

LAMPIRAN

Lampiran 1 Alur Tujuan Pembelajaran(ATP)

Minggu Ke	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran	Assesment/ Teknik Penilaian
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian algoritma dan menuliskannya dalam bahasa natural	- Diskusi tentang pengertian algoritma dan contoh dalam kehidupan sehari-hari. - Menulis algoritma membuat teh/memasak mie.	- Tanya jawab - Penilaian teks algoritma - Refleksi mandiri
2	Peserta didik dapat menulis algoritma dalam bentuk pseudocode dan memahami strukturnya.	- Menonton media pembelajaran interaktif. - Membandingkan penulisan algoritma dalam bahasa natural vs pseudocode. - Latihan menulis pseudocode.	- Kuis formatif - Penilaian lembar kerja siswa (LKS) - Umpan balik teman sejawat
3	Peserta didik dapat menyusun flowchart dari algoritma dan mengenali simbol-simbol flowchart.	- Mengenal simbol flowchart. - Menyusun flowchart dari studi kasus sederhana. - Menggunakan media Articulate Storyline 3 untuk simulasi interaktif.	- Penilaian produk (flowchart) - Rubrik observasi - Presentasi hasil

Lampiran 2 Lembar Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana metode pembelajaran yang selama ini Bapak/Ibu terapkan dalam mengajar materi Algoritma dan Pemrograman?	Selama ini dalam mengajar materi Algoritma dan pemrograman menggunakan kombinasi metode: Ceramah dan praktik
2	Apa saja kendala yang sering dihadapi dalam mengajarkan materi Algoritma dan Pemrograman kepada siswa?	-Perbedaan kemampuan dasar siswa -Sulit memahami konsep abstrak -motivasi belajar yang kurang
3	Bagaimana tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi Algoritma dan Pemrograman berdasarkan pengalaman Bapak/Ibu?	Bervariasi, dapat meningkat jika pembelajaran di buat bertahap, interaktif, dan banyak praktik langsung.
4	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajar? Jika ya, media apa yang digunakan?	Belum pernah kalau untuk media interaktif.
5	Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa?	Masih kurang efektif.
6	Apakah Bapak/Ibu merasa perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa? Mengapa?	Perlu, karena mungkin siswa bisa lebih termotivasi belajarnya.
7	Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 dalam mengajarkan materi Algoritma dan Pemrograman?	Supaya media yang di kembangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
8	Fitur apa saja yang menurut Bapak/Ibu penting dalam media pembelajaran interaktif agar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik?	Fitur yang dapat menarik minat belajar.
9	Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika media pembelajaran interaktif ini diterapkan dalam pembelajaran di kelas?	Media ini bisa membuat proses belajar jadi lebih menarik,
10	Apakah ada masukan tambahan yang ingin Bapak/Ibu sampaikan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif ini?	Mudah di akses siswa dan guru

Lampiran 3 Transkrip Wawancara Guru

Nama Inisial: N

Tanggal Wawancara: 12 Februari 2025

Topik: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Algoritma dan Pemrograman

P (Pewawancara): Bagaimana metode pembelajaran yang selama ini Bapak/Ibu terapkan dalam mengajar materi Algoritma dan Pemrograman?

N (Narasumber): Selama ini dalam mengajar materi Algoritma dan Pemrograman, saya menggunakan kombinasi metode ceramah dan praktik.

P (Pewawancara): Apa saja kendala yang sering dihadapi dalam mengajarkan materi Algoritma dan Pemrograman kepada siswa?

N (Narasumber): Kendala yang sering dihadapi antara lain perbedaan kemampuan dasar siswa, kesulitan dalam memahami konsep abstrak, dan motivasi belajar yang masih kurang.

P (Pewawancara): Bagaimana tingkat pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi Algoritma dan Pemrograman berdasarkan pengalaman Bapak/Ibu?

N (Narasumber): Tingkat pemahaman dan motivasi siswa bervariasi. Namun, keduanya dapat meningkat apabila pembelajaran dilakukan secara bertahap, interaktif, dan melibatkan banyak praktik langsung.

P (Pewawancara): Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajar? Jika ya, media apa yang digunakan?

N (Narasumber): Belum pernah menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif.

