapi aksi pada proses pembelajaran dengan menjelaskan hasil temuan pada saat diskusi	✓	
7	Peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan hasil diskusi	✓	
8	Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti	✓	
9	Peserta didik mendengarkan himbauan dari guru untuk mempelajari kembali materi di rumah masing-masing	✓	
Jumlah Skor Penilaian		9	
Kriteria Penilaian		100%	

Sangat Baik

Keterangan Penilaian

Ya : 1

Tidak : 0

Kriteria Penilaian

0% - 20% = Sangat Kurang

21% - 40% = Kurang

41% - 60% = Cukup

61% - 80% = Baik

81% - 100% = Sangat Baik

Jumlah Perolehan Skor

$$\text{Kriteria Penilaian} = \frac{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}}{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}} \times 100\%$$

Kelam Permai, 25 April 2024

Observer



(.....Yuniki.....)

PEDOMAN OBSERVASI SISWA

KELAS KONTROL

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kelam Permai

Materi Pembelajaran : Desain Brief

Kelas : XI DKV

Hari/Tanggal : Jumat, 26 April 2024

No	Aspek Yang Diamati	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru pada tahap apresiasi	✓	
2	Peserta didik belajar sebanyak-banyaknya tentang materi desain brief	✓	
3	Peserta didik mengemukakan hasil belajar secara mandiri yang telah mereka temui	✓	
4	Peserta didik mencari jawaban atas pertanyaan guru dan teman sekelas	✓	
5	Kelompok melakukan diskusi dan menghasilkan kesimpulan materi	✓	
6	Peserta didik menanggapi aksi pada proses pembelajaran dengan menjelaskan hasil temuan pada saat diskusi	✓	
7	Peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan hasil diskusi	✓	
8	Peserta didik bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti	✓	
9	Peserta didik mendengarkan himbauan dari guru untuk mempelajari kembali materi di rumah masing-masing	✓	
Jumlah Skor Penilaian		9	
Kriteria Penilaian		100%	

Keterangan Penilaian**Ya : 1****Tidak : 0****Kriteria Penilaian**

0% - 20% = Sangat Kurang

21% - 40% = Kurang

41% - 60% = Cukup

61% - 80% = Baik

81% - 100% = Sangat Baik

Jumlah Perolehan Skor

$$\text{Kriteria Penilaian} = \frac{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}}{\text{Jumlah total skor aspek yang diamati}} \times 100\%$$

Kelam Permai, April 2024

Observer


(.....Marta.....)

Lampiran 18 Hasil Pretest dan Posttest Siswa Uji Skala Kecil

HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS EKSPERIMEN

UJI SKALA KECIL

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) : 80

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak Tuntas	Tuntas	Nilai Post Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	A1	55	√		85		√
2	A2	45	√		95		√
3	A3	50	√		95		√
4	A4	65	√		100		√
5	A5	50	√		90		√
6	A6	60	√		95		√
7	A7	55	√		95		√
8	A8	55	√		90		√
9	A9	60	√		90		√
10	A10	65	√		95		√
11	A11	50	√		90		√
12	A12	50	√		95		√
13	A13	55	√		90		√
14	A14	50	√		90		√
15	A15	55	√		95		√
Jumlah Nilai		820			1390		
Maksimal		65			100		
Minimal		45			85		
Rata-rata		54.67			92.67		

HASIL AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN UJI SKALA KECIL

No	Kode Siswa	Mandiri	Kreatif	Berpikir Kritis	Bergotong Royong	Total Skor	Total Nilai	Kriteria
1	A1	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
2	A2	3	4	4	4	15	93,75	Sangat Baik
3	A3	4	3	3	3	13	81,25	Baik
4	A4	3	4	4	2	13	81,25	Baik
5	A5	4	3	3	3	13	81,25	Baik
6	A6	3	3	3	4	13	81,25	Baik
7	A7	4	3	3	4	14	87,50	Baik
8	A8	2	4	4	3	13	81,25	Baik
9	A9	3	4	3	3	13	81,25	Baik

