

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 ATP

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran : Dasar-Dasar Desain komunikasi visual
Kelas : X Fase E

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Profil technopreneur, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mendeskripsikan pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha, untuk membangun visi dan <i>passion</i> , serta melakukan pembelajaran berbasis proyek nyata sebagai simulasi proyek kewirausahaan.	1.1 Memahami deskripsi pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual 1.2 Memahami deskripsi sifat dan spesifikasi yang harus dimiliki dari pekerjaan/profesi di bidang desain komunikasi visual	1.1. Memahami deskripsi pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual 1.2. Memahami deskripsi sifat dan spesifikasi yang harus dimiliki dari pekerjaan/profesi di bidang desain komunikasi visual
Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan manajemen produksi bidang Desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif lainnya, antara lain K3LH, kreativitas dalam proses kreasi dasar desain, dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.	2.1 Memahami penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual 2.2 Memahami penerapan proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> 2.3 Memahami penerapan perancangan proses desain dan bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual	2.1 Memahami penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di bidang Desain Komunikasi Visual 2.2 Memahami penerapan proses berpikir kreatif dan <i>design thinking</i> 2.3 Memahami penerapan perancangan proses desain dan bisnis di bidang Desain Komunikasi Visual
Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi	3.1. Memahami perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai	3.1. Memahami perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai

global pada bidang Desain Komunikasi Visual	konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk.	dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan 3.2 Memahami konsep Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk.	dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, 3.2. Memahami konsep Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk.
Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual	4.1. Memahami kepribadian yang dibutuhkan dalam pengembangan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi 3.2. Memahami aplikasi budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual	4.1. Memahami kepribadian yang dibutuhkan dalam pengembangan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi 3.3. Memahami aplikasi budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual
Sketsa dan Ilustrasi	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	5.1 Memahami konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi 5.2 Memahami pengembangan sketsa dan ilustrasi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	5.1. Memahami konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi 5.2. Memahami pengembangan sketsa dan ilustrasi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi visual
Komposisi Typography	Pada akhir fase E, peserta didik secara kritis mampu mengidentifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading,	6.1 Memahami identifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi pada produk	6.1. Memahami identifikasi jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf, dan dasar tipografi pada

	tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	6.2 desain komunikasi visual. Memahami penerapan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	produk desain komunikasi visual. 6.2. Memahami penerapan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Fotografi Dasar	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami jenis kamera, menentukan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan, melakukan pemotretan, menyimpan data, dan melakukan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi serta menerapkannya dengan kreativitas dan disiplin dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	7.1 Memahami jenis kamera, penentuan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan 7.2 Memahami pemotretan, penyimpanan data, dan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi 7.3 Memahami penerapan pemotretan, penyimpanan data, dan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.	7.1. Memahami jenis kamera, penentuan komposisi pemotretan dan mengatur pencahayaan 7.2. Memahami pemotretan, penyimpanan data, dan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi 7.3. Memahami penerapan pemotretan, penyimpanan data, dan pekerjaan akhir dalam editing pada fotografi dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Komputer Grafis	Akhir fase E, peserta didik memahami pengoperasian perangkat lunak desain dengan memilih jenis perangkat lunak dan menetapkan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector serta menggunakannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual	8.1 Memahami pengoperasian perangkat lunak berbasis bitmap dan vector Memahami penggunaan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector pada proses produksi desain komunikasi visual	8.1 Memahami pengoperasian perangkat lunak desain 8.2 Memahami penggunaan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector pada proses produksi desain komunikasi visual

Lampiran 2 Modul Ajar Pertemuan 1

MODUL AJAR PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI DAN DUNIA KERJA DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja dalam Desain Komunikasi Visual
Kelas	: DKV
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (3x45 Menit)

A. KOMPONEN INTI

1. Topik / Tema

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Perkembangan teknologi percetakan

2. Elemen

Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual

3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mendeskripsikan dan mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.

Aspek

- Sikap (Observasi yang dilakukan oleh guru terhadap sikap Profil Pelajar Pancasila: :

a. Dimensi : Bernalar Kritis

Elemen : Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Sub Elemen : 1. Mengajukan pertanyaan; 2. Mengidentifikasi, Mengklarifikasi, dan mengolah informasi dan Gagasan.

b. Dimensi : Kreatif

Elemen : Menghasilkan Gagasan yang orisinal

Subelemen : Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan Pikiran dan perasaan

- Pengetahuan (Penilaian tes tertulis)
- Keterampilan (Penilaian performa saat diskusi dan kemampuan keterampilan membuat materi dalam bentuk presentasi)

4. Tujuan Pembelajaran

- a. Memahami perkembangan terbaru dalam teknologi industri yang memengaruhi bidang desain komunikasi visual.
- b. Menguasai konsep dasar desain komunikasi visual serta prinsip-prinsipnya.
- c. Memahami sejarah dan evolusi industri desain komunikasi visual.
- d. Mengidentifikasi teknologi terbaru yang digunakan dalam desain komunikasi visual dan menerapkannya dalam proyek-proyek.

- e. Menghubungkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan praktik di dunia kerja.

5. Pemahaman Bermakna

- o Simak Video pemahaman bermakna mengenai perkembangan teknologi dalam DKV

6. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang anda dapat simpulkan dari isi video yang telah ditonton ?
2. Apa yang dimaksud dengan perkembangan teknologi dalam DKV?

B. Isi/Komponen

1. Kompetensi Awal

- a. Peserta didik telah memiliki pengetahuan dalam menerapkan K3LH pada bidang Desain
- b. Peserta didik memiliki kreativitas dalam berfikir kreatif (Desain Thinking) dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

2. Profil Pelajar Pancasila

- a. Bernalar Kritis; Peserta didik diharapkan dapat menerapkan dengan baik sub dimensi profil pelajar pancasila sebagai pelaaar yang bernalar kritis, yaitu memperoleh dan memperoses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri
- b. Kreatif; Peserta didik diharapkan bisa mengasilkkan gagasan yang orisinal, dan memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

3. Target yang akan dicapai

Peserta didik kelas X DKV di harapkan mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi digital.

4. Model Pembelajaran

- b. Model : *Flipped classroom*
- c. Pendekatan : *Scientifik TPACK*
- d. Metode : Diskusi Kelompok, demonstrasi, Presentasi

C. Materi Pembelajaran

1. Mencakup Informasi Tentang Sejarah Industri
2. Perkembangan Teknologi

D. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - a. Video Pembelajaran Interaktif
2. Alat/Bahan
 - a. Proyektor
 - b. Laptop/PC
3. Sumber Belajar

No	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
Kegiatan Pendahuluan				
1	Orientasi	1. Guru masuk tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka 2. Guru menginstruksikan kepada ketua/perwakilan kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru menanyakan kondisi peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan persensi	1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Ketua / Perwakilan kelas memimpin doa (Religius/Integritas) 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru 4. Peserta didik mendengarkan dan memberitahukan temannya yang tidak hadir	5 Menit
	Aperseps	1. Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi - Sejarah Industri - Perkembangan Teknologi 2. Guru memberi motivasi 3. Guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai pada pertemuan sekarang	1. Peserta didik mempelajari materi sebelumnya dan memperdalam materi yang berkaitan dengan sejarah industri dan perkembangan teknologi 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	

		5. Guru menyampaikan teknik penilaian dan metode pembelajaran yang di gunakan pada pertemuan sekarang 6. Guru menginstruksi siswa untuk membuka <i>clasrromm</i> untuk membuka dan mendownload video pembelajaran berbasis edpuzzle pada <i>smartphone</i> siswa masing-masing	6. Peserta didik menyimak teknik penilaian dan metode pembelajaran yang akan digunakan 7. Siswa membuka <i>clasrromm</i> untuk membuka dan mendownload video pembelajaran berbasis edpuzzle pada <i>smartphone</i> masing-masing	
2	Kegiatan Inti			
	Fase 1 Pemberian Rangsangan	1. Guru menyiapkan peserta didik untuk mempelajari terlebih dahulu materi yang akan dipelajari yaitu penjelasan tentang Perkembangan Teknologi di bidang DKV menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle.	1. Peserta didik membuka dan mempelajari video pembelajaran interaktif yang telah dibagikan	20 Menit
	Fase 2 Pernyataan / Identifikasi Masalah	1. Guru memberikan tugas kelompok kepada siswa tentang materi yang telah mereka pelajari sebelumnya pada video	1. Peserta didik mengidentifikasi masalah yang mereka ketahui, dan menggali masalah yang belum mereka ketahui untuk menyelesaikan masalah.	

