

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi dengan Guru

Narasumber : Solikhatum, S.Pd

Institusi : SMKN 1 Sungai Tebelian

LEMBAR OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI
PESERTA DIDIK

Nama	: Rani Magdalena	Pukul	: 09.30 WIB
Nim	: 200309066	Tempat	: SMKN 1 Sungai Tebelian
Tgl Observasi	: 5 Maret 2024	Jurusan	: Pendidikan Komputer

No	Aspek yang di amati	Deskripsi hasil pengamatan
A Perangkat pembelajaran		
1	Kurikulum	Untuk kelas X menggunakan kurikulum Merdeka
2	Modul ajar	Ada lengkap jelas, tersusun, mencakup seluruh aspek yang diinginkan
B Proses Pembelajaran		
1	Pembuka pembelajar	Salam pembuka dan presensi peserta didik
2	Penyajian materi	Materi disampaikan dengan jelas sesuai dengan modul ajar
3	Metode pembelajaran	Ceramah, diskusi kelompok, dan komperaktif dan berbasis teknologi
4	Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar, sudah komunikatif
5	Penggunaan waktu	Baik dan efektif. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk mengingat materi sebelumnya
6	Gerak	Guru aktif, mengawasi peserta didik dengan bejalan kebelakang perlahan untuk menefiti hasil kerja peserta didik per meja kemudian kembali ke depan kelas
7	Cara memotifasi siswa	Memberi pertanyaan terkait materi kepada peserta didik
8	Teknik bertanya	Bertanya langsung kepada semua peserta didik untuk menggiat materi sebelumnya
9	Teknik penguasaan kelas	Menguasai, tegas, dan disiplin

10	Penggunaan media	Papan tulis, buku paket, komputer
11	Bentuk dan cara evaluasi	Tanya jawab dan ulangan tertulis
12	Menutup pembelajaran	Berdo'a dan salam penutup
C	Perilaku siswa	
1	Perilaku siswa di dalam kelas	Sebagai peserta didik terlihat memperhatikan penjelasan yang di sampaikan guru, sebagian lainnya terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa diantaranya sesekali mengobrol dengan teman. Di beberapa menit terakhir terlihat ada yang nguap melihat jam dinding berkali-kali. Sektika diberi pertanyaan hanya sedikit peserta didik yang mau menjawab, sedangkan yang lainnya hanya diam
2	Perilaku siswa di luar kelas	Ramah, menghormati dan duduk-duduk di depan kelas sambil mengobrol.

Mengetahui,
Guru mata pelajaran Informatika



.....
Solikhatus S. Pd

Mahasiswa,



.....
Rani Mestika

Lampiran 2 Soal Test

SOAL TEST

1. Yang bukan merupakan perangkat masukan (input device) dari kumpulan huruf, numerik, simbol perangkat keras berikut ini adalah?
 - A. Monitor
 - B. Keyboard
 - C. Mic
 - D. Scanner
 - E. Mouse
2. Peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah, seperti monitor, keyboard mouse dan lain-lain, disebut.?
 - A. Software (perangkat lunak)
 - B. Brainware
 - C. Hardware (Perangkat Keras)
 - D. Sistem
 - E. Disket
3. Manakah pada pilihan dibawah ini yang bukan termasuk software yang sering digunakan untuk browsing internet?
 - A. Microseft Edge
 - B. Opera
 - C. Mozilla Firefox
 - D. Netbrowser
 - E. CD bootable
4. Berikut ini yang bukan contoh dari barinware adalah?
 - A. Programmer
 - B. Operator
 - C. Sysistem analyst
 - D. Micro SD
 - E. Spyware

5. Webcam (web camera) merupakan perangkat sederhana yang berfungsi untuk merekam, salah satu fungsi webcam bagi kita adalah?
 - A. Mengirim Email
 - B. Vidio call
 - C. SMS
 - D. Chatting
 - E. Harddisk
6. Perangkat Lunak (software) yang mengatur semua sumber daya dalam komputer. Sumber saya ini dapat berupa perangkat keras (Hardware) maupun program aplikasi?
 - A. Browser
 - B. Multimedia
 - C. Sistem komputer
 - D. Office
 - E. Sistem operasi
7. Dibawah ini yang bukan tugas sistem operasi adalah?
 - A. Sebagai tempat meletakkan aplikasi
 - B. Sebagai penghubung antara pengguna dan program aplikasi
 - C. Sebagai pusat pemroses seluruh perintah
 - D. Mengatur kerja dalam komputer
 - E. Perintah-perintah untuk menjalankan suatu proses
8. Yang bukan tugas sistem operasi adalah?
 - A. Manajemn jabatan
 - B. Melakukan manajemen proses
 - C. Manajemen file
 - D. Manajemen memori utama
 - E. Manajemen program komputer

9. Kapanjangan GUI adalah?
 - A. Global user interface
 - B. Graphic user interface
 - C. Global user integreted
 - D. Graphic user integreted
 - E. Local disk
10. Sistem operasi GUI dikatakan sistem operasi “user friendly”. Yang artinya?
 - A. Merepotkan pengguna
 - B. Sederhana
 - C. Kompleks
 - D. Memudahkan pengguna
 - E. Mempersulit pengguna
11. Sistem operasi proprietary adalah?
 - A. Terbuka
 - B. Tidak dirahasiakan
 - C. Perancang dan pengembangannya tidak mengetahui kode sumber
 - D. Perancangan sistem
 - E. Hanya perancangan dan pengembangan yang mengetahui kode sumber
12. Sistem operasi open source adalah?
 - A. Rahasia
 - B. Tertutup
 - C. Kode sumber hanya diketahui pengembang
 - D. Kode sumber dapat dibuka semua orang
 - E. Kode sumber dibuka sehingga bisa dikembangkan oleh selain pengemabang
13. CLI kapanjangan dari?
 - A. Computer line interface
 - B. Communication line interface
 - C. Command line interface
 - D. Complec line interface

- E. Fat
14. Sistem operasi basis CLI biasanya digunakan untuk?
- A. Animasi
 - B. Server dan layanan jaringan
 - C. Editing vidio
 - D. Gaming
 - E. SWAP
15. Perangkat lunak bagian dari sistem operasi yang berfungsi melayani berbagai macam aplikasi untuk dapat mengakses perangkat keras komputer secara aman. Dengan kata lain bisa digunakan sebagai perantara antara perangkat lunak aplikasi dan perangkat keras komputer adalah?
- A. Memory
 - B. Karnel
 - C. VGA
 - D. CPU
 - E. EFC
16. Yang bukan kelebihan proses instalasi sistem operasi berbasis GUI adalah?
- A. Proses penginstalan tidak terlalu rumit
 - B. Proses penginstalan menjadi lebih aman
 - C. Perintah-perintah dalam proses penginstalan ditampilkan dengan jelas
 - D. Lebih mudah untuk dipahami
 - E. Proses penginstalan sangat susah
17. Sistem operasi adalah?
- A. Penghubung software dengan hardware
 - B. Penghuung user dengan user
 - C. Penghubung antara user dan software
 - D. Penghubung antara brainware,hardware
 - E. Penghubung antara hardware