- P (Pewawancara): Menurut Bapak/Ibu, bagaimana efektivitas media pembelajaran yang telah digunakan dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa?
- N (Narasumber): Menurut saya, media yang selama ini digunakan masih kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.
- P (Pewawancara): Apakah Bapak/Ibu merasa perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa? Mengapa?
- N (Narasumber): Ya, saya merasa perlu. Karena dengan adanya inovasi, siswa mungkin bisa lebih termotivasi dalam belajar.
- P (Pewawancara): Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif Berbasis AKSI dalam mengajarkan materi Algoritma dan Pemrograman?
- N (Narasumber): Saya berharap media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- P (Pewawancara): Fitur apa saja yang menurut Bapak/Ibu penting dalam media pembelajaran interaktif agar dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik?
- N (Narasumber): Fitur yang menurut saya penting adalah yang dapat menarik minat belajar siswa.
- P (Pewawancara): Bagaimana tanggapan Bapak/Ibu jika media pembelajaran interaktif ini diterapkan dalam pembelajaran di kelas?
- N (Narasumber): Saya rasa media ini bisa membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

- P (Pewawancara): Apakah ada masukan tambahan yang ingin Bapak/Ibu sampaikan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif ini?
- N (Narasumber): Media tersebut sebaiknya mudah diakses oleh siswa maupun guru.

Lampiran 4 Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pernyataan	Jawaban
		<input type="checkbox"/> STS
1	Saya merasa tertarik saat belajar materi Algoritma dan Pemrograman	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
2	Cara guru mengajar pembelajaran yang digunakan selama ini mudah dipahami.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
3	Saya sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep Algoritma dan Pemrograman	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
4	Saya lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media interaktif.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
5	Saya merasa kurang termotivasi dengan metode pembelajaran yang digunakan saat ini.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
6	Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu saya lebih memahami materi.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
7	Saya pernah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Informatika.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
8	Saya merasa lebih semangat belajar jika pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S
		<input type="checkbox"/> STS
9	Saya memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik untuk memahami Algoritma dan Pemrograman	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> STS
10	Saya berharap ada inovasi dalam media pembelajaran agar proses belajar lebih menyenangkan.	<input type="checkbox"/> TS
		<input type="checkbox"/> SS
		<input type="checkbox"/> S

Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif AKSI Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

Materi Pelajaran : Algoritma Dan Pemrograman

Sasaran Program : Siswa Kelas X TJKT

Peneliti : Fira Fahrta

Validator : Validator

Petunjuk :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk masing-masing menurut penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang di kembangkan
2. Komentar atau saran Bapak/Ibu di mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju diberi Skor 4
2. S : Setuju diberi skor 3
3. TS : Tidak Setuju diberi skor 2
4. STS : Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar/Saran	Sumber
			SS	S	TS	STS		
1	Pembelajaran	Materi sesuai dengan kurikulum	✓					(Depdiknas, 2006)

2	Pembelajaran	Sistematika penyajian materi baik dan runtut		✓				(Arsyad, 2015)
3	Pembelajaran	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami		✓				(Heinich et al., 2002)
4	Isi Materi	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar		✓				(Permendik bud No. 16 Tahun 2022)
5	Isi Materi	Isi materi disertai contoh yang relevan		✓				(Dick & Reiser, 2012)
6	Isi Materi	Cakupan materi sesuai dengan kebutuhan siswa		✓				(Uno & Mohamad, 2012)
7	Isi Materi	Materi mendukung Pencapaian		✓				(Sudjana, 2005)

		tujuan pembelajaran					
8	Isi Materi	Materi memperhatikan tingkat kemampuan siswa		✓			(Bruner, 1966)
9	Isi Materi	Materi mengandung unsur keterbaruan		✓			(Depdiknas, 2008)
10	Isi Materi	Materi mendorong siswa berpikir kritis dan aktif		✓			(Anderson & Krathwohl, 2001)

Sumber Asli Instrumen :

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan maka media ini :

1. Dapat Digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi

Kesimpulan dan Saran :

Sintang, 2025

Validator Ahli

Rita Satrio N.

Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MADIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif AKSI
 Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan
 Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT Di
 SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

Materi Pelajaran : Algoritma Dan Pemrograman

Sasaran Program : Siswa Kelas X TJKT

Peneliti : Fira Fahrta

Validator : Yayan Adrianova Eka Tuah,S.Kom.,M.Pd.

Petunjuk :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian untuk masing-masing menurut penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang di kembangkan
2. Komentar atau saran Bapak/Ibu di mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju diberi Skor 4
2. S : Setuju diberi skor 3
3. TS : Tidak Setuju diberi skor 2
4. STS : Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar/Saran	Sumber
			SS	S	TS	STS		
1	Tampilan	Teks dapat dibaca dengan jelas dan tidak terlalu kecil	✓					(Azhar Arsyad, 2015; Sadiman et al., 2011)
2	Tampilan	Jenis huruf sesuai ,	✓					(Heinich et al., 2002)