		pembelajaran		
	Fase 3 Pengumpulan Data	1. Guru membimbing siswa untuk melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari	1. Peserta didik melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber informasi. 2. Peserta didik secara mandiri mengolah hasil pengumpulan informasi/data	60 Menit
	Fase 4 Pengolahan Data	1. Guru melakukan bimbingan pada peserta didik saat sedang melakukan pengolahan data dan diskusi	1. Peserta didik melakukan pengolahan data bersama kelompoknya	
	Fase 5 Verifikasi Data/Pembuktian	1. Guru membimbing siswa pada saat siswa melakukan presentasi atas diskusi kelompok setiap siswa	1. Peserta didik melakukan presentasi di depan kelas dan menunjuk salah satu seorang siswa untuk menjadi pemateri dalam presentasi secara cermat berkaitan dengan hasil pengolahan data tentang materi.	
	Fase 6 Menarik Kesimpulan	1. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan jika diperlukan	1. Peserta didik dapat menarik kesimpulan bersama – sama dengan kelompoknya tentang perkembangan teknologi dalam desain komunikasi visual.	
3	Penutup			
		1. Guru melakukan refleksi terhadap KBM yang sudah dilaksanakan pada hari ini 2. Guru memberikan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Guru menginstruksi ketua kelas	1. Peserta didik menyimak hasil refleksi 2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru 3. Peserta didik berdoa diakhir pembelajaran 4. Peserta didik menjawab salam	1 5 Menit

		memimpin doa selesai pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam hangat kepada peserta didik pertanda pembelajaran telah berakhir		
--	--	---	--	--

a. Bahan ajar video pembelajaran berbasis *platform Edpuzzle*

E. Langkah Pembelajaran

- Sejarah Industri
- Perkembangan Teknologi

F. Asesmen

1. Asesmen Sikap :
 - Sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa jurnal sikap oleh guru
2. Assesmen Performa Keterampilan :

Penilain dalam bentuk presentasi dan project :

 - a. Rubrik Penilain presentasi
 - b. Rubrik Penilain project
3. Asesmen Pengetahuan : Tes tulis dalam bentuk pilihan ganda

G. Refleksi Guru

1. Menurut anda, apakah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan aktifitas telah sesuai?
2. Menurut anda, apakah aktifitas tema telah berjalan sesuai dengan alur ?
3. Menurut anda, apa kendala dan hambatan dalam melaksanakan aktifitas tema ini?

H. Refleksi Peserta didik

1. Menurut Anda, apakah sudah mempunyai gambaran tentang Perkembangan Teknologi dan Isu-isu terkini dalam bidang DKV ?

G. Lembar Kerja Peserta

Didik Kegiatan :

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 5 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP dengan Koneksi jaringan internet

- Siapkan alat dan bahan untuk kerja : pulpen, buku/kertas

b) Penugasan Kelompok :

Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian Tuliskan menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang sejarah perkembangan teknologi pada bidang DKV sejak era konvensional sampai dengan modern, kemudian presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas sesuai arahan guru.

c). Peserta didik berdiskusi mengenai tentang perkembangan teknologi dan mendalami

pemahaman tentang desain komunikasi visual

d). Peserta didik mendemonstrasikan setiap perkembangan teknologi

e). Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok (*Spikomotor*)

Nama Kelompok:

Waktu Presentasi:

Materi :

Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	hasil diskusi				
3	Kekompakan Pembagaan Kerja				
4	Pernyampaian hasil diskusi				

H. Rubrik Penilaian Berpikir Kritis (presentasi) :

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Identifikasi masalah	1	Tidak ada kreativitas dalam mengidentifikasi masalah.
		2	Sedikit kreativitas, tetapi tidak signifikan.
		3	Identifikasi yang cukup kreatif dengan sudut pandang yang sedikit berbeda..
		4	Identifikasi yang sangat kreatif dan tidak biasa, menghadirkan perspektif baru
2	Analisis Argumen	1	Kemampuan siswa dalam menguraikan argumen dengan masuk akal dan mendalam.
		2	Beberapa ketidak konsistenan atau ketidak logisan terlihat dalam argumen
		3	Argumen secara umum konsisten dan logis, meskipun mungkin ada beberapa kesalahan kecil.
		4	Argumen sangat konsisten dan logis, tanpa kesalahan yang signifikan.
3	Evaluasi Bukti	1	Bukti kurang relevan atau tidak langsung mendukung argumen.
		2	Bukti agak relevan, tetapi tidak sepenuhnya mendukung argumen.
		3	Bukti relevan dan secara langsung mendukung argumen yang diajukan..
		4	Bukti sangat relevan dan kuat, dengan kaitan langsung yang jelas dengan klaim yang dibuat
4	Pemikiran Kritis	1	Kurangnya kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang relevan atau kritis terhadap informasi atau argumen yang disajikan.
		2	Mampu mengajukan beberapa pertanyaan kritis, tetapi tidak secara konsisten atau dalam kecepatan yang cukup..
		3	Mampu mengajukan pertanyaan yang relevan dan kritis secara konsisten.
		4	Mampu mengajukan pertanyaan yang tajam, relevan, dan mendalam, yang menggali lebih dalam ke dalam materi yang dibahas
5	Keterampilan Komunikasi	1	Kesulitan dalam berinteraksi atau menyampaikan ide dengan jelas dan efektif.
		2	Ada beberapa kesulitan dalam berinteraksi atau menyampaikan ide, tetapi masih dapat dimengerti.
		3	Mampu berinteraksi atau menyampaikan ide dengan cukup baik, meskipun ada ruang untuk perbaikan.

		4	Mampu berinteraksi atau menyampaikan ide dengan sangat baik, dengan kejelasan dan kefasihan yang tinggi.
6	Respons Terhadap Pertanyaan	1	Jawaban tidak relevan atau tidak berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan.
		2	Jawaban agak relevan, tetapi tidak secara langsung menjawab pertanyaan
		3	Jawaban relevan dan secara langsung menjawab pertanyaan dengan baik.
		4	Jawaban sangat relevan dan tepat, mengikuti dengan jelas inti dari pertanyaan.
7	Kesimpulan dan Refleksi	1	Refleksi dangkal atau tidak memberikan wawasan yang signifikan tentang pengalaman atau materi yang dipelajari.
		2	Refleksi agak mendalam, tetapi mungkin masih kurang dalam memberikan wawasan atau pemahaman yang mendalam.
		3	Refleksi cukup mendalam, memberikan wawasan yang baik tentang pengalaman atau materi yang dipelajari.
		4	Refleksi sangat mendalam, memberikan wawasan yang tajam dan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman atau materi yang dipelajari.

H. Rubrik Penilaian Kreatif (presentasi) :

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Keterpahaman Materi	1	• Peserta atau tim memiliki pemahaman yang sangat terbatas atau bahkan salah tentang materi yang disajikan. • Mereka kesulitan menjelaskan konsep atau topik secara jelas atau akurat. • Mereka tidak mampu menjawab sebagian besar pertanyaan atau tantangan dengan tepat atau memadai.
		2	• Peserta atau tim memiliki pemahaman yang cukup tentang materi yang disajikan. • Mereka mampu menjelaskan sebagian besar konsep atau topik dengan cukup jelas, meskipun ada beberapa bagian yang kurang jelas. • Mereka mampu menjawab sebagian besar pertanyaan atau tantangan, namun mungkin ada beberapa yang memerlukan pemikiran tambahan.
		3	• Peserta atau tim memiliki pemahaman yang baik tentang materi yang disajikan. • Mereka mampu menjelaskan konsep atau topik dengan jelas, meskipun mungkin ada beberapa bagian yang kurang terperinci. • Mereka mampu menjawab sebagian besar pertanyaan atau tantangan dengan baik, namun mungkin ada beberapa yang memerlukan klarifikasi tambahan.
		4	• Peserta atau tim memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang materi yang disajikan. • Mereka mampu menjelaskan konsep atau topik dengan sangat jelas dan terperinci. • Pertanyaan atau tantangan yang kompleks dapat dijawab dengan tepat dan komprehensif.
2	Kreatifitas	1	• Peserta atau tim gagal untuk menghasilkan ide kreatif atau inovatif sama sekali. • Solusi yang mereka usulkan sangat konvensional dan tidak membedakan diri dari yang sudah ada. • Tidak ada kreativitas yang terlihat, dan presentasi atau proyek mereka mungkin terasa biasa atau tidak menarik.
		2	• Peserta atau tim memperkenalkan beberapa ide kreatif yang dapat diterima, meskipun mungkin ada kekurangan dalam orisinalitas atau inovasi. • Mereka menunjukkan usaha untuk memikirkan solusi yang tidak biasa, tetapi ide-ide mereka mungkin masih relatif konvensional.