18. Sistem operasi GUI dikatakan sistem operasi “user friendly”. Yang artinya?
- A. Merepotkan pengguna
 - B. Sederhana
 - C. Kompleks
 - D. Memudahkan pengguna
 - E. Mempersulit pengguna
19. Yang tidak termasuk generasi dan varian Microsoft Windows adalah?
- A. Windows
 - B. Windows Xp
 - C. Windows 7/10
 - D. Windows 98
 - E. Windows 2004
20. Dibawah ini yang termasuk operating system berbasis GUI, kecuali?
- A. Windows
 - B. Mac Os
 - C. Linux
 - D. DOS
 - E. Android
21. Hardware yang merupakan unit penyimpan adalah?
- A. CPU
 - B. Harddisk
 - C. Printer
 - D. Floppy Driver
 - E. CD room driver
22. Sistem operasi yang hanya dapat dijalankan pada komputer jenis Apple, yakni ?
- A. Windows
 - B. Linux
 - C. Macintosh
 - D. Unix

E. Dos

23. Variasi dari sistem operasi linux biasa disebut dengan ?

A. Distro

B. Alias

C. Open source

D. Resource

E. Mac Os

24. Yang tidak termasuk dalam aplikasi Microsoft adalah?

A. Access

B. Clip board

C. Power point

D. Excel

E. Linux

25. Komponen non fisik untuk menjalankan, mengendalikan dan mengatur proses oleh perangkat keras komputer adalah?

A. Software

B. Malware

C. Brainware

D. Mailware

E. CPU

26. Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu disebut sebagai?

A. Routine

B. Operasi

C. Sumber daya

D. Sistem

E. Floppy drive

27. BIOS singkatan dari?
- A. Basic input output system
 - B. Basic internal output service
 - C. Basic output service
 - D. Basic instinc output system
 - E. Basic output system
28. Jika menginstal sistem operasi melalui CD, maka diperlukan ?
- A. CD bootable
 - B. Disket
 - C. Harddisk
 - D. Micro SD
 - E. DVD RW drive
29. Dibawah ini yang termasuk operating system berbasis GUI kecuali?
- A. Mac Os
 - B. Dos
 - C. Linux
 - D. Windows
 - E. Utility
30. Yang termasuk dalam perangkat keras adalah?
- A. Programming language
 - B. Utility
 - C. Operating system
 - D. DVD RW drive
 - E. Linux

KUNCI JAWABAN

1.B	6.E	11.E	16.B	21.A	26.D
2.C	7.C	12.E	17.D	22.C	27.A
3.D	8.A	13.C	18.D	23.A	28.D
4.E	9.B	14.B	19.E	24.B	29.D
5.B	10.D	15.B	20.D	25.B	30.B

Lampiran 3 Pengolahan Data Angket Analisis Kebutuhan Siswa

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Alfan efendi	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4
2	Alif Darmara	4	2	4	3	1	2	4	3	2	4
3	Alyan sandi	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	Alzi frenadi	4	2	4	2	4	3	1	1	3	3
5	Budi triawan	4	2	3	4	2	2	1	3	4	4
6	Arya Budi Pratama	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3
7	Faisal ardi kusuma	2	1	2	2	3	4	4	4	2	4
8	Habib Sultani	4	2	1	3	4	2	1	4	2	4
9	Fathan Haniv maulana	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4
10	Ilham Ramadhan	2	4	4	2	2	3	4	4	2	4
11	Pransiskus dika	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3
12	Raffi rosi rahmadhani	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4
13	Muhamad andika	4	3	1	3	3	3	4	3	4	4
14	Rendi Gustofa	4	1	4	1	3	3	2	2	1	3
15	Rezius Riski	4	3	3	2	2	2	2	4	4	4
16	Revan bayu probowo	4	2	2	2	4	3	4	2	2	4
17	Rizky Presetiyo	4	1	4	1	3	4	2	2	2	4
18	Dito alviadi	4	2	2	4	2	4	4	2	2	4
19	Handi tizna nidzahwa	4	2	3	1	3	3	3	2	2	3
20	Sigit Kurniawan	4	2	2	3	2	3	4	2	2	4
	Skor Total	74	48	58	50	54	62	60	57	54	74
	Skor Kretrium	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
	Prentse	92,5	60	72,5	62,5	67,5	77,5	75	71,25	67,5	92,5

Perhitungan

Jumlah Skor = Jumlah Skor Tiap Butir

Jumlah Skor Kriteria = Skor Tertinggi Tiap Butir Pernyataan x Jumlah butir Pernyataan