10	A10	4	3	4	4	15	93,75	Sangat Baik
11	A11	3	4	4	3	14	87,50	Baik
12	A12	3	4	3	3	13	81,25	Baik
13	A13	4	4	4	2	14	87,50	Baik
14	A14	3	4	4	3	14	87,50	Sangat Baik
15	A15	3	4	4	3	14	87,50	Sangat Baik
Jumlah		50	55	54	48	207	1.293,75	Baik
Minimal		3	3	3	2	11	81,25	
Maksimal		4	4	4	4	16	100	
Rerata		3.33	3.67	3.6	3.2	13.8	8625	

HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS KONTROL
UJI SKALA KECIL

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) : 80

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak Tuntas	Tuntas	Nilai Post Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	B1	55	√		80		√
2	B2	50	√		85		√
3	B3	50	√		85		√
4	B4	45	√		80		√
5	B5	50	√		75	√	
6	B6	30	√		90		√
7	B7	40	√		75	√	
8	B8	35	√		85		√
9	B9	50	√		85		√
10	B10	60	√		90		√
11	B11	60	√		80		√
12	B12	45	√		85		√
13	B13	50	√		80		√
14	B14	45	√		85		√
15	B15	60	√		90		√
Jumlah Nilai		665			1160		
Maksimal		60			90		
Minimal		35			75		

HASIL AFEKTIF KELAS KONTROL UJI SKALA KECIL

No	Kode Siswa	Mandiri	Kreatif	Berpikir Kritis	Bergotong Royong	Total Skor	Total Nilai	Kriteria
1	B1	3	4	3	3	13	81,25	Baik
2	B2	4	3	4	3	14	87,50	Baik
3	B3	2	4	3	4	13	81,25	Baik
4	B4	4	3	2	4	13	81,25	Baik
5	B5	4	3	3	2	12	75	Cukup
6	B6	3	4	2	4	13	81,25	Sangat Baik
7	B7	4	3	3	3	13	81,25	Baik
8	B8	2	4	3	3	12	75	Cukup
9	B9	3	4	3	3	13	81,25	Baik
10	B10	4	3	4	4	15	93,75	Sangat Baik
11	B11	3	4	3	2	12	75	Cukup
12	B12	3	3	3	4	13	81,25	Baik
13	B13	3	4	4	2	13	81,25	Baik
14	B14	4	2	3	4	13	81,25	Baik
15	B15	3	4	3	4	14	87,50	Baik
Jumlah		49	52	46	49	196	1.225	Baik
Minimal		2	3	3	2	10	75	
Maksimal		4	4	4	4	16	93,75	
Rerata		3.267	3.467	3.067	3.267	13.067	81,67	

Lampiran 19 Hasil Pretest dan Posttest Siswa Uji Skala Luas

HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA KELAS EKSPERIMEN

UJI SKALA LUAS

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) : 80

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak Tuntas	Tuntas	Nilai Post Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	C1	60	√		95		√
2	C2	55	√		90		√
3	C3	60	√		95		√
4	C4	65	√		95		√
5	C5	60	√		95		√
6	C6	65	√		100		√

7	C7	70	√		95		√
8	C8	65	√		90		√
9	C9	60	√		95		√
10	C10	65	√		85		√
11	C11	55	√		90		√
12	C12	80		√	95		√
13	C13	60	√		90		√
14	C14	70	√		95		√
15	C15	65	√		95		√
16	C16	60	√		90		√
17	C17	70	√		95		√
18	C18	55	√		95		√
19	C19	80		√	100		√
20	C20	70	√		95		√
21	C21	60	√		95		√
22	C22	75	√		90		√
23	C23	70	√		95		√
24	C24	70	√		90		√
25	C25	65	√		95		√
26	C26	60	√		95		√
Jumlah Nilai		1690			2435		
Maksimum		80			100		
Minimum		55			85		
Rata-Rata Nilai		65			93.65		