		konsisten, dan mudah dibaca					
3	Tampilan	Terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓				(Nieveen, 1999; Thiagarajan, 1974)
4	Tampilan	Warna yang digunakan tidak mencolok dan nyaman dilihat	✓				(Suyanto & Asep Jihad, 2013)
5	Tampilan	Gambar dan ilustrasi mendukung isi materi	✓				(Heinich et al., 2002; Mayer, 2009)
6	Tampilan	Tata letak menu dan elemen media tertata rapi dan mudah digunakan	✓				(Prastowo, 2014; Arsyad, 2015)
7	Aksesibilitas	Media mudah diakses oleh siswa	✓				(Gagne et al., 1992; Sugiyono, 2017)
8	Aksesibilitas	Media mudah digunakan oleh guru	✓				(Nieveen, 1999; Branch, 2009)

		saat proses pembelajaran					
9	Aksesibilitas	Tampilan visual tidak membingungkan pengguna		✓			(Mayer, 2009; Arsyad, 2015)
10	Aksesibilitas	Media dapat diakses melalui perangkat andorid/IOS dengan lancar		✓			(Sungkono, 2019; Munir, 2012)

Sumber Asli Instrumen :

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan maka media ini :

4. Dapat Digunakan tanpa revisi
 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

Kesimpulan dan Saran : *Font di serahkan, tambahkan game sehingga sesuai "AKSI", Simulasi ganti dengan praktek*

Sintang, 2025

Validator Ahli

JAYAN A. E. T. S. KOM, P. Pd.

NIDN. 112 018902

Lampiran 7 Instrumen Keterbacaan Produk

ANGKET KETERBACAAN PRODUK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif AKSI Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

Materi Pelajaran : Algoritma Dan Pemrograman

Sasaran Program : Siswa Kelas X TJKT

Peneliti : Fira Fahrta

Petunjuk :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom penilaian terhadap media yang di kembangkan
2. Komentar atau saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

1. SS : Sangat Setuju diberi Skor 4
2. S : Setuju diberi skor 3
3. TS : Tidak Setuju diberi skor 2
4. STS : Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				Komentar/Saran
			SS	S	TS	STS	
1	Tampilan	Desain cover/awal menarik		✓			
2	Tampilan	Ilustrasi disajikan secara jelas		✓			
3	Tampilan	Ilustrasi menarik		✓			

4	Tampilan	Ilustrasi disajikan secara terpadu	✓			
5	Tampilan	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi	✓			
6	Tampilan	Background konsisten	✓			
7	Tampilan	Proporsi warna sesuai	✓			
8	Tampilan	Tata letak teks dan gambar seimbang	✓			
9	Tampilan	Pemilihan jenis huruf sesuai	✓			
10	Tampilan	Pemilihan ukuran huruf sesuai	✓			
11	Tampilan	Pemilihan gambar sudah sesuai untuk mendukung materi	✓			
12	Tampilan	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	✓			
13	Bahan Media	Media video mudah dan aman saat dioperasikan	✓			
14	Bahan Media	Sederhana, mudah digunakan, dan dapat diakses di mana saja	✓			

15	Pembelajaran	Bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	✓			
16	Pembelajaran	Media video dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran	✓			

Sintang, 2025

Prof
 Risa Septa N

Lampiran 8 Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket Pre Motivasi

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban berikut sesuai dengan pendapat Anda:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa tertarik untuk mempelajari materi Algoritma dan Pemrograman.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Materi Algoritma dan Pemrograman membuat saya penasaran untuk belajar lebih.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Saya memiliki tujuan belajar yang jelas saat mempelajari materi ini.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Saya sudah memiliki rencana belajar untuk memahami materi pemrograman.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Saya yakin materi ini penting untuk masa depan saya.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Saya percaya bahwa belajar materi ini akan memberi nilai tambah bagi saya.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Saya tetap berusaha belajar meskipun materi terasa sulit.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Saya tidak mudah menyerah ketika mengalami kesulitan dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Saya merasa senang jika mendapat pujian setelah memahami materi.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya merasa lebih semangat belajar jika diberi penghargaan.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Teman dan guru saya mendukung saya untuk semangat belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Saya mendapat motivasi dari lingkungan sekitar untuk belajar lebih baik.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Saya percaya diri bahwa saya mampu menguasai materi Algoritma dan Pemrograman.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Saya merasa yakin bahwa saya dapat menjawab soal-soal dengan baik.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sintang, 2025

Wib

.....
NATASIE WILY.....