$$= 4 \times 20$$

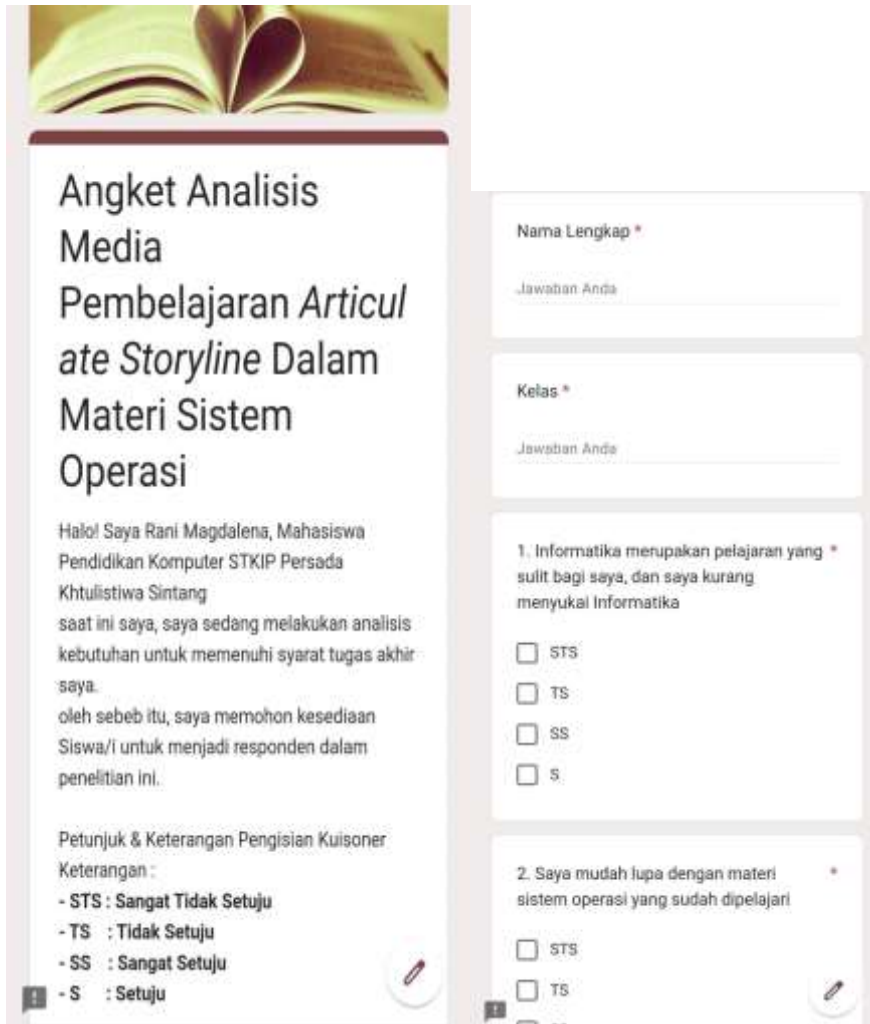
$$= 80$$

Contoh

<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{74}{80} \times 100 = 92,5$	<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{62}{80} \times 100 = 77,5$
<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{48}{80} \times 100 = 60$	<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{60}{80} \times 100 = 75$
<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{58}{80} \times 100 = 72,5$	<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{57}{80} \times 100 = 71,25$

<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{50}{80} \times 100 = 62,5$	<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{54}{80} \times 100 = 67,5$
<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{54}{80} \times 100 = 67,5$	<p>Perhitungan Butir Pernyataan 1</p> $P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\% = \frac{74}{80} \times 100 = 92,5$

Lampiran 4 Angket Kebutuhan Siswa



Angket Analisis Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Dalam Materi Sistem Operasi

Halo! Saya Rani Magdalena, Mahasiswa Pendidikan Komputer STKIP Persada Khtulistiwa Sintang saat ini saya, saya sedang melakukan analisis kebutuhan untuk memenuhi syarat tugas akhir saya. oleh sebab itu, saya memohon kesediaan Siswa/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini.

Petunjuk & Keterangan Pengisian Kuisioner
Keterangan :
- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

1. Informatika merupakan pelajaran yang * sulit bagi saya, dan saya kurang menyukai Informatika

STS
 TS
 SS
 S

2. Saya mudah lupa dengan materi * sistem operasi yang sudah dipelajari

STS
 TS
 SS
 S

3. Saya mengalami kesulitan belajar informatika *

- STS
 TS
 SS
 S

4. Penjelasan guru sudah cukup bagi anda untuk memahi materi informatika *

- STS
 TS
 SS
 S

5. Guru informatika di kelas sering menggunakan media pembelajaran berbentuk teknologi *

- STS
 TS
 SS
 S

6. Saya menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran informatika yang menyenangkan karena itu dapat meningkatkan minat belajar saya *

- STS
 TS
 SS
 S

7. Media pembelajaran yang sudah ada di sekolah belum ada yang dapat membuat saya tertarik mempelajari informatika *

- STS
 TS
 SS
 S

8. Saya belum pernah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* *

- STS

9. Siswa jarang menggunakan media pada pelajaran informatika *

- STS
 TS
 SS
 S

10. Saya tertarik dengan pembelajaran informatika menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* *



- STS
 TS
 SS
 S

Lembar Instrumen Penilaian Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : X / Genap
Materi : Sistem Operasi
Peneliti : Rani Magdalena
Validator :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi pembelajaran
2. Validasi terdiri dari kriteria materi pembelajaran dalam bentuk "Multimedia Interaktif berbasis Articulate Storyline"
3. Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (✓)
4. Keterangan skor penilaian sebagai berikut:
 - TS = Tidak Setuju (skor 1)
 - KS = Kurang Setuju (skor 2)
 - S = Setuju (skor 3)
 - SS = Sangat Setuju (skor 4)
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilai			
		TS	SK	S	SS
Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan sasaran atau pengguna.			✓	
3.	Materi yang disampaikan lengkap				✓
4.	Materi yang disampaikan sistematis				✓
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami				✓
6.	Penyajian materi disertai dengan contoh			✓	
7.	Penyajian materi disertai dengan tugas atau evaluasi sebagai bahan latihan siswa.				✓
Aspek Kesesuaian Bahasa					
8.	Kalimat yang digunakan bersifat komunikatif				✓
9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
10.	Kalimat yang digunakan efektif, tidak menimbulkan makna ganda.				✓

C. Saran

D. Kesimpulan**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMKN 1 SUNGAI TEBELIAN**

Materi pelajaran yang dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Kurang layak
4. Tidak Layak

Sintang.....2024

Ahli Materi


Sri Rahmat, S.Pd.

Lampiran 5 Pengolahan Data Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Butir Pernyataan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Validator 1	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	37
Skor Kriteria	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	400
Persentase	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	92,5	925
Persentase total	92,5										

Perhitungan :

Skor Total : Jumlah Skor
: 37

Jumlah Skor Kriteria : Skor Tertinggi Tiap Butir Pernyataan x Jumlah Butir x Jumlah Responden
: 4 x 10 x 1

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$

$$= 9,25 \text{ (Sangat Layak)}$$

Lembar Validasi Media

/

LEMBAR VALIDASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : X / Genap
Materi : Sistem Operasi
Peneliti : Rani Magdalena
Validator : Falkhan Amirul Huda, S.Kom., M.Pd

A. Petunjuk Pengisian

- 1 Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran
- 2 Validasi terdiri dari kriteria media pembelajaran dalam bentuk "Media Pembelajaran Interaktif berbasis Articulate Storyline"
- 3 Jawaban diberikan pada kolom penilaian dengan memberi tanda (✓)
- 4 Keterangan skor penilaian sebagai berikut:
 - TS = Tidak Setuju (Skor 1)
 - KS = Kurang Setuju (Skor 2)
 - S = Setuju (Skor 3)
 - SS = Sangat Setuju (Skor 4)
- 5 Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN OLEH
AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan media pembelajaran interaktif Untuk Meningkatkan minat
Pada mata Pelajaran Informatika Kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian.