HASIL AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN UJI SKALA LUAS

No	Kode Siswa	Mandiri	Kreatif	Berpikir Kritis	Bergotong Royong	Total Skor	Total Nilai	Kriteria
1	C1	3	4	3	4	14	87.5	Baik
2	C2	4	3	4	4	15	93.75	Sangat Baik
3	C3	4	4	4	4	16	100	Sangat Baik
4	C4	4	4	3	3	14	87.5	Baik
5	C5	4	3	4	3	14	87.5	Baik
6	C6	3	3	4	4	14	87.5	Baik
7	C7	2	4	3	4	13	81.25	Baik
8	C8	4	3	4	3	14	87.5	Baik
9	C9	4	3	4	4	15	93.75	Sangat Baik

10	C10	4	4	3	3	14	87.5	Baik
11	C11	3	4	4	3	14	87.5	Baik
12	C12	4	4	3	4	15	93.75	Sangat Baik
13	C13	3	4	4	3	14	87.5	Baik
14	C14	4	3	3	4	14	87.5	Baik
15	C15	4	4	2	4	14	87.5	Baik
16	C16	4	3	3	2	12	75	Cukup
17	C17	4	4	4	2	14	87.5	Baik
18	C18	4	4	3	3	14	87.5	Baik
19	C19	3	3	4	4	14	87.5	Baik
20	C20	4	4	3	3	14	87.5	Baik
21	C21	4	4	4	3	15	93.75	Sangat Baik
22	C22	3	3	4	4	14	87.5	Baik
23	C23	3	4	3	3	13	81.25	Baik
24	C24	3	4	3	4	14	87.5	Baik
25	C25	4	4	4	3	15	93.75	Sangat Baik
26	C26	4	3	3	4	14	87.5	Baik
Jumlah		94	94	90	89	367	2293.75	Baik
Minimal		2	3	2	2	9	81,25	
Maksimal		4	4	4	4	16	100	
Rerata		3.615384615	3.61538	3.4615385	3.423076923	14.11538462	88	

HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST* SISWA KELAS KONTROL

UJI SKALA LUAS

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) : 80

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak Tuntas	Tuntas	Nilai Post Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	D1	50	√		85		√
2	D2	40	√		75	√	
3	D3	50	√		85		√
4	D4	60	√		85		√
5	D5	55	√		85		√
6	D6	50	√		80		√
7	D7	65	√		85		√
8	D8	65	√		80		√
9	D9	55	√		85		√
10	D10	60	√		85		√

11	D11	45	√		75	√	
12	D12	60	√		90		√
13	D13	55	√		85		√
14	D14	50	√		75	√	
15	D15	55	√		80		√
16	D16	55	√		85		√
17	D17	50	√		80		√
18	D18	60	√		85		√
19	D19	55	√		85		√
20	D20	50	√		80		√
21	D21	60	√		85		√
22	D22	50	√		80		√
23	D23	55	√		85		√
24	D24	60	√		90		√
25	D25	55	√		80		√
Jumlah		1250			1900		
Maksimum		65			90		
Minimum		40			75		
Rata-rata		54.6			82.8		

HASIL AFEKTIF KELAS EKSPERIMEN UJI SKALA LUAS

No	Kode Siswa	Mandiri	Kreatif	Berpikir Kritis	Bergotong Royong	Total Skor	Total Nilai	Kriteria
1	D1	3	2	3	4	12	75	Cukup
2	D2	3	3	4	3	13	81,25	Baik
3	D3	3	4	3	4	14	87,5	Baik
4	D4	4	3	4	3	14	87,5	Baik
5	D5	4	3	3	2	12	75	Cukup
6	D6	4	3	3	3	13	81,25	Baik
7	D7	4	2	4	3	13	81,25	Baik
8	D8	4	3	2	4	13	81,25	Baik
9	D9	3	4	3	2	12	75	Cukup
10	D10	4	4	3	3	14	87,5	Baik
11	D11	3	3	3	4	13	81,25	Baik
12	D12	2	4	3	4	13	81,25	Baik
13	D13	3	3	3	4	13	81,25	Baik
14	D14	3	4	3	3	13	81,25	Baik
15	D15	2	3	4	4	13	81,25	Baik