Angket Post Motivasi

Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media ASKI

Petunjuk Pengisian:

Berikan tanda (✓) pada kolom

Sangat Setuju (SS),

Setuju (S),

Tidak Setuju (TS),

Sangat Tidak Setuju (STS)

sesuai dengan pendapat Anda setelah menggunakan media pembelajaran ASKI.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa lebih termotivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran ASKI.	✓			
2	Media ASKI membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.	✓			
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran setelah melihat tampilan media ASKI.	✓			
4	Saya lebih fokus ketika belajar dengan bantuan media ASKI.	✓			
5	Penggunaan media ASKI membantu saya memahami materi lebih cepat.	✓			
6	Saya merasa belajar dengan media ASKI membuat saya lebih aktif berpikir.	✓			
7	Saya ingin terus menggunakan media pembelajaran seperti ASKI di pelajaran lainnya.	✓			
8	Saya merasa lebih percaya diri setelah menggunakan media ASKI.	✓			
9	Saya merasa senang ketika belajar menggunakan media ASKI.	✓			
10	Media ASKI memotivasi saya untuk belajar lebih rajin di rumah.	✓			
11	Saya merasa memiliki tanggung jawab lebih besar terhadap belajar setelah menggunakan ASKI.	✓			
12	Saya tertantang untuk menyelesaikan materi menggunakan media ASKI.	✓			
13	Saya menjadi lebih tertarik dengan materi informatika setelah menggunakan ASKI.	✓			
14	Saya ingin terus belajar walaupun pelajaran sudah selesai jika menggunakan media seperti ASKI.	✓			

Skor Tiap Pilihan:

- Sangat Setuju (SS): 4
- Setuju (S): 3
- Tidak Setuju (TS): 2
- Sangat Tidak Setuju (STS): 1

Sintang, 2025

Uki

Nalanis Wany

Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Uji Respon Siswa

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGGKET RESPON SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X TJKT SMK NEGERI 1
SUNGAI TEBELIAN**

Pembuat Instrumen : Miftah Hur RahmanZh.,Arief Ardiansyah, Mutiara Sari Dewi, dan Fatimah Nikmatullah
Sumber Instrumen : Zh, M.H.R., Ardiansyah, A., Dewi, M.S., & Nikmatullah, F.(2022) Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu, Jurnal LITERASIOLOGI. 8(2).17-31
Pengadaptasi Instrumen : Fira Fahrita

Petunjuk :

1. Berikan tanda (✓) pada kolom komentar, kesesuaian untuk memberikan keterangan mengenai kesesuaian antara instrumen asli dengan instrumen adaptasi
2. Kolom yang diberi warna kuning merupakan kolom instrumen yang dilakukan perubahan
3. Tulis tempat dan tanggal pengisian instrumen, serta tanda tangan, nama, dan NIP/NIDN pada bagian akhir lembar instrumen

No	Instrumen Asli	Instrumen Adaptasi dan Modifikasi	Kesesuaian		Catatan
			(Ya)	(Tidak)	
1	Saya merasa senang belajar menggunakan flipbook online karena mudah dioperasikan dan digunakan	Saya senang belajar menggunakan MEDIA AKSI karena mudah dioperasikan/digunakan	✓		
2	Saya merasa senang belajar menggunakan flipbook online karena	Saya senang belajar menggunakan MEDIA AKSI karena petunjuk penggunaan jelas	✓		

	petunjuk penggunaan jelas				
3	Saya merasa senang menggunakan media flipbook online karena bisa diakses dimanapun dan kapanpun	Saya senang menggunakan MEDIA AKSI karena dapat diakses dimanapun	✓		
4	Saya merasa tidak bosan menggunakan media flipbook online	Saya tidak bosan menggunakan MEDIA AKSI	✓		
5	Saya paham dengan jelas terhadap penyajian materi yang terdapat dalam media flipbook online.	Saya paham dengan jelas materi yang terdapat dalam MEDIA AKSI	✓		
6	Saya tertarik jika belajar di sekolah dan dirumah menggunakan media flipbook	Saya tertarik jika belajar di sekolah dan rumah menggunakan MEDIA AKSI	✓		
7	Saya merasa nyaman belajar menggunakan media flipbook online	Saya merasa nyaman belajar menggunakan MEDIA AKSI	✓		

8	Saya tertarik dengan tampilan media flipbook online	Saya tertarik dengan tampilan MEDIA AKSI	✓		
---	---	--	---	--	--

Kesimpulan penilaian secara umum
 Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu:

Instrumen ini :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Kesimpulan dan Saran :

Validator Ahli

.....

Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS X TJKT SMK NEGERI 1
SUNGAI TEBELIAN**

Pembuat Instrumen : Miftah Hur RahmanZh.,Arief Ardiansyah, Mutiara Sari Dewi, dan Fatimah Nikmatullah
Sumber Instrumen : Zh, M.H.R., Ardiansyah, A., Dewi, M.S., & Nikmatullah, F.(2022) Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu, Jurnal LITERASIOLOGI. 8(2).17-31
Pengadaptasi Instrumen : Fira Fahrita

Petunjuk :

4. Berikan tanda (✓) pada kolom komentar kesesuaian untuk memberikan keterangan mengenai kesesuaian antara instrumen asli dengan instrumen adaptasi
5. Kolom yang diberi warna kuning merupakan kolom instrumen yang dilakukan perubahan
6. Tulis tempat dan tanggal pengisian instrumen, serta tanda tangan, nama, dan NIP/NIDN pada bagian akhir lembar instrumen