Mata pelajaran: Informatika

Materi : Sistem Operasi

Kelas : X

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Bentuk Instrumen
1	Aspek Desain Tampilan	Kesesuaian desain tampilan	1	Checklist
		Kesesuaian tata letak menu dan tombol	2	Checklist
		Ukuran, warna, dan jenis font	3	Checklist
2	Aspek Backsound	Kejelasan backsound	4	Checklist
		Ketepatan backsound	5	Checklist
	Aspek materi	Kesesuaian dengan materi	6	Checklist
		Kesesuaian soal dengan materi	7	Checklist
		Ketepatan materi	8	Checklist
3	Fungsi Media	Media mudah digunakan	9	Checklist
		Siswa menjadi tertarik untuk belajar	10	Checklist
Total			64	Checklist

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilai			
		TS	KS	S	SS
Aspek Desain Tampilan Media					
1.	Tampilan Layout menarik			✓	
2	Menggunakan jenis font yang seruni			✓	
3	Ukuran font sesuai			✓	
4	Satu kesatuan warna font				
5	Font dapat terbaca dengan jelas			✓	
6	Tombol-tombol yang Digunakan sudah konsisten				✓
7	Tombol-tombol yang Digunakan dengan desain menarik				✓
8	Media pembelajaran Interaktif mudah digunakan			✓	
9	Gambar yang digunakan Terlihat jelas			✓	
Aspek Backsound					
10	Backsound yang digunakan pada intro media pembelajaran Sudah menarik			✓	✓
11	Navigasi yang disediakan dapat Menyatu dengan background				✓
Aspek materi					

12	Soal latihan yang digunakan Jelas dan mudah dipahami			✓	
13	Materi jelas dan mudah di pahami			✓	

C. Saran Font belum kontras, pilihan jawaban soal pilihan
Ganda perlu di perbaiki susunannya.

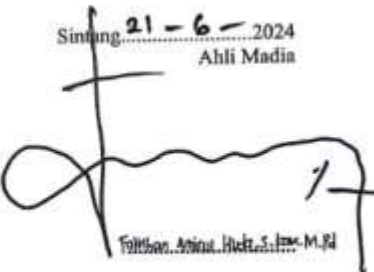
D. Kesimpulan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMKN 1
SUNGAI TEBELIAN

Materi pelajaran yang dinyatakan :

1. Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Kurang layak
4. Tidak Layak

Sungai 21-6-2024
Ahli Media


Foliban, Anind, Hekt, S. Ima, M. Pd

Lampiran 6 Pengolahan Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Media	Butir Pernyataan													Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Validator 1	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	43
Skor Kriteria	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	52	676
Persentase	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	82,69230769	1075
Persentase total	82,69230769													

Perhitungan :

Skor : Jumlah Skor Validator

: 43

Jumlah Skor Kriteria : Skor Tertinggi Butir Pernyataan x Jumlah Butir x Jumlah Responden

: 4 x 13 x 1

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{43}{52} \times 100$$

= 82,6 (Sangat Layak)

Lampiran 7 Validasi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Media

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA

Mata Pelajaran : Informatika
 Materi : Sistem Operasi
 Peneliti : Rani Magdalena
 Nim : 200309066

Nama Siswa	: ..Sigit.. ..Kurniawan.....
Nomor Presensi	:

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda selaku siswa terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif.
2. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara membaca dan menjawab semua pertanyaan dengan teliti dan seksama pada setiap butir pernyataan yang ada.
3. Berikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

Tidak Setuju	: TS
Kurang Setuju	: KS
Setuju	: S
Sangat Setuju	: SS

Komentar atau saran anda dimohon ditulis pada kolom yang telah disediakan. Penilaian yang anda berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran informatika di sekolah. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilai			
		TS	KS	S	SS
Aspek/Media					
1.	Tampilan multimedia Pembelajaran menarik bagi saya			✓	
2.	Desain layout yang Tampilkan menarik bagi saya			✓	
3.	Komposisi warna pada media Sudah sesuai			✓	
4.	Jenis huruf yang dipilih sesuai Dengan layout				✓
5.	Teks dapat terbaca dengan jelas				✓
6.	Effect musik yang digunakan Menambah gairah belajar saya			✓	✓
7.	Efek pada media yang Gunakan menambah gairah belajar saya			✓	
8.	Gambar yang tersedia jelas terlihat			✓	
9.	Materi yang di sajikan mudah di mengerti				✓
10.	Soal latihan yang di sajikan Mudah saya pahami			✓	
Aspek Materi					
11.	Media pembelajaran interaktif Memperjelas penyajian materi bagi saya			✓	
12.	Keseluruhan materi mudah untuk saya mengerti			✓	
13.	Teks narasi yang disajikan mudah untuk saya baca dan pahami			✓	

14	Narasi pada multimedia pembelajaran menggunakan bahasa indonesia yang baku			✓	
15	Materi lebih mudah saya pahami			✓	
16	Multimedia interaktif ini mudah saya operasikan			✓	
17	Petunjuk materi selanjut Mudah saya pahami			✓	
18	Audio dapat membantu saya untuk saya belajar lebih			✓	
19	Soal pada latihan mudah saya pahami			✓	
20	Saya bisa belajar lebih fokus Lagi di kelas			✓	
Fungsi Media					
21	Media pembelajaran interaktif memperjelas penyajian materi bagi saya			✓	
22	Saya lebih termotivasi untuk mempelajari materi Sistem Operasi			✓	
23	Saya merasa lebih tertarik menggunakan sarana multimedia interaktif ini			✓	
24	Saya bisa mengulang-ulang Latihan soal jika salah			✓	
25	Saya bisa membuka Kembali materi atau soal yang kurang paham dimana pun			✓	

C. Saran

Sintang.....2024

Siswa


(.....)

Lampiran 8 Pengolahan Data Respon Siswa Terhadap Media

RESPONDEN	Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket																									JUMLAH	SKOR MAKS	%	%RATA2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	S	N		
Muhammad Andika	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	100	96	
Rendi Gostofa	3	2	4	3	3	3	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	4	1	3	3	3	2	4	4	4	72	100	72	
Revan Bayu Prabowo	3	2	4	2	3	3	4	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	100	87	
Sigit Kurniawan	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	80	100	80	
Budi Tiawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Syafiq	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Nur Alvian syan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Tristan	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	97	100	97	
Handi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Rezius riski	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Darma kusuma S	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	100	96	
Amar Fauzi	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	86	100	86	
Ilham Ramadhan	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88	100	88	
Fathan haniv maulana	3	2	4	2	3	3	4	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	100	87	
Faizal Ardi kesuma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Aditya Pratama	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	99	100	99	
Alfan Efendi	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	100	96	
Pransiskus Dika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Shandy Jarot	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	100	79	
Rendi Gostofa	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	73	100	73	
Riszi Prastiyo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	100	100	
Reffi rosi R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	95	100	95	
Yogi Romanza	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98	100	98	
JUMLAH	S	82	77	87	85	86	81	86	80	81	84	85	85	87	86	85	84	87	85	88	86	88	87	88	89	90	2129		
SKOR MAKS	N	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92	92			
%		89,1	83,7	94,6	92,4	93	88	93,5	87	88	91,3	92,4	92	94,6	93,5	92,4	91	95	92	95,7	93,5	95,7	95	95,7	96,7	97,8			
%RATA2		92,56521739																											