			Kreativitas mereka memberikan sedikit nilai tambah, tetapi masih membuat presentasi atau proyek mereka menarik.
		3	- Peserta atau tim memiliki ide-ide yang cukup inovatif dan orisinal, meskipun tidak sepenuhnya revolusioner. - Mereka menunjukkan kemampuan untuk berpikir di luar kotak dan menciptakan solusi yang kreatif untuk tantangan yang dihadapi. - Kreativitas mereka memberikan nilai tambah yang jelas dan membuat presentasi atau proyek mereka menonjol.
		4	- Peserta atau tim menghadirkan ide-ide yang sangat inovatif, orisinal, dan mengubah paradigma. - Mereka mampu menggabungkan elemen-elemen yang tidak biasa atau tidak konvensional untuk menciptakan solusi yang menginspirasi. - Kreativitas mereka membawa nilai tambah yang signifikan dan membedakan presentasi atau proyek mereka dari yang lain.
3	Keterlibatan Audiens	1	- Peserta atau tim gagal untuk melibatkan audiens sama sekali, dan presentasi atau acara terasa seperti pengalaman satu arah. - Tidak ada upaya yang jelas atau efektif untuk berinteraksi dengan audiens, dan mereka mungkin merasa terputus atau tidak terlibat sama sekali. - Keterlibatan audiens tidak memberikan kontribusi pada pengalaman presentasi atau acara, membuatnya kurang menarik atau berinteraksi.
		2	- Peserta atau tim melakukan beberapa upaya untuk melibatkan audiens, tetapi keterlibatan tidak konsisten atau terbatas. - Mereka mencoba untuk berinteraksi dengan audiens, tetapi mungkin ada beberapa momen di mana keterlibatan terasa dipaksakan atau tidak alami. - Keterlibatan audiens memberikan kontribusi yang memadai pada pengalaman presentasi atau acara, meskipun mungkin ada ruang untuk perbaikan
		3	- Peserta atau tim melibatkan audiens dengan beberapa teknik interaktif, meskipun tidak konsisten sepanjang presentasi atau acara. - Mereka mencoba membangun koneksi dengan audiens, meskipun mungkin ada beberapa momen di mana keterlibatan terasa terputus atau kurang langsung. - Keterlibatan audiens memberikan kontribusi yang positif pada pengalaman presentasi atau acara, membuatnya lebih menarik dan berinteraksi.

		4	• Peserta atau tim secara konsisten melibatkan audiens dengan berbagai teknik interaktif, seperti pertanyaan, polling, atau latihan kelompok. • Mereka berhasil membangun koneksi emosional dengan audiens, membuat mereka merasa terlibat dan terhubung dengan materi yang disampaikan. • Keterlibatan audiens memberikan kontribusi yang signifikan pada pengalaman presentasi atau acara, menciptakan suasana yang ramah dan inklusif.
4	Kesesuaian Media	1	• Peserta atau tim menggunakan media dengan sangat tidak efektif, dan media yang digunakan tidak sesuai dengan konten atau tujuan presentasi. • Media yang digunakan menghambat penyampaian pesan dan membuat presentasi menjadi sulit dipahami atau tidak menarik bagi audiens. • Penggunaan media menunjukkan kurangnya pemahaman tentang peran dan fungsi media dalam konteks presentasi.
		2	• Peserta atau tim menggunakan media secara memadai, meskipun ada beberapa area di mana kesesuaian dengan konten dan tujuan presentasi bisa ditingkatkan. • Media yang digunakan cukup efektif dalam mendukung penyampaian pesan, meskipun mungkin ada beberapa kekurangan dalam penggunaannya. • Penggunaan media menunjukkan pemahaman yang cukup tentang bagaimana media dapat digunakan dalam konteks presentasi.
		3	• Peserta atau tim menggunakan media dengan baik dan sebagian besar sesuai dengan konten serta tujuan presentasi. Meskipun mungkin ada beberapa area di mana media bisa ditingkatkan, secara keseluruhan, penggunaannya memberikan kontribusi yang signifikan pada pengalaman audiens. • Penggunaan media menunjukkan pemikiran yang baik dan pemahaman yang kuat tentang bagaimana media dapat digunakan untuk memperkuat pesan. audiens. • Penggunaan media menunjukkan kurangnya pemahaman tentang peran dan fungsi media dalam konteks presentasi.
		4	• Peserta atau tim menggunakan media dengan sangat efektif dan sesuai dengan konten serta tujuan presentasi. • Media yang digunakan mendukung secara maksimal penyampaian pesan dan menciptakan pengalaman yang kuat bagi audiens. • Penggunaan media mencerminkan pemikiran yang matang dan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana media dapat meningkatkan presentasi.
5	Keterampilan Berbicara	1	• Peserta atau tim memiliki kesulitan besar dalam berbicara secara jelas dan efektif,

			dan presentasi mereka terganggu oleh banyak tersendat, kebingungan, atau kekakuan. • Variasi vokal dan intonasi sangat terbatas, dan ada sedikit usaha untuk menjaga minat audiens. Bahasa tubuh mereka tidak mendukung komunikasi mereka dengan baik, dan ekspresi non-verbal mereka sangat terbatas atau tidak sesuai.
		2	• Peserta atau tim memiliki kesulitan dalam berbicara secara jelas dan lancar, dan ada banyak tersendat atau kebingungan selama presentasi. • Variasi vokal dan intonasi kurang, dan mungkin ada sedikit usaha untuk mempertahankan minat audiens. • Bahasa tubuh mereka mungkin tidak mendukung komunikasi mereka dengan baik, dan ekspresi non-verbal mereka mungkin terbatas atau tidak sesuai.
		3	• Peserta atau tim berbicara dengan jelas sebagian besar waktu, tetapi mungkin ada beberapa kesulitan dalam menyampaikan beberapa poin dengan tepat atau mempertahankan aliran yang mulus. • Variasi vokal dan intonasi digunakan secara terbatas, dan mungkin ada beberapa kesulitan dalam menjaga minat audiens. • Bahasa tubuh mereka memberikan dukungan yang cukup pada komunikasi mereka, meskipun mungkin ada beberapa kekakuan atau ketidaksempurnaan dalam gerakan tubuh.
		4	• Peserta atau tim berbicara dengan sangat jelas, lancar, dan percaya diri sepanjang presentasi. • Mereka menggunakan variasi vokal dan intonasi yang tepat untuk menekankan poin-poin penting dan mempertahankan minat audiens. • Bahasa tubuh mereka menunjukkan kepercayaan diri dan kepribadian yang menarik, meningkatkan keberhasilan komunikasi mereka.
6	Kolaborasi	1	• Peserta atau tim gagal untuk berkolaborasi secara efektif, dengan sedikit atau tidak ada usaha untuk bekerja bersama atau saling mendukung. • Mereka mungkin mengalami konflik yang signifikan, ketidaksepahaman yang tak teratasi, atau bahkan sabotase internal yang menghambat kemajuan. • Hasil kolaboratif yang dihasilkan sangat terbatas atau tidak memenuhi harapan sama sekali.
		2	• Peserta atau tim memiliki kolaborasi yang terbatas, dengan sedikit usaha untuk bekerja bersama atau mengatasi hambatan dalam proses kolaborasi.

			Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam berbagi tanggung jawab atau mengakui kontribusi individu, menyebabkan ketidakseimbangan dalam dinamika tim. Hasil kolaboratif yang dihasilkan mungkin tidak mencapai potensi penuh yang dapat dicapai dengan kolaborasi yang lebih efektif.
		3	Peserta atau tim berkolaborasi dengan baik, menunjukkan kemauan untuk bekerja bersama dan membagi tugas serta tanggung jawab. Meskipun mungkin ada beberapa ketidaksepakatan atau hambatan, mereka mampu mengatasi konflik dengan baik dan mencapai kompromi yang memuaskan. Kontribusi setiap anggota tim diakui dan dihargai, dan hasil kolaboratif yang dihasilkan memenuhi atau melebihi harapan yang ditetapkan.
		4	- Peserta atau tim berkolaborasi secara sangat efektif, saling mendengarkan, menghargai ide satu sama lain, dan berbagi tanggung jawab dengan adil. - Mereka membangun suasana kerja yang inklusif dan mendukung, memfasilitasi pemecahan masalah bersama dan pengambilan keputusan yang tepat. - Kontribusi setiap anggota tim dinilai dengan adil dan dihargai, dan hasil kolaboratif yang dihasilkan melebihi dari yang dapat dicapai oleh individu bekerja sendiri.
7	Distribusi Tugas:	1	- Distribusi tugas dilakukan secara sangat tidak efektif, dengan kebingungan yang signifikan atau ketidakpastian dalam penugasan tanggung jawab. Beban kerja mungkin tidak merata di antara anggota tim, dan beberapa anggota tim mungkin mengalami kesulitan atau kelebihan beban kerja. - Kesulitan atau ketidaksepahaman yang signifikan dalam distribusi tugas menghambat kemajuan tim dan mengurangi kualitas hasil kerja mereka secara keseluruhan.
		2	- Tugas didistribusikan dengan cukup baik di antara anggota tim, meskipun ada beberapa ketidakpastian atau ketidakseimbangan dalam penugasan. - Distribusi tugas mungkin tidak sepenuhnya memperhitungkan keahlian atau preferensi individu, tetapi masih mencoba untuk membagi tanggung jawab secara merata. Meskipun ada beberapa kesulitan dalam distribusi tugas, anggota tim masih bekerja sama untuk menyelesaikan tugas mereka dengan cukup efektif.
		3	- Tugas didistribusikan dengan baik di antara anggota tim, meskipun mungkin ada beberapa sedikit ketidakseimbangan atau ketidakpastian dalam tanggung jawab. - Distribusi tugas mencerminkan upaya untuk memperhitungkan keahlian dan kekuatan individu, meskipun mungkin ada beberapa kekurangan dalam proses

			tersebut. • Anggota tim bekerja sama untuk menyelesaikan tugas mereka, meskipun mungkin ada sedikit gesekan atau ketidaksesuaian dalam peran dan tanggung jawab.
		4	• Tugas didistribusikan dengan sangat adil dan efektif di antara anggota tim, dengan setiap anggota memiliki tanggung jawab yang jelas dan seimbang. • Distribusi tugas didasarkan pada keahlian, kekuatan, dan minat masing-masing anggota, sehingga memaksimalkan potensi kontribusi dari setiap individu. • Anggota tim bekerja bersama secara harmonis untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, menciptakan atmosfer kerja yang kolaboratif dan produktif.