No	Instrumen Asli	Instrumen Adaptasi dan Modifikasi	Kesesuaian		Catatan
			(Ya)	(Tidak)	
1	Saya merasa senang karena media flipbook online sesuai dengan CP dan TP	Saya senang karena MEDIA AKSI telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran(CP, dan Tujuan Pembelajaran (TP))	✓		
2	Saya merasa senang karena pembelajaran dengan media flipbook online	Saya senang karena pembelajaran dengan MEDIA AKSI dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja	✓		

	terasa lebih mudah				
3	Saya merasa senang karena pembelajaran menggunakan media flipbook online membuat siswa lebih memahami materi	Saya senang karena pembelajaran menggunakan MEDIA AKSI membuat siswa lebih memahami materi	✓		
4	Saya merasa senang karena dengan menggunakan media flipbook online siswa dapat belajar mandiri	Saya senang karena dengan menggunakan MEDIA AKSI siswa dapat belajar mandiri	✓		
5	Saya merasa senang karena pembelajaran menggunakan media flipbook online dapat mempermudah siswa memahami materi	Saya senang karena pembelajaran menggunakan MEDIA AKSI dapat mempermudah siswa memahami materi	✓		
6	Saya merasa senang karena dengan media flipbook online dapat meningkatkan motivasi dan	Saya senang karena dengan MEDIA AKSI dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	✓		

	hasil belajar siswa				
7	Saya merasa senang karena penggunaan media flipbook online cocok digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist materi kebenaran Turunnya Al-Quran	Saya senang karena penggunaan MEDIA AKSI digunakan dalam pembelajaran informatika pada materi Algoritma dan Pemrograman	✓		
8	Saya merasa senang karena desain media flipbook online menarik bagi siswa dan guru	Saya senang karena desain MEDIA AKSI menarik bagi siswa dan guru	✓		

Kesimpulan penilaian secara umum

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu:

Instrumen ini :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 4. Belum dapat digunakan

Kesimpulan dan Saran :

Validasi Ahli

 Ririn Soeta N

Lampiran 11 Soal Pretest

Nama : Reynan affiza
Kelas : x TJKT
Materi : Informatika

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

$B = 13$
 $S = 7$

65.

Nama : Fessia Yuna Pauru
 kelas : (x) TIKF
 Jurusan : Teknik jaringan komputer dan telekomunikasi

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

$$\begin{aligned}
 B &= 15 \\
 S &= 5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 7S &= \\
 &=
 \end{aligned}$$

Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal Pretest

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

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

Lampiran 13 Soal Postest

Nama : Reyhan Afriza
Kelas : X TJKT
Tanggal : 10 Juni 2025

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

75

Nama : Fessia Yilia Rana

Kelas : X (10)

Jurusan : Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. b | 6. c | 11. b | 16. d |
| 2. a | 7. b | 12. b | 17. b |
| 3. b | 8. b | 13. b | 18. d |
| 4. b | 9. b | 14. d | 19. b |
| 5. b | 10. B | 15. a | 20. b |

90

Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal Posttest**KUNCI JAWABAN SOAL POSTTEST**

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

*Lampiran 15 Modul Ajar***MODUL AJAR****MODUL AJAR**

Penyusun	:	Fira Fahrita
Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Sungai Tebelian
Kelas	:	X(Sepuluh TJKT)
Alokasi Waktu	:	3 JP x 45 Menit
Mata Pelajaran	:	Informatika
Elemen	:	<p>Algoritma dan Pemrograman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari Sub Materi Bahasa Language(Bahasa sehari-hari) - Mempelajari Sub Materi Bahasa Pemrograman(Pseudocode)
Model Pembelajaran	:	Problem Based Learning
Capaian Pembelajaran	:	<p>Pada Fase E :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan algoritma sebagai langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari menggunakan bahasa yang mudah dipahami. 2. Peserta didik mampu menyusun algoritma dalam bentuk bahasa natural untuk menyelesaikan suatu masalah sederhana. 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi urutan langkah-langkah logis dalam kehidupan nyata dan menuangkannya dalam bentuk algoritmik. 4. Peserta didik mampu mengenali dan memahami format dasar penulisan pseudocode sebagai bentuk representasi algoritma. 5. Peserta didik mampu mengonversi algoritma dari bahasa natural ke dalam bentuk pseudocode dengan struktur yang logis dan terstruktur. 6. Peserta didik mampu menuliskan solusi permasalahan sederhana dalam bentuk pseudocode dengan memperhatikan aturan penulisan.
Kompetensi Awal	:	Sebelum mempelajari modul ini peserta didik diharapkan mampu menjelaskan tentang pengertian Algoritma dan Pemrograman.
Profil Pelajar Pancasila	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis 2. Kreatif

		3. Mandiri 4. Bergotong royong
Sarana dan Prasarana	:	Laptop/HP, LCD Projektor, Jaringan Internet, Media Pembelajaran AKSI
Target Peserta Didik	:	peserta didik diharapkan mampu menyusun algoritma dasar dalam bentuk bahasa natural (bahasa sehari-hari) dan pseudocode secara logis dan sistematis untuk menyelesaikan permasalahan sederhana, serta menunjukkan sikap aktif, teliti, dan percaya diri dalam berpikir komputasional.