Lampiran 9 Tabel Perhitungan Minat Awal siswa (*Pretest*)

No	Nama	Data Angket Penilaian Minat Belajar Awal																						Skor Max	Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	Syafia	3	1	2	3	1	1	2	3	2	2	2	2	1	3	3	1	1	1	1	1	3	100	40	
2	Yogi Romanza	1	3	3	2	2	2	4	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	2	2	1	2	4	100	42
3	Shandy jarot	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	4	1	1	3	2	2	3	3	4	2	2	4	100	55
4	Rizky Prasetyo	1	1	1	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3	1	3	2	2	100	37
5	Faisa ardi kesuma	4	2	3	1	1	2	4	2	4	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	4	2	100	48
6	Aizi Frenadi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	4	1	100	39
7	Alyan Sandi	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	2	4	1	1	2	2	1	2	4	100	42
8	Alif damara	1	2	1	1	1	3	1	2	1	2	1	2	3	3	2	2	4	1	1	2	2	3	100	41
9	Alfan Efendi	1	2	3	2	1	1	2	4	1	1	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	3	2	100	46
10	Revan bayu p	2	1	1	1	1	1	2	2	4	3	2	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	100	41
11	Rendi gustofa	3	3	2	1	2	3	3	2	3	4	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	100	43
12	Muhamaad adika	4	2	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	2	4	2	2	2	2	1	2	1	1	100	40
13	Budi Triawan	2	1	1	1	1	1	1	4	1	1	4	4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	37
14	Dito Alviandi	1	1	1	1	1	4	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	3	100	34
15	Faisal Haniv M	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2	1	2	4	2	3	1	1	100	49
16	Habib Sultani	2	4	2	2	2	1	2	2	4	2	2	3	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	100	43
17	Handi Trizan N	2	1	2	1	4	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	3	4	1	100	41
18	Fathan haniv M	1	1	4	3	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	1	100	47
19	Pransiskus Dika	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	2	3	3	1	100	53
20	Rezius Rizki	2	4	2	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	1	2	4	2	2	3	4	3	1	100	44
21	Faisal ardi kesuma	1	1	3	3	3	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	71
22	Sigit Kurniawan	2	1	1	3	4	2	2	3	4	2	2	3	1	2	3	2	2	4	4	2	2	2	100	53
23	Ridho alfo	4	1	1	1	2	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	3	100	41
Rata-Rata																								44,6521739	

Lampiran 10 Tabel Perhitungan Minat Akhir siswa (*Posttest*)

No	Nama	Data Angket Penilaian Minat Belajar Akhir																						Skor MAX	Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	Syafia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	66	
2	Yogi Romanza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	100	86	
3	Shandy jarot	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	100	78	
4	Rizky Prasetyo	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	100	78	
5	Faisa ardi kesuma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	87	
6	Aizi Frenadi	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	87	
7	Alyan Sandi	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	82	
8	Alif damara	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	100	86	
9	Alfan Efendi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
10	Revan bayu p	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	1	1	2	4	3	2	3	3	4	4	100	70	
11	Rendi gustofa	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	100	71	
12	Muhamaad adika	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100	81	
13	Budi Triawan	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100	84	
14	Dito Alviandi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	100	81	
15	Faisal Haniv M	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	100	82	
16	Habib Sultani	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	100	79	
17	Handi Trizan N	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	84	
18	Fathan haniv M	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	100	84	
19	Pransiskus Dika	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	85	
20	Rezius Rizki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
21	Faisal ardi kesuma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
22	Sigit Kurniawan	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	83	
23	Ridho alfo	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	72	
Rata-Rata																								81,3043478	

Lampiran 11 Hasil Pretest dan Posttest Siswa Uji Skala Kecil Kelas Kontrol

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak tuntas	Tuntas	Nilai Posttest	Tidak Tuntas	Tuntas
1	A1	50	√		90		√
2	A2	60	√		80		√
3	A3	59	√		70		√
4	A4	60	√		70		√
5	A5	57	√		80		√
6	A6	65	√		80		√
Jumlah Nilai		351			470		
Maksimal		65			100		
Minimal		45			85		
Rata-Rata		58,5			78,33333333		

No	Kode Siswa	Nilai Pretest	Tidak tuntas	Tuntas	Nilai Posttest	Tidak Tuntas	Tuntas
1	B1	50	√		70		√
2	B2	60	√		70		√
3	B3	65	√		75		√
4	B4	47	√		65	√	
5	B5	70		√	95		√
6	B6	47	√		95		√
6	B7	70		√	70		√
8	B8	65	√		80		√
9	B9	40	√		80		√
10	B10	40	√		85		√
11	B11	45	√		95		√
12	B12	57	√		90		√
13	B13	54	√		83		√
14	B14	54	√		76		√
15	B15	54	√		80		√
16	B16	59	√		80		√
17	B17	59	√		76		√
18	B18	36	√		80		√
19	B19	53	√		80		√
20	B20	48	√		95		√
21	B21	73		√	90		√
22	B22	62	√		95		√
23	B23	48	√		95		√
Jumlah Nilai		1256			1900		
Maksimum		80			100		
Minimum		55			85		
Rata-Rata		54,6086957			82,60869565		

Kelas Sekala Kecil Pretest

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah Skor	
1	Ridho Alfi'a'i	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	2	3	3	1	1	40	
2	Yogi Romanza	3	3		3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	35	
3	Wida Dedinar	2	2	2	1	2	1	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	34	
4	Tristian Dhean PP	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	44	
5	Pransiskus Dika	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	
6	Rizki Prasetyo	1	3	1	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	43
Total																							244		
Rata-Rata																							40,6666667		

Kelas Sekala Kecil Postest

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah Skor
1	Ridho Alfi'a'i	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79
2	Yogi Romanza	3	3		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	73
3	Wida Dedinar	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	75
4	Tristian Dhean PP	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	67
5	Pransiskus Dika	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	70
6	Rizki Prasetyo	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
Total																							448	
Rata-Rata																							74,6666667	