I. Rubrik Penilaian Project :

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Kreativitas Konsep	1	- Ide atau konsep yang diusulkan sangat kurang inovatif atau orisinal, dan cenderung meniru atau mengulangi apa yang telah ada sebelumnya. - Peserta atau tim tidak mengusulkan ide kreatif atau orisinal, dan tidak memberikan kontribusi berarti terhadap diskusi atau proyek. - Kreativitas konsep tidak ada atau sangat minim, tidak memberikan nilai tambah yang signifikan.
		2	- Ide atau konsep yang diusulkan kurang inovatif atau orisinal, dan cenderung mengikuti pola atau pendekatan yang sudah ada. - Peserta atau tim memperkenalkan beberapa ide yang umum atau konvensional tanpa banyak inovasi. - Kreativitas konsep memberikan kontribusi terbatas untuk pemecahan masalah atau pencapaian tujuan proyek..
		3	- Ide atau konsep yang diusulkan cukup inovatif dan orisinal, meskipun mungkin ada sedikit ketergantungan pada pendekatan yang telah ada sebelumnya. - Peserta atau tim memperkenalkan ide-ide yang mengubah paradigma atau memberikan twist baru pada pendekatan yang sudah ada. - Kreativitas konsep memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemecahan masalah atau mencapai tujuan proyek.
		4	- Ide atau konsep yang diusulkan sangat inovatif, orisinal, dan berani. - Peserta atau tim memperkenalkan pendekatan atau solusi yang belum pernah dipertimbangkan sebelumnya. - Kreativitas konsep memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemecahan masalah atau mencapai tujuan proyek.
2	Kualitas Produksi	1	- Kualitas produk atau hasil sangat buruk, dengan cacat atau kekurangan yang sangat banyak dan serius. - Produk atau hasil tidak memenuhi hampir semua standar atau harapan yang ditetapkan. - Tidak mungkin atau tidak praktis untuk menggunakan produk atau hasil dalam kondisi saat ini.

		2	• Produk atau hasil memiliki kualitas yang rendah, dengan banyak cacat atau kekurangan yang terlihat. • Ada beberapa masalah serius yang mempengaruhi kinerja atau penggunaan produk. • Keseluruhan, produk atau hasil kurang memenuhi harapan atau standar yang ditetapkan.
		3	• Produk atau hasil memiliki kualitas yang baik dan memenuhi sebagian besar standar yang ditetapkan. • Beberapa kekurangan atau cacat mungkin ada, tetapi tidak signifikan dan dapat diterima dalam konteks penggunaan atau tujuan produk. • Secara keseluruhan, produk atau hasil memberikan kesan yang profesional dan dapat diandalkan.
		4	• Produk atau hasil memiliki kualitas yang sangat tinggi dan memenuhi atau bahkan melebihi semua standar yang ditetapkan. • Tidak ada cacat atau kekurangan yang signifikan dalam kualitas atau kinerja produk. • Produk atau hasil memberikan kesan profesional yang kuat dan dapat dianggap sebagai contoh terbaik dalam kelasnya.
3	Narasi dan Penceritaan	1	• Narasi dan penceritaan sangat buruk, gagal membangkitkan minat atau membuat audiens terlibat sama sekali. • Peserta atau tim menggunakan bahasa yang sangat sederhana atau tidak relevan, menyebabkan cerita menjadi sulit dipahami atau tidak menarik. • Alur cerita sangat tidak terstruktur atau tidak ada, membuat audiens tidak mengerti apa yang disampaikan atau kehilangan minat sepenuhnya.
		2	• Narasi dan penceritaan kurang menarik atau terasa monoton, gagal mempertahankan perhatian audiens secara konsisten. • Peserta atau tim menggunakan bahasa yang kurang jelas atau kurang deskriptif, membuat cerita terasa datar atau sulit dipahami. • Alur cerita kurang terstruktur atau tidak mengalir secara mulus, menyebabkan kebingungan atau kehilangan minat dari audiens.
		3	• Narasi dan penceritaan cukup menarik dan menghibur, memastikan audiens tetap terlibat sepanjang presentasi atau karya. • Peserta atau tim menggunakan bahasa yang jelas dan deskriptif, menjelaskan ide atau cerita dengan baik dan dengan gaya yang menarik. • Alur cerita cukup terstruktur, meskipun mungkin ada sedikit kekacauan atau kurangnya pengembangan dalam beberapa bagian.

		4	- Narasi dan penceritaan sangat menarik, memukau, dan meyakinkan, memikat perhatian audiens dari awal hingga akhir. - Peserta atau tim menggunakan bahasa yang kaya dan deskriptif, menciptakan gambaran yang hidup dan menghidupkan cerita. - Alur cerita dikembangkan dengan baik, dengan pemahaman yang mendalam tentang struktur naratif dan penggunaan elemen dramatisasi yang efektif.
4	Kreativitas Visual	1	- Elemen visual yang dihasilkan sangat kurang kreatif atau menarik, tidak memberikan dampak visual yang berarti pada presentasi atau proyek. - Desain grafis atau komposisi visual sangat biasa atau kurang menarik, dan mungkin tidak sesuai dengan konteks atau tujuan proyek. - Elemen visual tidak memberikan dukungan yang berarti untuk narasi atau pesan yang disampaikan, bahkan mungkin menjadi penghalang bagi pemahaman atau minat audiens.
		2	- Elemen visual yang dihasilkan kurang inovatif atau menarik, gagal memberikan dampak visual yang signifikan pada presentasi atau proyek. - Desain grafis atau komposisi visual kurang menarik perhatian, dan mungkin terlihat standar atau generik dalam penampilannya. - Elemen visual memberikan dukungan yang terbatas untuk narasi atau pesan yang disampaikan, tidak memberikan kontribusi yang berarti pada pemahaman atau minat audiens.
		3	- Elemen visual yang dihasilkan cukup inovatif dan menarik, memberikan dampak visual yang positif pada presentasi atau proyek. - Desain grafis atau komposisi visual menunjukkan pemikiran kreatif dan pemilihan yang cerdas dalam penggunaan elemen visual. - Elemen visual memberikan dukungan yang kuat untuk narasi atau pesan yang disampaikan, meningkatkan pemahaman dan minat audiens.
		4	- Elemen visual yang dihasilkan sangat inovatif, orisinal, dan menarik perhatian, memberikan dampak visual yang kuat. - Penggunaan warna, komposisi, dan desain secara kreatif menggambarkan ide atau konsep dengan cara yang unik dan memikat. - Elemen visual memperkaya narasi atau pesan secara signifikan, memperkuat pemahaman dan mempengaruhi audiens secara emosional.
5	Kedalaman Konten	1	Materi atau isi yang disajikan sangat dangkal, dengan sedikit atau tidak ada analisis atau

			penjelasan yang diberikan tentang topik atau konsep. • Peserta atau tim menunjukkan pemahaman yang sangat terbatas tentang subjek yang dibahas, dan mungkin melewatkan banyak aspek yang penting. • Presentasi atau karya tidak mencerminkan upaya yang cukup dalam penelitian atau pemikiran, tidak memberikan pemahaman yang memadai tentang topik tersebut.
		2	• Materi atau isi yang disajikan memiliki sedikit kedalaman, dengan analisis yang terbatas dan penjelasan yang kurang lengkap tentang topik atau konsep. • Peserta atau tim menunjukkan pemahaman yang terbatas tentang subjek yang dibahas, dan mungkin melewatkan beberapa aspek penting. • Presentasi atau karya tidak mencerminkan upaya yang cukup dalam penelitian atau pemikiran, memberikan pemahaman yang terbatas tentang topik tersebut.
		3	• Materi atau isi yang disajikan cukup mendalam, dengan analisis yang solid dan penjelasan yang baik tentang topik atau konsep. • Peserta atau tim menunjukkan pemahaman yang kuat tentang subjek yang dibahas, termasuk beberapa aspek yang lebih kompleks. • Presentasi atau karya mencerminkan penelitian yang cukup dan pemikiran yang berpikir, memberikan pemahaman yang berarti tentang topik tersebut.
		4	• Materi atau isi yang disajikan sangat mendalam, dengan analisis yang cermat dan penjelasan yang lengkap tentang topik atau konsep. • Peserta atau tim menunjukkan pemahaman yang mendalam tentang subjek yang dibahas, termasuk aspek-aspek yang kompleks atau kontroversial. • Presentasi atau karya mencerminkan penelitian yang ekstensif dan pemikiran yang mendalam, memberikan wawasan yang baru dan signifikan.
6	Keterlibatan pemirsa.	1	• Peserta atau tim gagal menarik perhatian audiens sama sekali, dan sebagian besar audiens kehilangan minat atau fokus sejak awal. • Tidak ada upaya yang jelas untuk berinteraksi dengan audiens, dan peserta atau tim terisolasi dari respons atau partisipasi mereka. • Audiens tidak terlibat sama sekali dalam presentasi atau acara, dan mereka mungkin merasa tidak terhubung atau tidak tertarik pada apa yang disajikan.
		2	• Peserta atau tim mampu menarik perhatian dengan efektif pada awal presentasi atau acara, meskipun ada sedikit penurunan minat selama sesi. • Terdapat beberapa upaya untuk berinteraksi dengan audiens, meskipun tidak sebanyak yang diharapkan atau tidak selalu efektif. Meskipun ada beberapa

			penurunan minat, audiens tetap terlibat dalam presentasi atau acara secara keseluruhan.
		3	• Peserta atau tim mampu menarik perhatian dengan efektif pada awal presentasi atau acara, meskipun ada sedikit penurunan minat selama sesi. • Terdapat beberapa upaya untuk berinteraksi dengan audiens, meskipun tidak sebanyak yang diharapkan atau tidak selalu efektif. Meskipun ada beberapa penurunan minat, audiens tetap terlibat dalam presentasi atau acara secara keseluruhan.
		4	• Peserta atau tim mampu menarik perhatian secara instan dan mempertahankan minat audiens sepanjang presentasi atau acara. • Ada interaksi aktif antara peserta atau tim dengan audiens, melalui pertanyaan, diskusi, atau kegiatan partisipatif lainnya. • Audiens terlibat sepenuhnya dalam presentasi atau acara, dan mereka merasa terhubung secara emosional dengan peserta atau tim.