16	D16	4	3	4	3	14	87,5	Baik
17	D17	3	4	4	4	15	93,75	Sangat Baik
18	D18	3	3	4	3	13	81,25	Baik
19	D19	3	4	3	3	13	81,25	Baik
20	D20	2	4	4	4	14	87,5	Baik
21	D21	3	4	4	2	13	81,25	Baik
22	D22	4	3	4	3	14	87,5	Baik
23	D23	3	3	4	4	14	87,5	Baik
24	D24	3	2	4	3	12	75	Cukup
25	D25	3	3	4	3	13	81,25	Baik
Jumlah		80	81	87	82	330	2.062,5	Baik
Minimal		2	2	2	2	8	75	
Maksimal		4	4	4	4	16	93,75	
Rerata		3.2	3.24	3.48	3.28	13.2	82.5	

Lampiran 20 Surat Izin Penelitian



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (STKIP)
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER**

Alamat : Jln. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126
Telp. (0565) 2022386, 2022387, 2025366

E-mail : pendidikankomputer2022@gmail.com Website : www.persadakhhatulistiwa.ac.id

No. : 16 / L-06 / E / 1 / 2024

Perihal : Surat Permohonan Observasi Penelitian

Kepada :

Yth. Bapak/Ibu Kepala SMK Negeri 1 Kelay Permai

Di –

Tempat.

Dengan Hormat,

Bersama surat ini, kami mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala SMK Negeri 1 Kelay Permai untuk menjadikan Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin sebagai tempat observasi untuk penelitian dari salah satu mahasiswa kami dalam memenuhi Kelengkapan kebutuhan penulisan skripsinya sebagai syarat lulus untuk mendapatkan gelar sarjana. Observasi akan dilakukan pada siswa kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV).

Adapun data mahasiswa yang akan melakukan penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Nama : Andre Periansah

NIM : 200309037

Judul Skripsi : Pengembangan E-modul Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Desain Brief.

Besar harapan kami akan terkabulnya permohonan ini. Atas perhatian dan kerjasama yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan banyak terima kasih.

Sintang, 29 Januari 2024
Pendidikan Komputer



Fauzan Aminul Huda, S.Kom., M.Pd.
NIM. 1108128901

Lampiran 21 Lembar Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian

	PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN BARAT SMK NEGERI 1 KELAM PERMAI Alamat : Jalan Sintang-Nanga Jetak, Desa Kebong Email : smkn1_kelampermai@yahoo.com, Website : https://smkn1kelampermai.sch.id SINTANG													
Kelam Permai, 14 Mei 2024														
<u>SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN</u>														
Yang bertanda tangan di bawah ini : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Maria Victoria, M.Pd</td> </tr> <tr> <td>NIP</td> <td>: 19731013 200003 2 005</td> </tr> <tr> <td>Pangkat / gol Ruang</td> <td>: Pembina Tk 1 / IV b</td> </tr> </table> Dengan ini menyatakan : <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 40%;">Nama</td> <td>: Andre Periansah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 200309037</td> </tr> <tr> <td>Judul Penelitian</td> <td>: <i>Pengembangan E-modul Berbasis Discovery Learning. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Desain Brief di kelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam Permai.</i></td> </tr> </table> Telah selesai melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Kelam Permai, yang dilakukan sesuai jadwal yang di tentukan. Demikian Surat keterangan ini di buat , untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.			Nama	: Maria Victoria, M.Pd	NIP	: 19731013 200003 2 005	Pangkat / gol Ruang	: Pembina Tk 1 / IV b	Nama	: Andre Periansah	NIM	: 200309037	Judul Penelitian	: <i>Pengembangan E-modul Berbasis Discovery Learning. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Desain Brief di kelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam Permai.</i>
Nama	: Maria Victoria, M.Pd													
NIP	: 19731013 200003 2 005													
Pangkat / gol Ruang	: Pembina Tk 1 / IV b													
Nama	: Andre Periansah													
NIM	: 200309037													
Judul Penelitian	: <i>Pengembangan E-modul Berbasis Discovery Learning. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Desain Brief di kelas XI DKV SMK Negeri 1 Kelam Permai.</i>													
KEPALA SMK NEGERI 1 KELAM PERMAI   MARIA VICTORIA, M.Pd Pembina Tingkat 1/ IV b NIP. 19731013 200003 2 005														