Kelas Sekala Eksperimen Postest

No	Nama	Data Angket Penilaian Minat Belajar Akhir																						Skor MAX	Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	Syafia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	66	
2	Yogi Romanza	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	100	86	
3	Shandy jarot	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	100	78	
4	Rizky Prasetyo	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	100	78	
5	Faisa ardi kesuma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	87	
6	Aizi Frenadi	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	87	
7	Alyan Sandi	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	82	
8	Alif damara	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	100	86	
9	Alfan Efendi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
10	Revan bayu p	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	1	1	2	4	3	2	3	3	4	4	100	70	
11	Rendi gustofa	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	100	71	
12	Muhamaad adika	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100	81	
13	Budi Triawan	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	100	84	
14	Dito Alviandi	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	100	81	
15	Faisal Haniv M	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	100	82	
16	Habib Sultani	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	100	79	
17	Handi Trizan N	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	84	
18	Fathan haniv M	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	100	84	
19	Pransiskus Dika	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	85	
20	Rezius Rizki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
21	Faisal ardi kesuma	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	88	
22	Sigit Kurniawan	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	83	
23	Ridho alfo	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	72	
Total																								1870	
Rata-Rata																								81,3043478	

Kelas Sekala Kontrol Pretest

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah Skor
1	Desi ulan dari	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49
2	veronika oci	3	3	2	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	57
3	Alzi vernadi	2	2	2	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	41
4	Fathan hendri maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	67
5	Pransiskus Dika	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	70
6	Dito Alviandi	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	55
Total																							339	
Rata-Rata																							56,5	

Kelas Sekala Kontrol Postest

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah Skor
1	Desi ulan dari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
2	veronika oci	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	65
3	Alzi vernadi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	82
4	Fathan hendri maulana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
5	Pransiskus Dika	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	81
6	Dito Alviandi	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	72
Total																							454	
Rata-Rata																							75,6666667	

Lampiran 12 Tabel Perhitungan Uji N-gain

Kode	Partest	Postest	Skor Max	Uji Gain	Keterangan
R1	40	66	100	0,66	Sedang
R2	42	86	100	0,86	Tinggi
R3	55	78	100	0,78	Tinggi
R4	37	78	100	0,78	Tinggi
R5	48	87	100	0,87	Tinggi
R6	39	87	100	0,87	Tinggi
R7	42	82	100	0,82	Tinggi
R8	41	86	100	0,86	Tinggi
R9	46	88	100	0,88	Tinggi
R10	41	70	100	0,7	Tinggi
R11	43	71	100	0,71	Tinggi
R12	40	81	100	0,81	Tinggi
R13	37	84	100	0,84	Tinggi
R14	34	81	100	0,81	Tinggi
R15	49	82	100	0,82	Tinggi
R16	43	79	100	0,79	Tinggi
R17	41	84	100	0,84	Tinggi
R18	47	84	100	0,84	Tinggi
R19	53	85	100	0,85	Tinggi
R20	44	88	100	0,88	Tinggi
R21	71	88	100	0,88	Tinggi
R22	53	83	100	0,83	Tinggi
R23	41	72	100	0,72	Tinggi
RATA-RATA				0,813043478	Tinggi

Kriteria besar faktor gain:

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel perhitungan uji gain diatas menunjukkan hasil sebesar 0,81. Berdasarkan kriteria besarnya faktor gain maka peningkatan minat belajar siswa tergolong tinggi.

Lampiran 13 Angket Minat Awal Minat Belajar

ANGKET PENILAIAN MINAT AWAL PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA

(SISWA)

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas anda
2. Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti
3. Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda. Jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
4. Berikanlah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : Alfan Etendi

Kelas : X TOB

KETERANGAN:

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju


No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Informatika	✓			
2	Saya selalu memperhatikan ketiga guru menjelaskan materi		✓		
3	Saya mengikuti pembelajaran Informatika tanpa paksaan				✓
4	Saya bersemangat saat pembelajaran infomatika	✓			
5	Saya dapat berkonsentari dengan baik saat pembelajaran informatika berlangsung	✓			

6	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran informatika ketika sedang berlangsung	✓			
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab					
7	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR			✓	
8	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu				✓
9	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru	✓			
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran					
10	Saya terseyum/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu	✓			
11	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung		✓		
12	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung		✓		
13	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan		✓		
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran					
14	Saya sadar bahwa pembelajaran informatika penting untuk dipelajari			✓	
15	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran			✓	
16	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru di akhir waktu pembelajaran			✓	
17	Saya menyukai kegiatan pembelajaran informatika dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif	✓			
reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran					
18	Saya sering memanfaatkan teknologi untuk mencari bahan pembelajaran tambahan		✓		
19	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual		✓		
20	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran			✓	

21	Saya bisa mengulang-ulang Latihan soal jika salah			✓	
22	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar jikalau saya belum memahami materi yang dijelaskan		✓		

Sintang2024

Siswa


(.....)

Lampiran 14 Angket Akhir Minat Belajar

ANGKET PENILAIAN MINAT AKHIR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA

(SISWA)

A. Petunjuk Pegisian

- 1 Isilah nama dan kelas anda
- 2 Bacalah pertanyaan dibawah ini dengan teliti
- 3 Pilihlah jawaban sesuai kondisi Anda. Jawaban tidak berpengaruh apapun pada akademik Anda
- 4 Berikanlah tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan

IDENTITAS:

Nama : Revon Bayu Prabowo

Kelas : X.103

KETERANGAN:

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

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilai			
		TS	KS	S	SS
Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran					
1.	Saya menyukai mata pelajaran Informatika				✓
2	Saya selalu memperhatikan ketiga guru menjelaskan materi				✓
3	Saya mengikuti pembelajaran Informatika tanpa paksaan				✓
4	Saya bersemangat saat pembelajaran infomatika				✓
5	Saya dapat berkonsentari dengan baik saat pembelajaran informatika berlangsung				✓

6	Saya tidak pernah meninggalkan pembelajaran informatika ketika sedang berlangsung	√		
Kesiapan peserta didik dalam mengerjakan tugas dan tanya jawab				
7	Saya terbiasa berlatih soal-soal selain yang guru berikan untuk tugas/PR		√	
8	Saya selalu menyelesaikan tugas/PR tepat waktu			√
9	Saya selalu melakukan kegiatan praktik sesuai dengan konsep yang telah diajarkan oleh guru			√
Apresiasi peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran				
10	Saya tersejyut/tertawa ketika mendengar penjelasan yang lucu			√
11	Saya berani mengungkapkan pendapat di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung	√	√	
12	Saya menanggapi pertanyaan dari guru atau teman ketika pembelajaran sedang berlangsung		√	
13	Saya senang berdiskusi dengan teman dan guru tentang materi pembelajaran yang sedang disampaikan	√		
Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran				
14	Saya sadar bahwa pembelajaran informatika penting untuk dipelajari	√		
15	Saya mempunyai keinginan yang kuat untuk menguasai materi pembelajaran		√	
16	Saya mencatat inti materi yang telah dipelajari bersama dengan teman dan guru diakhir waktu pembelajaran		√	√
17	Saya menyukai kegiatan pembelajaran informatika dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif		√	
reaksi peserta didik dalam menanggapi permasalahan yang ada dalam pembelajaran				
18	Saya sering memanfaatkan teknologi untuk mencari bahan pembelajaran tambahan	√		
19	Saya lebih mudah memahami materi jika dalam bentuk visual		√	
20	Saya akan bertanya kepada teman ketika saya tertinggal materi pembelajaran	√		



21	Saya bisa mengulang-ulang Latihan soal jika salah				✓
22	Saya akan bertanya pada guru yang mengajar apabila saya belum memahami materi yang dijelaskan				✓

Sintang 06-06-2024

Siswa


(.....)