Nilai	Score
Sangat baik	3.20 – 4,00 (80 – 100)
Baik	2.8 – 3.19 (70 – 79)
Cukup	2.4 – 2.79 (60 – 69)
Kurang	Kurang dari 2.4 (60)

Petunjuk Penskoran :

1. Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
2. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : Nilai

$$= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$
3. Peserta didik memperoleh nilai :

Peneliti

.....

Guru Mata Pelajaran

.....

Kepala Sekolah

.....

Lampiran 3 Modul Ajar Pertemuan 2

MODUL AJAR PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI DAN DUNIA KERJA DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
Materi Pokok	: Perkembangan Teknologi Industri dan Dunia Kerja dalam Desain Komunikasi Visual
Kelas	: DKV
Alokasi Waktu	: 2 Pertemuan (3x45 Menit)

A. KOMPONEN INTI

1. Topik / Tema

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Perkembangan teknologi percetakan

2. Elemen

Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual

3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mendeskripsikan dan mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.

Aspek

- a. Sikap (Observasi yang dilakukan oleh guru terhadap sikap Profil Pelajar Pancasila:

Dimensi : Bergotong Royong

Elemen : Kolaborasi

Sub Elemen : 1. Kerja sama (Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama) ; 2. Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama; 3. Saling ketergantungan positif (saling membantu satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan kelompok

Elemen : Kepedulian

Subelemen : 1. Tanggap terhadap lingkungan sosial; 2. Persepsi sosial (Melakukan tindakan yang tepat agar orang lain merepon sesuai dengan yang di harapkan dalam rangka penyelesaian masalah dan pencapain tujuan.

Dimensi : Mandiri

Elemen : Pemahaman diri dan situasi yang di hadapi

Sub Elemen : 1. Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang di hadapi; 2. Percaya diri, tangguh (menyesuaikan dan menjalankan rencana dan strategi pengembangan diri dengan mempertimbangkan minat dan tuntutan pada konteks belajar)

- b. Pengetahuan (Penilaian tes tertulis)

- c. Ketrampilan (Penilaian performa saat diskusi dan kemampuan ketrampilan membuat materi dalam bentuk presetasi)

4. Tujuan Pembelajaran

- Memahami perkembangan terbaru dalam teknologi industri yang memengaruhi bidang desain komunikasi visual.
- Menguasai konsep dasar desain komunikasi visual serta prinsip-prinsipnya.
- Memahami sejarah dan evolusi industri desain komunikasi visual.

- d. Mengidentifikasi teknologi terbaru yang digunakan dalam desain komunikasi visual dan menerapkannya dalam proyek-proyek.
- e. Menghubungkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan praktik di dunia kerja.

5. Pemahaman Bermakna

- o Simak Video pemahaman bermakna mengenai tren terbaru dalam desain grafis

7. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang anda dapat simpulkan dari isi video yang telah ditonton ?
- Apa saja tren terbaru dalam desain grafis?

B. Isi/Komponen

1. Kompetensi Awal

- a. Peserta didik telah memiliki pengetahuan dalam menerapkan K3LH pada bidang Desain
- b. Peserta didik memiliki kreativitas dalam berfikir kreatif (Desain Thinking) dan menerapkannya dalam elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

2. Profil Pelajar Pancasila

- a. Bergotong Royong; Peserta didik diharapkan dapat menerapkan dengan baik sub dimensi profil pelajar pancasila dalam bergotong royong seperti Kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.
- b. Mandiri; Peserta didik diharapkan dapat menerapkan dengan baik sub dimensi profil pelajar pancasila dalam menjadi pelajar yang mandiri seperti, memiliki pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan regulasi diri.

3. Target yang akan dicapai

Peserta didik kelas X Teknik Grafika di harapkan mampu menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi digital.

C. Model Pembelajaran

- a. Model : *Project Based Learning*
- b. Pendekatan : *Scientifik TPACK*
- c. Metode : Kerja Kelompok, demonstrasi, Presentasi

D. Materi Pembelajaran

- a. Tren terbaru dalam desain grafis

d. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- 1. Media
 - b. Video Pembelajaran Interaktif
- 2. Alat/Bahan
 - a. Proyektor
 - b. Laptop/PC
- 3. Sumber Belajar
 - b. Bahan ajar video pembelajaran berbasis *platform Edpuzzle*

e. Langkah Pembelajaran

- Tren terbaru dalam desain grafis

No	Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan		Aloka si Waktu
		Guru	Sis wa	
Kegiatan Pendahuluan				
1	Orientasi	1. Guru masuk tepat waktu dan mengucapkan salam pembuka 2. Guru menginstruksikan kepada ketua/perwakilan kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai 3. Guru menanyakan kondisi peserta didik 4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan melakukan persensi	1. Peserta didik menjawab salam dari guru 2. Ketua / Perwakilan kelas memimpin doa (Religius/Integ ritas) 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru 4. Peserta didik mendengarkan dan memberitahuka n temannya yang tidak hadir	5 Menit
	Apersepsi	1. Guru menanyakan atau mengingatkan peserta didik tentang materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pertemuan sekarang yaitu tren terbaru dalam desain grafis 2. Guru memberi motivasi 3. Guru mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi yang ingin dicapai pada pertemuan sekarang 5. Guru menyampaikan teknik penilaian dan metode pembelajaran yang di gunakan pada pertemuan sekarang 6. Guru menginstruksi	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	

		siswa untuk membuka video pembelajaran berbasis eddpuzzle yang telah didownload pada pertemuan sebelumnya	ingin dicapai 6. Peserta didik menyimak teknik penilaian dan metode pembelajaran yang akan digunakan 7. Siswa membuka video pembelajaran berbasis eddpuzzle yang telah didownload pada pertemuan sebelumnya.	
2 2	Kegiatan Inti33			
	Sintak 1 Penentuan pertanyaan mendasar	1. Guru memberikan penjelasan tentang Perkembangan Teknologi di bidang DKV menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis edpuzzle.	1. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang ditampilkan oleh guru 2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang tren terbaru dalam desain grafis	20 Menit
	Sintak 2 Mendesain Perencanaan Produk	1. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa pembelajaran kali ini akan dilakukan secara diskusi kelompok 2. Guru membagikan LKPD kepada siswa dalam kelompok . 3. Guru mengarahkan siswa untuk kegiatan di LKPD	1. Peserta didik menerima penjelasan bahwa pembelajaran kali ini akan dilakukan secara diskusi kelompok 2. Peserta didik menerima LKPD dari guru, peserta didik membaca petunjuk pengerjaan LKPD, jika dirasa ada yang belum dipahami bisa ditanyakan	

			kepada guru. 3. Peserta didik mendapatkan pengarahan dari guru tentang kegiatan LKPD. 4. Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek pemecahan masalah meliputi pembagian tugas, persiapan, alat, bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan.	40 Menit
	Sintak 3 Menyusun Jadwal Pembuatan	1. Guru membuat kesepakatan bersama peserta didik terkait jadwal pembuatan proyek (tahapan-tahapan pengumpulannya)	1. Peserta didik dan guru membuat kesepakatan bersama 2. Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama	
	Sintak 4 Memonitor keaktifan dan perkembangan proyek	1. Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	1. Peserta didik melakukan pengerjaan proyek sesuai jadwal, mencatat, setiap tahapan, mendiskusikan setiap masalah yang muncul saat proses desain proyek dengan guru	
	Sintak 5 Menguji Hasil	1. Guru memantau hasil proyek yang telah dibuat, dan mengukur ketercapaian	1. Peserta didik membahas kelayakan proyek yang telah dibuat dalam kelompok	
	Sintak 6 Evaluasi Pengalaman	1. Guru memberikan penilaian terhadap	1. Peserta didik melakukan	

	Belajar	karya desain proyek berbasis video yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok 2. Guru dan peserta didik kelompok lain menanggapi hasil proyek	bimbingan proses pemaparan proyek yaitu mempresentasikan hasil proyek desain masing-masing kelompok. 2. Setiap kelompok menampilkan karya desain didepan kelas	
3	Penutup			
		1. Guru melakukan refleksi terhadap KBM yang sudah dilaksanakan pada hari ini 2. Guru memberikan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya 3. Guru menginstruksi ketua kelas memimpin doa selesai pembelajaran 4. 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

F. Asesmen

- Asesmen Sikap :
- Sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa jurnal sikap oleh guru
- Assesmen Performa :
Performa dalam bentuk presentasi
- Asesmen Pengetahuan : Tes tulis dalam bentuk pilihan ganda
- Asesmen Ketrampilan : Penilaian terhadap project

G. Refleksi Guru

- Menurut anda, apakah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan aktifitas telah sesuai?
- Menurut anda, apakah aktifitas tema telah berjalan sesuai dengan alur ?
- Menurut anda, apa kendala dan hambatan dalam melaksanakan aktifitas tema ini?