Lampiran 22 Daftar Hadir Uji Coba Soal Tes

DAFTAR HADIR SISWA UJICoba SOAL TES			
No	Nama	Kelas	Paraf
1	Alhi PETIUS PETILIA	XI DKV C	Adi
2	Urbanus rudi	XI DKV C	Baru
3	Heronimus	XI DKV C	Ch
4	Kresenata Fulgensia E.	XI DKV C	ES
5	ANDE	XI DKV C	Handy
6	Awalia Khurani	XI DKV C	Handy
7	Zaky Radino	XI DKV C	Handy
8	Santy Maulana	XI DKV C	Handy
9	Mirna Intan	XI DKV C	Handy
10	Egibius Oktavikus	XI DKV C	Handy
11	Alisah	XI DKV C	Handy
12	Neva Luanchi	XI DKV C	Handy
13	Yosep Sanuari Pratomo	XI DKV C	Handy
14	Junia Ria Iotanza	XI DKV C	Handy
15	Diva Fidia Febriyanti	XI DKV C	Handy
16	FLORENTINO - Nandra	XI DKV C	Handy
17	Isau dora	XI DKV C	Handy

Peneliti	Guru Mata Pelajaran
	
Andre Periansah	Putri Utami, S.Kom

Lampiran 23 Daftar Hadir Siswa Uji Skala Kecil

DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Dimas Prayoga	XI DKV B	
2	KORNELIUS KRISTINO	XI DKV B	
3	IREAN Endrius Edo	XI DKV B	
4	Alya Khoirunnisa	XI DKV B	
5	Claudea Agustine	XI DKV B	
6	Agri Napiguri	XI DKV B	
7	Joko Bagus Irawan	XI DKV B	
8	Nenamia A.S	XI DKV B	
9	Mila Susanti	XI DKV B	
10	Selsilia Septiana	XI DKV B	
11	NUR 'Aini	XI DKV B	
12	Sartina Yuanda Putri	XI DKV B	
13	Fransiska Helena	XI DKV B	
14	Jessica Pramita	XI DKV B	
15	Laura Meisa	XI DKV B	

Peneliti



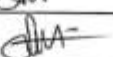
Andre Periansah

Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom

DAFTAR HADIR KELAS KONTROL

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Dian Prasetyawan	XI DKV A	
2	Luter oksindra	XI DKV A	
3	Siti Nuraeni	XI DKV B	
4	Gio Nardo Alvengki	XI DKV B	
5	Yohanes virgo	XI DKV B	
6	Ahrad dwi Iksan P.	XI DKV B	
7	Wenni awudina	XI DKV B	
8	Fionny Fratiwi Putri	XI DKV B	
9	Hendrikus Yega	XI DKV B	
10	Pili Maimuna	XI DKV B	
11	Bella Isai	XI DKV B	
12	Yunita Bella	XI DKV B	
13	Sisilia	XI DKV B	
14	Tiara Septi Ramadhani	XI DKV B	
15	Erissika Imi	XI DKV B	