Lampiran 15 Nama siswa SMKN 1 Sungai Tebelian Kelas X Otomotif

No	Nama
1	Alfan Efandi ✓
2	Alif Damara ✓
3	Alyan Sardi ✓
4	Aizi Fandi ✓
5	Arya Budi Prakarna
6	Budi Triawan
7	Dito Aviandi ✓
8	Faisal ardi kesuma ✓
9	Fathan Haniv Maulana ✓
10	Habib Surtani ✓
11	Handi Rizna Nidzahwa
12	Ham Ramadhan ✓
13	Muhammad Andika ✓
14	Pransiskus Dika ✓
15	Raffi Roski Rahmadhani
16	Rendi Gustota ✓
17	Rohan Batu Prabhawa ✓
18	Renzus Rizki ✓
19	Rizky Prasafito ✓
20	Shandy Jurat
21	Sisih Kurniawan
22	Syafia
23	Tristian Arian Padrosa Reed ✓
24	Wida Radinar
25	Yosi Romanza
26	Ridho Alfi

Lampiran 16 analisis kebutuhan google form

Survei 147

Angket Analisis Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Sistem Operasi

Angket Analisis Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Materi Sistem Operasi

Halo! Saya Rani Magdalena, Mahasiswa Pendidikan Komputer STKIP Persada Kumpuljawa Sintang saat ini saya sedang melakukan analisis kebutuhan untuk memenuhi syarat tugas akhir saya. Oleh sebab itu, saya memohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi responden dalam penelitian ini.

Perujuk & Keterangan Pengisian Kuisioner

Keterangan

- STS : Sangat Tidak Setuju
- TS : Tidak Setuju
- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju

Nama Lengkap *

Alan Elendi

Kelas *

X.TDB

1. Informatika merupakan pelajaran yang sulit bagi saya, dan saya kurang menyukai Informatika

STS

TS

SS

S

https://www.google.com/forms/d/1uF1u3u7Vz.../edit?usp=sharing

1/2

© 2019 Google LLC. Semua Hak Cipta Dilindungi.

24/07/04, 18:01

Angket Analisis Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Minat Siswa Operasi

7. Media pembelajaran yang sudah ada disekolah belum ada yang dapat membuat saya tertarik mempelajari informatika

- STS
- TS
- SS
- S

8. Saya belum pernah menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline ^

- STS
- TS
- SS
- S

9. Siswa jarang menggunakan media pada pelajaran informatika ^

- STS
- TS
- SS
- S

<https://docs.google.com/forms/d/1QF0tACYc7GK9k4p1a7k0FDVNBp02vWfYCG7Bwkd8Rsp0s0-ACy11Bh1Xh0v140BbM4Nj/1/3> 4/3

20/10/2019, 18:51

Angket Analisis Media Pembelajaran Articulate Storyline Dengan Model Jermolov - Kaban

10. Saya tertarik dengan pembelajaran informatika menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline



- SA
- TS
- SS
- S

Google Formulir

JADJUL 153*

Angket Analisis Media Pembelajaran Matematika Selayang Diarah Mabit Selayat - Oganil

4. Penjelasan guru sudah cukup bagi anda untuk memahi materi informatika *

- STS
- TS
- SS
- S

5. Guru informatika di kelas sering menggunakan media pembelajaran berbentuk teknologi *

- STS
- TS
- SS
- S

6. Saya menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran informatika yang menyenangkan karena itu dapat meningkatkan minat belajar saya

- STS
- TS
- SS
- S

Lampiran 17 Hasil Soal Test

B = 24
S = 6

Nama	Muhammad Andika
Kelas	X T03
Mata pelajaran	informatika

Petunjuk:

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal
2. Tulislah nama, nomor, absen, dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan
3. Bacalah dengan cermat setiap soal sebelum menjawab dan kerjakanlah terlebih dahulu soal yang anda anggap mudah
4. Pilihlah salah satu jawaban yang benar diantara pilihan A, B, C, D, dan E dengan memberitanda silang (X) pada lembar jawaban.
5. Untuk merubah jawaban anda, berilah tanda coret dua pada jawaban hendak diubah.
6. Periksa kembali pekerjaan anda sebelum diserahkan kepada pengawas

Selamat mengerjakan dan semoga sukses 😊



- 1 Yang bukan merupakan perangkat masukan (input device) dari kumpulan huruf, numerik, simbol perangkat keras berikut ini adalah
- A. Monitor
 - B. Keyboard
 - C. Mic
 - D. Scanner
 - E. Mouse
- 2 peralatan di sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah, seperti monitor, keyboard, mouse dan lain-lain, disebut....
- A. Software (perangkat lunak)
 - B. Brainware
 - C. Hardware (perangkat keras)
 - D. Sistem
 - E. Disket
- 3 Manakah pada pilihan di bawah ini yang bukan termasuk software yang sering digunakan untuk browsing internet.....
- A. Microsoft Edge
 - B. Opera
 - C. Mozilla Firefox
 - D. Netbrowser
 - E. Cd bootable
- 4 Berikut ini yang bukan contoh dari brainware adalah....
- A. Programmer
 - B. Operator
 - C. System analyst
 - D. Micro SD
 - E. Spyware
- 5 Webcam (Web Camera) merupakan perangkat sederhana yang berfungsi untuk merekam, salah satu fungsi webcam bagi kita adalah....
- A. Mengirim Email
 - B. Video Call
 - C. SMS
 - D. Chatting
 - E. Harddisk