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian algoritma dan manfaatnya.
2. Menyusun algoritma menggunakan bahasa natural.
3. Mengonversi algoritma bahasa natural ke dalam pseudocode.

B. Pemahaman Bermakna

Setiap masalah dapat diselesaikan dengan langkah-langkah yang logis dan terstruktur. Dengan memahami cara menyusun algoritma menggunakan bahasa sehari-hari dan pseudocode, peserta didik dapat melatih pola pikir sistematis untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata maupun dunia teknologi

C. Petanyaan Pemantik

1. Apakah kalian pernah membuat teh atau mie instan? Coba bayangkan, apa saja langkah-langkah yang kalian lakukan?
2. Menurut kalian, mengapa penting menyusun langkah-langkah secara urut saat menyelesaikan suatu tugas atau masalah?
3. Jika kalian disuruh menjelaskan cara mencuci baju kepada seseorang yang belum pernah melakukannya, bagaimana kalian menjelaskannya secara runtut?
4. Apa perbedaan antara menjelaskan sesuatu dengan bahasa sehari-hari dan menuliskannya dalam bentuk "kode" atau instruksi singkat seperti komputer?
5. Bagaimana menurut kalian cara komputer 'memahami' perintah yang kita berikan? Apakah bisa langsung memahami bahasa kita?

D. Kegiatan Pembelajaran

No	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Kegiatan Pendahuluan			
	Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masuk tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka 2. Guru Menginstruksikan kepada ketua kelas /perwakilan kelas untuk memimpin doa sebelum pelajaran dimulai 3. Guru menanyakan kondisi/kabar peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Ketua/perwakilan kelas memimpin doa 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru 4. Peserta didik mendengarkan dan memberitahukan temannya yang tidak hadir dikelas 	5 menit
	Apresiasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan atau mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang yaitu Algoritma dan Pemrograman 2. Guru mengaitkan materi yang dulu dan yang sekarang 3. Guru memberi motivasi 4. Guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari 	<ol style="list-style-type: none"> 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 oleh guru 	10 menit

		<p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai pada pertemuan sekarang</p> <p>6. Guru menyampaikan teknik penilaian dan metode pembelajaran yang digunakan pada pertemuan sekarang</p>	<p>4. Siswa menyimak yang disampaikan oleh guru</p> <p>5. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang dicapai</p> <p>6. Peserta didik menyimak teknik penilaian dan metode pembelajaran</p>	
2	Kegiatan Inti			
	Fase 1 Pemberian Rangsangan	<p>1. Guru menyiapkan peserta didik untuk mempelajari secara mandiri terlebih dahulu materi yang akan dipelajari selama 30 menit yaitu materi tentang Algoritma dan pemrograman dengan bahasa <i>Language</i>(Sehari - hari) dan <i>Pseudocode</i></p>	<p>1. Peserta didik belajar dan menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang Algoritma dan pemrograman dengan bahasa <i>Language</i>(Sehari - hari) dan <i>Pseudocode</i></p>	10 menit
	Fase 2 Pernyataan /Identifikasi Masalah	<p>1. Guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang sudah mereka pelajari secara mandiri</p> <p>2. Guru membrikan materi kepada peserta didik mengenai Algoritma dan pemrograman dengan bahasa</p>	<p>1. Peserta didik mengemukakan hasil belajar secara mandiri yang telah mereka temui.</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru</p>	10 menit

		<i>Language</i> (Sehari - hari) dan <i>Pseudecode</i>		
	Fase 3 Pengumpulan Data	1. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan diskusi mengenai materi Algoritma dan pemrograman dengan bahasa <i>Language</i> (Sehari - hari) dan <i>Pseudecode</i>	1. Peserta didik mencari jawaban dari pertanyaan guru mengenai materi yang sudah di pelajari dengan menggunakan media pembelajaran memanfaatkan <i>Articulate Storyline</i>	20 menit
	Fase 4 Pengolahan Data	1. Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan materi dan membuat kesimpulan atas hasil pencariannya yang didapatnya	1. Kelompok melakukan diskusi dan menghasilkan kesimpulan materi	10 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 jawabannya	20 menit