H. Refleksi Peserta didik

- Menurut Anda, apakah sudah mempunyai gambaran tentang bagaimana membuat sebuah

desain dengan menggunakan tren-tren terbaru dalam desain grafis ?

G. Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan :

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 5 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP dengan Koneksi jaringan internet
- Siapkan alat dan bahan untuk kerja : pulpen, buku/kertas

b) Penugasan Kelompok :

Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian Tuliskan menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang sejarah perkembangan teknologi pada bidang DKV sejak era konvensional sampai dengan

c) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok:

Waktu Presentasi:

Materi :

Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaan Materi				
2	hasil diskusi				
3	Kekompakan Pembagaan Kerja				
4	Pernyampaian hasil diskusi				

d) **Lembar Pengamatan Sikap Individu (Observasi Diskusi Kelompok)**

Rubrik Penilaian:

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Bergotong Royong	1	Peserta didik tidak menunjukkan sikap atau tindakan yang mencerminkan partisipasi dalam kerja sama atau gotong royong. Mereka mungkin cenderung individualis, tidak mau bekerja sama dengan orang lain, atau kurang peduli terhadap kepentingan bersama...
		2	Peserta didik menunjukkan sedikit partisipasi dalam kerja sama atau gotong royong. Mereka mungkin terlibat dalam beberapa kegiatan kelompok, tetapi masih menunjukkan keengganan atau ketidak mampuan untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain atau untuk berkontribusi pada kepentingan bersama
		3	Peserta didik menunjukkan partisipasi yang cukup dalam kerja sama atau gotong royong. Mereka terlibat dalam kegiatan kelompok dengan baik dan menunjukkan kemauan untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Namun, masih ada ruang untuk peningkatan dalam tingkat kontribusi dan keterlibatan aktif. Skor
		4	Peserta didik menunjukkan partisipasi yang sangat baik dalam kerja sama atau gotong royong. Mereka secara konsisten menunjukkan sikap proaktif dalam bekerja sama dengan orang lain, berkontribusi pada kepentingan bersama, dan berusaha untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan kolaboratif. Mereka juga mungkin menginspirasi orang lain untuk berpartisipasi aktif dalam kerja sama dan gotong royong
2	Mandiri	1	Peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembuatan infografis
		2	Peserta didik ikut berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 50% kegiatan)
		3	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 75% kegiatan)
		4	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis

Nilai	Score
Sangat baik	3.20 – 4,00 (80 – 100)

Baik	2.8 – 3.19 (70 – 79)
Cukup	2.4 – 2.79 (60 – 69)
kurang	Kurang dari 2.4 (60)

Petunjuk Penskoran :

1. Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
2. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$
3. Peserta didik memperoleh nilai :

e) Penilaian Keterampilan

Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 5 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP
- Siapkan alat dan bahan untuk kerja : Laptop/Komputer/*Smartphone*
- Buatlah suatu desain kemudian promosikan dalam bentuk video kemudian diupload pada edpuzzle.

Lembar Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Keterampilan					Jumlah Skor	rata-Nilai
		Kreativitas Desain	Keterampilan Teknis	Kualitas Konten	Keterampilan Presentasi	Kerja Tim		
1								
2								
3								
4								
dst..								

Rubrik Penilaian

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Kreativitas Desain	1	Desain tidak menarik dan tidak memiliki inovasi
		2	Desain kurang menarik, kurangnya ide kreatif yang jelas.
		3	Desain cukup menarik, dengan sedikit inovasi.
		4	Desain menarik, inovatif, dan mencerminkan pemikiran kreatif yang kuat.
2	Keterampilan Teknis	1	Penggunaan teknologi dan alat desain sangat buruk, dengan banyak kesalahan yang mencolok.
		2	Penggunaan teknologi dan alat desain kurang efektif, dengan banyak kekurangan.
		3	Penggunaan teknologi dan alat desain cukup baik, dengan beberapa kekurangan yang mencolok.
		4	Penggunaan teknologi dan alat desain dilakukan dengan sempurna dan efektif.
3	Kualitas	1	Konten desain tidak relevan dan tidak informatif.

4	Konten	2	Konten desain kurang relevan dan minim informasi yang disampaikan.
		3	Konten desain kurang relevan atau tidak terlalu informatif.
		4	Konten desain sangat relevan, informatif, dan memikat.
	Keterampilan Presentasi	1	Presentasi desain sangat buruk, sulit dipahami, dan tidak menarik.
		2	Presentasi desain sangat kurang jelas dan tidak meyakinkan.
		3	Presentasi desain cukup jelas dan meyakinkan, tetapi ada beberapa kekurangan.
		4	Presentasi desain dilakukan dengan sangat jelas, meyakinkan, dan menarik.
5	Kerja Tim	1	Tidak berkontribusi dalam kerja tim sama sekali, seringkali menghambat kemajuan tim.
		2	Berkontribusi sangat sedikit dalam kerja tim, seringkali tidak bekerja sama dengan anggota tim lainnya.
		3	Berkontribusi cukup dalam kerja tim, tetapi ada sedikit masalah dalam kerjasama.
		4	Berkontribusi secara aktif dalam kerja tim, bekerja sama dengan baik, dan menghormati pendapat anggota tim lainnya.

Peneliti

Guru Mata Pelajaran

.....

Kepala Sekolah

.....

.....

Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Test Pilihan Ganda

KISI-KISI SOAL TES PILIHAN GANDA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI DAN DUNIA KERJA BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Kognitif	Butir Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	2.1. Perkembangan Teknologi Industri Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual	3.1.1 Menjelaskan perkembangan teknologi industri	C2	Apa yang dimaksud dengan perkembangan teknologi dalam konteks industri desain komunikasi visual? a. Proses meningkatkan keahlian manual dalam pembuatan desain. b. Kemajuan dalam penggunaan alat-alat tradisional seperti pensil dan kertas. c. Perubahan dan kemajuan dalam teknologi yang digunakan untuk menciptakan dan menyebarkan karya desain. d. Pengurangan ketergantungan pada teknologi dalam pembuatan desain.	1	c
			C1	Apa yang menjadi dampak utama perkembangan teknologi industri terhadap praktik desain komunikasi visual? a. Penurunan permintaan akan desainer grafis b. Peningkatan fleksibilitas dalam menciptakan dan menyebarkan karya desain c. Pengurangan kebutuhan akan keahlian teknis dalam desain d. Penurunan kualitas hasil desain akibat penggunaan teknologi	2	b
		3.1.2 Menjelaskan perkembangan	C2	Apa yang dimaksud dengan konvergensi	3	a

		teknologi industri terhadap desain komunikasi visual		media dalam konteks desain komunikasi visual? a. Integrasi berbagai platform media dalam satu proyek desain b. Pembatasan penggunaan media dalam sebuah proyek desain c. Kehilangan relevansi media dalam industri desain d. Kebijakan pemerintah terkait media dalam desain		
			C2	Apa yang dimaksud dengan "trend forecasting" dalam industri desain komunikasi visual? a. Praktik meramalkan perkembangan teknologi di masa depan b. Analisis tren sejarah dalam desain komunikasi visual c. Peramalan tren desain yang akan populer di masa mendatang d. Memprediksi kemunduran dalam perkembangan desain visual	4	c