Peneliti



Andre Periansah

Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom

Lampiran 24 Daftar Hadir Siswa Uji Skala Luas

DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Sorgius	XI DKV A	
2	Grace Lordy christiani	XI DKV A	
3	Siti	XI DKV A	
4	Yeseva Wafaria	XI DKV A	
5	Ivan sah	XI DKV A	
6	Imelda Agnesia	XI DKV A	
7	Dendi	XI DKV A	
8	Dwi Dara Marelsa	XI DKV A	
9	oktovianiaisy	XI DKV A	
10	Alektia ingias Della	XI DKV A	
11	Salomina Tika Yani	XI DKV A	
12	Vinsensius Karel	XI DKV A	
13	Rizky Romadhon	XI DKV A	
14	Putri Sofian?	XI DKV A	
15	V. Leria Virginia Cana	XI DKV A	
16	Sekar az Zahra	XI DKV A	
17	Egis kandi ratnyu	XI DKV A	
18	Ruti Rosafitri	XI DKV A	
19	Agustus	XI DKV A	
20	Ayu Iestari	XI DKV A	
21	Josephina elia	XI DKV A	
22	NOVIANO ANDRIKUS	XI DKV A	
23	Florentina Samra Dwiresti	XI DKV A	

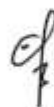
24	Cinta Efrila yona	XI Dkv A	
25	Esther Cmska	XI Dkv A	
26	Aditya Firmansyah.	XI Dkv A	
27			
28			
29			
30			

Peneliti



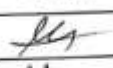
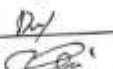
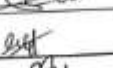
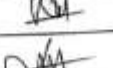
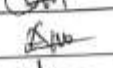
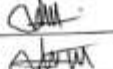
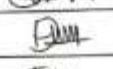
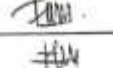
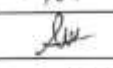
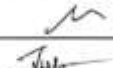
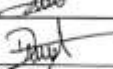
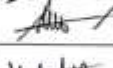
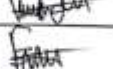
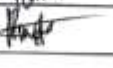
Andre Periansah

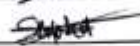
Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom

DAFTAR HADIR KELAS KONTROL

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Eugenius Bossyikof	XI DKV B	
2	Andreas Rian	XI DKV B	
3	Aric M. H	XI DKV C	
4	GLEN GANDI	XI DKV C	
5	Darius	XI DKV C	
6	Satrio F. N	XI DKV C	
7	RUSDI AGUDIN	XI DKV C	
8	Aprius Suprius	XI DKV B	
9	Pakel Alimudin Annur	XI DKV B	
10	Andika	XI DKV A	
11	Anisa Rizqi Rahma Wati	XI DKV A	
12	Aristo	XI DKV A	
13	Dion Prosetiawan	XI DKV A	
14	Fendi Heru Saptara	XI DKV A	
15	Kamilus Rio Baptista	XI DKV A	
16	Luter oksindra	XI DKV A	
17	Nata Lia Sara	XI DKV A	
18	Ana maria Galo	XI DKV C	
19	Barto Paris Merllon	XI DKV C	
20	Dwi Rendani	XI DKV C	
21	Edowardo Vicky Anggara	XI DKV C	
22	Febri Hawan Putra	XI DKV C	
23	Pianti Pebriyanti	XI DKV C	