	Fase 6 Menarik Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mempresentasikan kesimpulan dari hasil pencarian mereka mengenai Algoritma dan pemrograman dengan bahasa <i>Language</i>(Sehari-hari) dan <i>Pseudocode</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempresentasikan hasil pencariannya mengenai Algoritma dan pemrograman dengan bahasa <i>Language</i>(Sehari-hari) dan <i>Pseudocode</i> 	20 menit
3	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi terhadap KBM yang sudah dilaksanakan pada hari ini 2. Guru akan memberikan materi yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Guru menginstruksikan ketua kelas memimpin doa selesai belajar 4. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik pertanda pembelajaran telah selesai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak hasil refleksi 2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru 3. Peserta didik berdoa diakhir pembelajaran 4. Peserta didik menjawab salam 	20 menit

E. Asesmen**a. Sikap**

Teknik Penilaian : Observasi, Penilaian teman sebaya

b. Keterampilan

Performa Teknik Penilaian : Lembar Observasi Keterampilan

c. Tertulis

Teknik Penilaian : Pilihan Ganda

F. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan : Remedial dilaksanakan jika nilai rata-rata peserta didik pada ketiga aspek tersebut belum memenuhi kriteria kompeten

Remedial : Pembelajaran lanjutan secara mandiri bagi peserta didik yang telah mencapai kriteria kompeten pada rata-rata ketiga aspek penilaian

G. Refleksi Peserta Didik dan Guru

1. Apakah terdapat kendala pada saat proses pembelajaran ?
2. Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran? apakah seluruh peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran?
3. Apakah materi yang tersampaikan mampu menjadi solusi dari kasus permasalahan yang diberikan dan relevan dengan tujuan pembelajaran?
4. Apakah proses pembelajaran menarik minat peserta didik untuk belajar?
5. Apakah media yang digunakan sudah menarik?
6. Apakah cara penyampaian guru sudah sesuai harapan peserta didik?
7. Apakah teknologi sudah dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran?

H. Rubrik Penilaian**1. Rubrik Penilaian Tertulis**

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

2. Asesmen Keterampilan**a. Rubrik Penilaian Keterampilan**

Elemen Keterampilan	Deskripsi Perolehan Skor			
	4	3	2	1
Menuliskan algoritma	Peserta didik mampu	Peserta didik mampu	Peserta didik menuliskan algoritma	Peserta didik tidak mampu

dalam bahasa natural	menuliskan algoritma dengan sangat runtut, jelas, dan sesuai langkah logis.	menuliskan algoritma cukup runtut dan sesuai sebagian besar langkah.	dengan urutan kurang tepat dan memerlukan bimbingan.	menuliskan algoritma dengan benar, banyak langkah tidak logis.
Menuliskan algoritma dalam bentuk pseudocode	Peserta didik mampu menuliskan pseudocode dengan format sangat tepat dan sintaks benar.	Peserta didik mampu menuliskan pseudocode dengan format cukup tepat dan sedikit kekeliruan.	Peserta didik menuliskan pseudocode dengan banyak kekeliruan namun masih dapat dipahami.	Peserta didik tidak mampu menuliskan pseudocode atau tidak mengikuti format yang benar.
Kerapian dan presentasi hasil kerja	Peserta didik menyusun hasil dengan sangat rapi, bersih, dan mudah dibaca.	Peserta didik menyusun hasil dengan cukup rapi dan masih mudah dibaca.	Peserta didik menyusun hasil dengan kurang rapi dan agak sulit dipahami.	Peserta didik menyusun hasil dengan sangat tidak rapi dan tidak terbaca dengan jelas.

b. Lembar Observasi Penilaian Keterampilan

No	Elemen Penilaian Keterampilan	Tingkat Kompetensi				Jumlah Skor	Bobot	Skor Akhir
		4	3	2	1			
1	Menyusun algoritma dalam bahasa natural						30%	
2	Menuliskan algoritma						50%	

	dalam bentuk pseudocode						
3	Kerapian dan presentasi hasil kerja					20%	
Total						100%	

3. Asesmen Sikap

a. Instrumen Dan Rubrik Asesmen Sikap

Elemen Sikap	Dskripsi Perolehan Skor			
	4	3	2	1
Gotong Royong	Peserta didik berdiskusi sangat aktif saat menyusun algoritma bersama dan berbagi tugas dengan baik.	Peserta didik berdiskusi aktif dan menyelesaikan algoritma bersama dengan cukup baik.	Peserta didik hanya mendengarkan saat diskusi atau tidak berbagi peran secara merata.	Peserta didik tidak terlibat dalam diskusi kelompok dan tidak membantu penyusunan algoritma.
Berpikir Kritis	Peserta didik mencoba menyusun algoritma atau pseudocode dengan mencari referensi dari berbagai sumber dan menjawab	Peserta didik menyusun algoritma atau pseudocode dengan bantuan referensi yang sesuai.	Peserta didik mencoba menyelesaikan dengan menebak atau tanpa mengecek referensi.	Peserta didik hanya menunggu bantuan guru tanpa berusaha mencoba menyelesaikan sendiri.