			C1	Berdasarkan perkembangan teknologi industri, identifikasi dan jelaskan tiga tantangan utama yang dihadapi oleh desainer komunikasi visual dalam era digital.... - Kompleksitas Tantangan Desain, Pengembangan Keterampilan Baru, Integrasi Platform Media - Integrasi Interaksi Pengguna, Penyesuaian Konsep Tradisional, Penggunaan Peralatan Modern - Perluasan Basis Keterampilan, Adopsi Model Bisnis Baru, Peningkatan Kolaborasi Tim - Penyesuaian Strategi Pemasaran, Peningkatan Aksesibilitas, Adopsi Pendekatan Berkelanjutan.	5	a
2	3. 1 Teknologi Desain Komunikasi Visual	4.1.1 Mampu menerapkan konsep desain komunikasi visual sesuai perkembangan industri	C5	Seorang desainer komunikasi visual telah menerima tugas untuk membuat kampanye promosi produk yang berfokus pada keberlanjutan lingkungan. Setelah analisis, desainer tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan warna-warna terang akan menarik perhatian pelanggan tetapi akan bertentangan dengan pesan keberlanjutan. Apa yang sebaiknya desainer lakukan? - Tetap menggunakan warna-warna terang karena akan menarik pelanggan. - Mengabaikan pesan keberlanjutan dan fokus pada estetika desain. - Menggunakan warna-warna netral yang mendukung pesan keberlanjutan. - Menggunakan warna-warna terang	6	c

				tetapi menambahkan sedikit pesan tentang keberlanjutan.		
			C2	Ketika mengevaluasi sebuah desain komunikasi visual, apa yang harus menjadi pertimbangan utama desainer terkait dengan audiens yang dituju? a. Memilih desain yang paling menyenangkan bagi desainer sendiri. b. Memastikan desain sesuai dengan tren terbaru dalam industri. c. Mengidentifikasi preferensi dan kebutuhan audiens yang spesifik. d. Membuat desain yang paling kompleks untuk menunjukkan keahlian desainer.	7	c
			C5	Seorang desainer komunikasi visual mendapatkan tanggapan kritis dari beberapa anggota tim proyeknya terkait dengan sebuah desain yang dia hasilkan. Apa yang seharusnya menjadi respons terbaik dari desainer dalam situasi ini? a. Membela desainnya dan menolak kritik dari tim. b. Menerima kritik dengan baik dan berusaha memahami perspektif tim. c. Mengabaikan kritik dan melanjutkan dengan desain tanpa perubahan. d. Menjauhkan diri dari tim dan bekerja sendiri untuk menyelesaikan proyek.	8	b
			C1	Salah satu dampak positif perkembangan teknologi grafis dalam desain komunikasi visual adalah.. a. Meningkatkan kompleksitas desain b. Mengurangi aksesibilitas karya desain c. Memperlambat proses produksi	9	a

				d. Memperburuk kualitas hasil desain		
			C3	Salah satu tantangan budaya yang dihadapi oleh desainer komunikasi visual dalam era digital adalah... 1. Pengurangan aksesibilitas informasi 2. Kesenjangan digital antargenerasi 3. Penurunan interaksi sosial 4. Penghapusan keragaman budaya dalam desain	10	b

Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Test Essay

KISI-KISI SOAL TES ESSAY PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI DAN DUNIA KERJA BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Kognitif	Butir Soal	Nomor Soal
	3.1. Perkembangan Teknologi Industri Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual	3.1.1 Menjelaskan perkembangan teknologi industri	C4	Sosial media memiliki peran dalam setiap pekerjaan manusia. Bagaimana peran media sosial dalam perkembangan dunia kerja dalam bidang desain komunikasi visual?	1(Essay)
			C4	Bagaimana perkembangan teknologi virtual reality (VR) memengaruhi praktik desain komunikasi visual?	2 (Essay)
		3.1.2 Menjelaskan perkembangan teknologi industri terhadap desain komunikasi visual	C4	Manakah pernyataan di bawah ini yang paling sesuai dengan prinsip-prinsip etika dalam praktik desain komunikasi visual?	3(Essay)
		3.1.3 Mengenali teknologi digital dalam dunia industri desain komunikasi visual	C4	<i>Software</i> desain adalah sebuah bagian dalam industri desain. Bagaimana peran software desain dalam industri desain komunikasi visual?	4(Essay)
			C4	Dalam konteks perkembangan teknologi industri, jelaskan bagaimana desainer komunikasi visual dapat mengintegrasikan konsep desain responsif dalam karyanya...	5 (Essay)
	4. 1 Teknologi Desain Komunikasi Visual	4.1.1 Mampu menerapkan konsep desain komunikasi visual sesuai perkembangan industri	C4	Perkembangan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Internet of Things (IoT) terus mengalami pertumbuhan yang signifikan. Bagaimana perkembangan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Internet of Things (IoT) telah memengaruhi strategi desain komunikasi visual?	6(Essay)

			C4	Dalam konteks perkembangan teknologi industri, jelaskan bagaimana desainer komunikasi visual dapat memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan efisiensi kreatif mereka.	7(Essay)
			C4	Bagaimana desainer komunikasi visual dapat menggabungkan prinsip desain universal dalam karya mereka sejalan dengan perkembangan teknologi industri?	8 (Essay)
			C4	Seorang desainer komunikasi visual sedang bekerja pada proyek branding untuk sebuah perusahaan. Setelah beberapa iterasi desain, klien meminta untuk menambahkan gambar-gambar yang menyinggung atau mengandung stereotip tertentu. Bagaimana sebaiknya desainer menanggapi permintaan tersebut?	9(Essay)
			C4	Jelaskan bagaimana peluang yang terbuka bagi para profesional di bidang desain komunikasi visual berkat perkembangan teknologi, seperti akses terhadap pasar global dan kemampuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang inovatif.	10 (Essay)

Lampiran 6 Kisi-Kisi Praktikum

KISI-KISI SOAL NON TES PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INDUSTRI DAN DUNIA KERJA BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

No	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Butir Soal	Kunci Jawab	Ranah Kognitif
1	4.1 Teknologi Desain Komunikasi Visual	4.1.1 Mampu menerapkan konsep desain komunikasi visual sesuai perkembangan industri	1	1. Buat lah sebuah desain komunikasi visual berbasis video dengan menggunakan software desain!	Unjuk Kerja	C6
			2	2. Lakukan pengaploadan desain yang telah dibuat pada edpuzzle!	Unjuk Kerja	C6

Lampiran 7 Soal Tes Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan perkembangan teknologi dalam konteks industri desain komunikasi visual?
 - a. Proses meningkatkan keahlian manual dalam pembuatan desain.
 - b. Kemajuan dalam penggunaan alat-alat tradisional seperti pensil dan kertas.
 - c. Perubahan dan kemajuan dalam teknologi yang digunakan untuk menciptakan dan menyebarkan karya desain.
 - d. Pengurangan ketergantungan pada teknologi dalam pembuatan desain.
2. Apa yang menjadi dampak utama perkembangan teknologi industri terhadap praktik desain komunikasi visual?
 - a. Penurunan permintaan akan desainer grafis
 - b. Peningkatan fleksibilitas dalam menciptakan dan menyebarkan karya desain
 - c. Pengurangan kebutuhan akan keahlian teknis dalam desain
 - d. Penurunan kualitas hasil desain akibat penggunaan teknologi
3. Apa yang dimaksud dengan konvergensi media dalam konteks desain komunikasi visual?
 - a. Integrasi berbagai platform media dalam satu proyek desain
 - b. Pembatasan penggunaan media dalam sebuah proyek desain
 - c. Kehilangan relevansi media dalam industri desain
 - d. Kebijakan pemerintah terkait media dalam desain
4. Apa yang dimaksud dengan "trend forecasting" dalam industri desain komunikasi visual?
 - a. Praktik meramalkan perkembangan teknologi di masa depan
 - b. Analisis tren sejarah dalam desain komunikasi visual
 - c. Peramalan tren desain yang akan populer di masa mendatang
 - d. Memprediksi kemunduran dalam perkembangan desain visual
5. Berdasarkan perkembangan teknologi industri, identifikasi dan jelaskan tiga tantangan utama yang dihadapi oleh desainer komunikasi visual dalam era digital....
 - a. Kompleksitas Tantangan Desain, Pengembangan Keterampilan Baru, Integrasi Platform Media
 - b. Integrasi Interaksi Pengguna, Penyesuaian Konsep Tradisional, Penggunaan Peralatan Modern
 - c. Perluasan Basis Keterampilan, Adopsi Model Bisnis Baru, Peningkatan Kolaborasi Tim
 - d. Penyesuaian Strategi Pemasaran, Peningkatan Aksesibilitas, Adopsi Pendekatan Berkelanjutan.

6. Seorang desainer komunikasi visual telah menerima tugas untuk membuat kampanye promosi produk yang berfokus pada keberlanjutan lingkungan. Setelah analisis, desainer tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan warna-warna terang akan menarik perhatian pelanggan tetapi akan bertentangan dengan pesan keberlanjutan. Apa yang sebaiknya desainer lakukan?
 - a. Tetap menggunakan warna-warna terang karena akan menarik pelanggan.
 - b. Mengabaikan pesan keberlanjutan dan fokus pada estetika desain.
 - c. Menggunakan warna-warna netral yang mendukung pesan keberlanjutan.
 - d. Menggunakan warna-warna terang tetapi menambahkan sedikit pesan tentang keberlanjutan.
7. Ketika mengevaluasi sebuah desain komunikasi visual, apa yang harus menjadi pertimbangan utama desainer terkait dengan audiens yang dituju?
 - a. Memilih desain yang paling menyenangkan bagi desainer sendiri.
 - b. Memastikan desain sesuai dengan tren terbaru dalam industri.
 - c. Mengidentifikasi preferensi dan kebutuhan audiens yang spesifik.
 - d. Membuat desain yang paling kompleks untuk menunjukkan keahlian desainer.
8. Seorang desainer komunikasi visual mendapatkan tanggapan kritis dari beberapa anggota tim proyeknya terkait dengan sebuah desain yang dia hasilkan. Apa yang seharusnya menjadi respons terbaik dari desainer dalam situasi ini?
 - a. Membela desainnya dan menolak kritik dari tim.
 - b. Menerima kritik dengan baik dan berusaha memahami perspektif tim.
 - c. Mengabaikan kritik dan melanjutkan dengan desain tanpa perubahan.
 - d. Menjauhkan diri dari tim dan bekerja sendiri untuk menyelesaikan proyek.
9. Salah satu dampak positif perkembangan teknologi grafis dalam desain komunikasi visual adalah..
 - a. Meningkatkan kompleksitas desain
 - b. Mengurangi aksesibilitas karya desain
 - c. Memperlambat proses produksi
 - d. Memperburuk kualitas hasil desain
10. Salah satu tantangan budaya yang dihadapi oleh desainer komunikasi visual dalam era digital adalah..
 - a. Pengurangan aksesibilitas informasi
 - b. Kesenjangan digital antargenerasi
 - c. Penurunan interaksi sosial
 - d. Penghapusan keragaman budaya dalam desain