24	Riska Ayu Lestari	XI DKK C	
25	Siska	XI DKK C	
26			
27			
28			
29			
30			

Peneliti



Andre Periansah

Guru Mata Pelajaran



Putri Utami, S.Kom

Lampiran 25 Validitas Perangkat Pembelajaran

2) Kemampuan meningkatkan pemecahan masalah siswa			✓	
a) E-modul ini memuat permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menarik minat belajar serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa			✓	
b) E-modul ini memuat gambar dan video yang memotivasi siswa agar lebih semangat dan pembelajaran interaktif				✓
Tujuan				
3) Kejelasan tujuan pembelajaran				✓
4) Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa			✓	
Materi				
5) Kesesuaian isi dengan tujuan				✓
6) Sistematika penyajian materi			✓	
7) Kekontekstualan materi			✓	
II. Cara Penyajian				
8) Kegiatan siswa yang disajikan mendukung terjadinya:				
a) Tahap orientasi masalah				✓
b) Tahap mengorganisasi siswa belajar			✓	

c) Tahap penyelidikan individual/kelompok		✓		
d) Tahap pengembangan dan penyajian hasil			✓	
e) Tahap analisis dan evaluasi hasil			✓	
III. Penggunaan				
9) Kemudahan penggunaan e-modul		✓		
10) Kemudahan dalam memahami petunjuk-petunjuk pada e-modul			✓	
IV. Tampilan				
11) Kombinasi warna pada e-modul membuat siswa tertarik untuk belajar			✓	
12) Video dan gambar pada e-modul jelas dan membuat siswa tertarik untuk belajar				✓
13) Ukuran tulisan dan tata letak yang membuat siswa tertarik dan nyaman untuk belajar				✓
V. Penggunaan Bahasa				
14) Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia				✓
15) Bahasa yang digunakan mudah dipahami (komunikatif)				✓

LEMBAR VALIDITAS PERANGKAT PEMBELAJARAN

A. Format Validasi untuk Lembar Validasi E-Modul

Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap lembar validasi e-modul yang akan digunakan untuk mengetahui validitas e-modul, dengan mengisi tanda cek (✓) pada kolom yang bersesuaian dengan penilaian berikut:

Skor 1 berarti sangat kurang relevan

Skor 2 berarti kurang relevan

Skor 3 berarti relevan

Skor 4 berarti sangat relevan

Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
	1	2	3	4
I. Isi				
Rasional				
1) Kejelasan ciri khas e-modul interaktif			✓	
a) Materi disajikan secara sistematis sehingga siswa dapat belajar secara mandiri				✓
b) Terdapat gambar dan video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi				✓
c) Latihan soal dilengkapi dengan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan siswa dalam belajar				✓

Pilihlah salah satu mengenai kelayakan instrumen berikut dengan cara memberi tanda (✓) pada pilihan dibawah:

- ☒ Layak digunakan tanpa revisi
☐ Layak digunakan namun dengan revisi
☐ Tidak layak digunakan

Catatan:

Untuk kepentingan revisi instrumen ini, saya mohon validator menuliskan saran/perbaikan pada ruang yang telah disediakan berikut. Jika ruang berikut tidak cukup, validator dapat menuliskan dibalik halaman ini atau menggunakan kertas lain.

Atas bantuan validator, saya ucapkan terimakasih

Sintang, April 2024

Validator



Petri Dhami S. Kurniawan

Lampiran 26 Dokumentasi

UJICoba KELAS EKSPERIMEN SKALA KECIL



UJICoba KELAS EKSPERIMEN SKALA LUAS



UJICoba KELAS KONTROL SKALA KECIL



UJICoba KELAS KONTROL SKALA KECIL



UJICoba SOAL TEST



Lampiran 25 Riwayat Hidup**RIWAYAT HIDUP**

Andre Periansah, lahir di Sintang pada tanggal 28 September 2002. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Imran dan Ibu Kili Yati. Mulai mengenyam Sekolah Dasar di SDN 18 SP8 Pandan, selama enam tahun dan selesai pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan di SMP N 7 Tempunak selama 3 tahun dan selesai pada tahun 2017. Setelah itu melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Sintang selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020 melanjutkan Pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang mengambil jurusan Vokasional Ilmu Komputer, Prodi Pendidikan Komputer.