- 6 Perangkat lunak (software) yang mengatur semua sumber daya dalam komputer. Sumber daya ini dapat berupa perangkat keras (hardware) maupun program aplikasi
- A) Browser
 - B) Multimedia
 - C) Sistem Komputer
 - D) Office
 - E) Sistem operasi
- 7 Dibawah ini yang bukan tugas sistem operasi adalah...
- A) Sebagai tempat meletakkan aplikasi
 - B) sebagai penghubung antara pengguna dan program aplikasi
 - C) Sebagai pusat pemroses seluruh perintah
 - D) mengatur kerja dalam komputer
 - E) Perintah-perintah untuk menjalankan suatu proses
- 8 Yang bukan tugas sistem operasi adalah
- A) Manajemen jabatan
 - B) Melakukan manajemen proses
 - C) Manajemen file
 - D) Manajemen memori utama
 - E) Manajemen program Komputer
- 9 Kepanjangan GUI adalah
- A) Global user interface
 - B) Graphic user interface
 - C) Global user integreted
 - D) Graphic user integreted
 - E) Local disk
- 10 Sistem operasi GUI dikatakan sistem operasi "user friendly", yang artinya
- A) merepotkan pengguna
 - B) sederhana
 - C) Kompleks
 - D) memudahkan pengguna
 - E) Mempersulit pengguna
- 11 Sistem operasi propictary adalah
- A) terbuka
 - B) tidak dirahasiakan
 - C) Perancang dan pengembangnya tidak mengetahui kode sumber
 - D) perancangan sistem
 - E) Hanya perancang dan pengembangnya yang mengetahui kode sumber

12 Sistem operasi open source adalah

- A). rahasia
- B). Tertutup
- C). kode sumber hanya diketahui pengembang
- D). Kode sumber dapat dibuka semua orang
- E). Kode sumber dibuka sehingga bisa dikembangkan oleh selain pengembang

13. CLI kepanjangan dari

- A). Computer Line Interface
- B). Communication Line Interface
- C). Command Line Interface
- D). Complec Line Interface
- E). FAT

14 Sistem operasi basis CLI biasanya digunakan untuk

- A). Animasi
- B). Server dan layanan jaringan
- C). Editing video
- D). Gaming
- E). SWAP

15 Perangkat lunak bagian dari sistem operasi yang berfungsi melayani berbagai macam aplikasi untuk dapat mengakses perangkat keras komputer secara aman. Dengan kata lain bisa difungsikan sebagai perantara antara perangkat lunak aplikasi dan perangkat keras komputer adalah

- A). Memory
- B). Kernel
- C). VGA
- D). CPU
- E). EFC

16. Yang **Bukan** Kelebihan proses instalasi sistem operasi berbasis GUI adalah

- A). Proses penginstalan tidak terlalu rumit
- B). Proses penginstalan menjadi lebih lama
- C). Perintah perintah dalam proses penginstalan ditampilkan dengan jelas
- D). Lebih mudah untuk dipahami
- E). Proses penginstalan sangat susah

17 Sistem operasi adalah

- A). penghubung software dengan hardware
- B). penghubung user dengan user
- C). penghubung antara user dan software
- D). penghubung antara brainware, hardware
- E). Pengubung antara hardware

- 18 Fungsi dari sistem operasi adalah
- A) Mengatur operasi perangkat lunak komputer
 - B) Mengatur penggunaan komputer
 - C) Mengatur semua operasi dari seluruh perangkat keras komputer
 - D) Mengatur perangkat lunak dengan perangkat keras komputer
 - E) Mengatur perangkat keras
- 19 Yang tidak termasuk generasi dari varian Microsoft Windows adalah
- A) Windows
 - B) Windows Xp
 - C) Windows 7/10
 - D) Windows 98
 - E) Windows 2004
- 20 Di bawah ini yang termasuk Operating System berbasis GUI, Kecuali
- A) Windows
 - B) Mac Os
 - C) Linux
 - D) DOS
 - E) Android
- 21 Hardware yang merupakan unit penyimpanan adalah
- A) CPU
 - B) Harddisk
 - C) Printer
 - D) Floppy Driver
 - E) CD room Driver
- 22 Sistem operasi yang hanya dapat dijalankan pada komputer jenis Apple, yakni
- A) Windows
 - B) Linux
 - C) Macintosh
 - D) Unix
 - E) Dos
- 23 Variasi dari sistem operasi linux biasa disebut dengan
- A) Distro
 - B) Alias
 - C) Open Source
 - D) Resource
 - E) Mac OS
- 24 Yang tidak termasuk dalam aplikasi Microsoft Office adalah
- A) Access
 - B) Clip Board
 - C) PowerPoint
 - D) Excel
 - E) Linux



25. Komponen non fisik untuk menjalankan, mengendalikan dan mengatur proses oleh perangkat keras komputer adalah
- A) Software
 - B) Malware
 - C) Brainware
 - D) Mailware
 - E) CPU
26. Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bernama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu disebut sebagai
- A) Routine
 - B) operasi
 - C) Sumber Daya
 - D) Sistem
 - E) Floppy Drive
27. BIOS singkatan dari
- A) Basic Input Output System
 - B) Basic Internal Output Service
 - C) Basic Input Output Service
 - D) Basic Instinc Output System
 - E) Basic output system
28. Jika menginstal sistem operasi melalui CD, maka diperlukan
- A) CD Bootabele
 - B) Disket
 - C) Harddisk
 - D) Micro SD
 - E) DVD RW drive
29. Di Bawah ini yang termasuk Operating System berbasis GUI, Kecuali
- A) Mac Os
 - B) DOS
 - C) Linuk
 - D) Windows
 - E) Utilit
30. Yang termasuk dalam perangkat keras adalah
- A) Programming Language
 - B) Utility
 - C) Operating System
 - D) DVD RW drive
 - E) Linuk

Lampiran 18 Keterangan Telah Melakukan Penelitian



Nobal, 4 Juni 2024

Nomor : 421.5/ 195/SMKN1ST/2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Surat Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

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

Dengan hormat,
 Menindaklanjuti Surat Permohonan Izin Tempat untuk Penelitian Skripsi Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Nomor: 44/L-06/E/V/2024 tanggal 27 Mei 2024, kami menyatakan:

--BERSEDIA DAN MENERIMA--

Mahasiswa Penelitian Skripsi dengan identitas sebagai berikut :

Nama : Rani Magdalena
 NIM : 200309066
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di SMK Negeri 1 Sungai Tebelian

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

Nobal, 4 Juni 2024
 Kepala SMKN 1 Sungai Tebelian

BUDI SETIAWAN, S.ST, M.Pd
 Penata
 NIP. 197303282007011019

Nobal, 4 Juni 2024

Lampiran 19 Dokumentasi

UJICoba KELAS EKSPERIMEN SKALA KECIL



UJICoba KELAS EKSPERIMEN SKALA LUAS



UJICoba KELAS KONTROL SKALA KECIL



UJICoba KELAS KONTROL SKALA LUAS



UJICOBAN SOAL TEST



CHAT DENGAN SISWA DAN GURU



Lampiran 20 Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Rani Magdalena, lahir di Landau Mentail pada tanggal 20 September 2001. Peneliti adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Samuel Sukirus dan Ibu Apong. Mulai mengenyam Sekolah Dasar di SDN 15 Landau Mentail, selama enam tahun dan selesai pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan di SMP N 4 Boyan Tanjung selama 3 tahun dan selesai pada tahun 2017.

Setelah itu melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Immanuel 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.