	dengan tepat.			
--	---------------	--	--	--

b. Indikator Penilaian Sikap

Berpikir Kritis:

1. Mampu mencari informasi dari berbagai sumber (literatur, internet, buku).
2. Mampu memberikan penjelasan tentang langkah-langkah algoritma secara sederhana.
3. Mampu membangun solusi logis untuk masalah melalui pseudocode.
4. Mampu menyimpulkan proses algoritma dengan baik.

Gotong Royong:

1. Mampu bekerja sama dalam kelompok menyusun algoritma.
2. Aktif berdiskusi dan bertukar ide.
3. Membagi tugas secara adil dalam tim.
4. Mendukung dan membantu anggota kelompok lain.

c. Lembar Observasi Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Skor Setiap Soal		Total Perolehan Skor
		Gotong Royong	Berpikir Kritis	
1				
2				
3				

d. Pedoman Penilaian Sikap

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Total Perolehan Skor}}{\text{Skor maks.gotong royong} + \text{Skor maks.berpikir kritis}} \times 100$$

kritis

Deskripsi nilai sikap

Interval Nilai	Deskripsi Nilai Sikap
91-100	Peserta didik sangat berkembang dalam mengerjakan LKPD, berdiskusi aktif, dan kritis serta dapat membagi tugas masing-masing peserta didik dalam kelompoknya pada penyelesaian kasus

81-90	Peserta didik berkembang sesuai harapan dalam mengerjakan LKPD, berdiskusi dengan baik, dan kritis pada penyelesaian kasus
71-80	Peserta didik mulai berkembang dalam mengerjakan LKPD, berdiskusi cukup baik, dan cukup kritis pada penyelesaian kasus
<70	Peserta didik belum berkembang dalam mengerjakan LKPD, kurang dalam berdiskusi, dan kurang kritis pada penyelesaian kasus

4. Lembar Penilaian Keseluruhan

No	Nama Siswa	Aspek			Jumlah
		Pengetahuan	Keterampilan	Sikap	
1					
2					
3					

Peneliti



Fira Fahrta
NIM.210409119

Guru Mata Pelajaran



Rifin Salta Nungsih

Mengetahui,
Kepala SMKN 1 Sungai Tebelian



Lampiran 16 Dokumentasi Observasi

Wawancara Guru Pra Observasi



Pengamatan Proses Pembelajaran



Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian

Siswa Mengisi Angket Respon Siswa



Proses Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman



Siswa Mengerjakan Soal Yang diberikan Guru



Siswa Melakukan Pembelajaran Menggunakan Media AKSI



Siswa Mengerjakan Soal Posttest



Foto Bersama Kakombi TJKT dan Guru Pengampu Bidang





Lampiran 18 Surat Balasan Permohonan Observasi Penelitian



Nobal, 30 Januari 2025

Nomor : 421.5/030/SMKN1ST/2025
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Surat Permohonan Tempat Observasi Penelitian

Yth. **Rektor STKIP Persada Khatulistiwa Sintang**
 Di Sintang

Dengan hormat,
 Menindaklanjuti Surat Permohonan Izin Tempat Observasi untuk Penelitian Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Nomor: 21/L-06/E/I/2025 tanggal 22 Januari 2025, kami menyatakan :

-BERSEDIA DAN MENERIMA-

Mahasiswa Observasi dengan identitas sebagai berikut :

Nama : FIRA FAHRITA
 NIM : 210409119
 Program Studi : Pendidikan Komputer
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

Demikian Surat Balasan ini disampaikan dan dibuat untuk dapat digunakan Sebagaimana mestinya.

Nobal, 30 Januari 2025
 Kepala SMKN 1 Sungai Tebelian

BODESE TI AWAN, S.ST, M. Pd
 Penata
 NIP. 197303282007011019

RIWAYAT HIDUP



Fira Fahrita, Lahir Pada Tanggal,27-01-2004 Di Sintang.
Peneliti Adalah Anak Ke-1 Dari 3 Bersaudara Anak Dari Bapak
Joko Sambang Dan Ibu Siti Kalimah. Peneliti Menyelesaikan
Pendidikan Sekolah Dasar Di SDN 1 Binjai Hulu, Pendidikan
SMP Di SMPN 1 Binjai Hulu, Pendidikan SMAN 1 Binjai
Hulu, Perguruan Tinggi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.