Lampiran 8 Kunci Jawaban

1. C
2. B
3. A
4. C
5. A
6. C
7. C
8. B
9. A
10. B

Lampiran 9 Soal Essay

1. Sosial media memiliki peran dalam setiap pekerjaan manusia. Bagaimana peran media sosial dalam perkembangan dunia kerja dalam bidang desain komunikasi visual?
2. Bagaimana perkembangan teknologi virtual reality (VR) memengaruhi praktik desain komunikasi visual?
3. Manakah pernyataan di bawah ini yang paling sesuai dengan prinsip-prinsip etika dalam praktik desain komunikasi visual?
4. *Software* desain adalah sebuah bagian dalam industri desain. Bagaimana peran *software* desain dalam industri desain komunikasi visual?
5. Dalam konteks perkembangan teknologi industri, jelaskan bagaimana desainer komunikasi visual dapat mengintegrasikan konsep desain responsif dalam karyanya...
6. Perkembangan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Internet of Things (IoT) terus mengalami pertumbuhan yang signifikan. Bagaimana perkembangan teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Internet of Things (IoT) telah memengaruhi strategi desain komunikasi visual?
7. Dalam konteks perkembangan teknologi industri, jelaskan bagaimana desainer komunikasi visual dapat memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) untuk meningkatkan efisiensi kreatif mereka.
8. Bagaimana desainer komunikasi visual dapat menggabungkan prinsip desain universal dalam karya mereka sejalan dengan perkembangan teknologi industri?
9. Seorang desainer komunikasi visual sedang bekerja pada proyek branding untuk sebuah perusahaan. Setelah beberapa iterasi desain, klien meminta untuk menambahkan gambar-gambar yang menyinggung atau mengandung stereotip tertentu. Bagaimana sebaiknya desainer menanggapi permintaan tersebut?
10. Jelaskan bagaimana peluang yang terbuka bagi para profesional di bidang desain komunikasi visual berkat perkembangan teknologi, seperti akses terhadap pasar global dan kemampuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang inovatif.

Lampiran 10 Soal Non Tes

1. Buat lah sebuah desain komunikasi visual berbasis video dengan menggunakan software desain!
2. Lakukan pengaploadtan desain yang telah dibuat pada edpuzzle!

Lampiran 11 Validitas Modul Ajar

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN MODUL AJAR

PERTEMUAN 1 KELAS EKSPERIMEN

Petunjuk pengisian :

1. jawaban yang diberikan pada kolom skala jawaban yang terdiri dari 4 (empat) lingkaran yang rentang tanggapan penilaian oleh guru terhadap media pembelajaran.

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

- Silahkan berikan tanda check list/centang pada kolom penelitian sesuai dengan pendapat bapak/ibu

Keterangan Penilaian :

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

Validator

FRUTIAN...TENGHER, SIKOM

Lampiran 12 Hasil Observasi Analisis Kebutuhan Pengguna

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

INFORMASI PEMERIKSA SISWA

NIS : _____

Nama : ATIYAH S.H.

Kelas : 3.2KV

Asal Sekolah : SDN Kelang Kelang

No TLP : _____

Petunjuk Lantai Angket Analisis Kebutuhan Siswa

1. Gambarkan siswa berdasarkan perilaku pada setiap pernyataan dalam lembar angket dengan memberikan tanda check (X) pada kolom yang sesuai.

2. Atas bantuan wawancara siswa rekapitulasi kembali angket ini, agar sesuai perintah sampel tertera dalam.

PENILAIAN RESPONDEN

No	Pernyataan	Jawaban
1	Seberapa sering Anda merasa terganggu oleh hal-hal berikut?	☐ Sangat sering ☐ Sering ☐ Kadang-kadang ☐ Jarang ☐ Sangat jarang
2	Menurut Anda, faktor apa yang paling mempengaruhi motivasi belajar Anda di sekolah?	☐ Minat yang tinggi yang berakibat ☐ Lingkungan belajar yang kondusif ☐ Ketertarikan guru dalam pembelajaran ☐ Eksperimen berprestasi yang dilakukan

No	Pernyataan	Jawaban
3	Apakah Anda pernah menggunakan video pembelajaran sebagai bagian dari proses belajar di kelas?	☒ Ya ☐ Tidak
4	Apakah Anda merasa bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Anda dalam proses pembelajaran?	☒ Ya ☐ Tidak ☐ Tidak Tahu
5	Jika ya, seberapa sering? menurut Anda penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa?	☐ Sangat sering ☒ Sering ☐ Kadang-kadang ☐ Tidak sering ☐ Tidak pernah menggunakan
6	Apakah Anda telah menggunakan pembelajaran video dalam kegiatan dengan media pembelajaran konvensional (catatan, materi belajar dan guru)?	☒ Ya ☐ Tidak
7	Apakah Anda belajar dengan platform Edmodo?	☒ Ya ☐ Tidak
8	Apakah Anda merasa bahwa menggunakan video pembelajaran berbasis Edmodo sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas?	☒ Sangat membantu ☐ Bermanfaat ☐ Kurang bermanfaat ☐ Tidak membantu
9	Jika Anda merasa bahwa apa yang paling Anda sukai dari penggunaan video pembelajaran adalah Edmodo?	☒ Bermanfaat karena yang menarik dengan materi pelajaran ☐ Menawarkan siswa dan penggunaan platform ☐ Kualitas video yang baik

No	Pernyataan	Jawaban
10	Apakah Anda memiliki fitur ini sesuai kebutuhan untuk pembelajaran berbasis video?	☐ Ya ☒ Tidak
11	Apakah Anda memiliki fitur ini sesuai kebutuhan untuk pembelajaran berbasis video?	☐ Ya ☒ Tidak

Disamping _____ SDN
 Diambil pada _____
 2024

ANGKET ANALISIS KEBUTIRAN BERSI

INFORMASI PEMBAHASAN

No. _____
 Nama: Bahar, Satrio
 Kelas: X DII
 Asal Sekolah: SMK Keling Karang
 No HP: _____

Pengisi Lembar Angket Analisis Kebersihan Siswa

1. Berilah tanda centang pada setiap pernyataan di bawah ini
 yang sesuai dengan kondisi sebenarnya (X) pada kolom yang tersedia.
 2. Jika belum sesuai atau tidak sesuai (tidak ada), maka tidak
 perlu diisi.

No	Pernyataan	Jawaban
1	1. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
2	2. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
3	3. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
4	4. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
5	5. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
6	6. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
7	7. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
8	8. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
9	9. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak

Dipindai dengan CamScanner

No	Pernyataan	Jawaban
1	1. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
2	2. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
3	3. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
4	4. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
5	5. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
6	6. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
7	7. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
8	8. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
9	9. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak

Dipindai dengan CamScanner

No	Pernyataan	Jawaban
1	1. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
2	2. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
3	3. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
4	4. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
5	5. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
6	6. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
7	7. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
8	8. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak
9	9. Apakah Anda merasa nyaman dengan kondisi kamar tidur Anda?	☒ Ya ☐ Tidak

Dipindai dengan CamScanner

ANALISIS KUALITAS KEMERDEKAAN DIRI

IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

No : _____

Nama : Elia, Mulya, Arie Dwidia

Kelas : 3.2021

Kolok Sekeloa : SMK Kelang Kelang

No SP : _____

Penyakit Lendir Angin (Infeksi Kolesistolitis Akut)

1. Apakah virus merupakan penyebab utama dari penyakit ini?

2. Apakah bakteri merupakan penyebab utama dari penyakit ini?

3. Apakah jamur merupakan penyebab utama dari penyakit ini?

4. Apakah parasit merupakan penyebab utama dari penyakit ini?

5. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

6. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

7. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

8. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

9. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

10. Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?

No	Pertanyaan	Jawab
1	Apakah virus merupakan penyebab utama dari penyakit ini?	☒ Ya ☐ Tidak
2	Apakah bakteri merupakan penyebab utama dari penyakit ini?	☒ Ya ☐ Tidak
3	Apakah jamur merupakan penyebab utama dari penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
4	Apakah parasit merupakan penyebab utama dari penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
5	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
6	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
7	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
8	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
9	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak
10	Apakah faktor lain yang menyebabkan penyakit ini?	☐ Ya ☒ Tidak

Ditulis oleh : _____
Tanggal : _____ 2021

Diambil dengan CamScanner

Diambil dengan CamScanner

Diambil dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBERHASILAN RUMAH

INFORMASI TERHADAP RUMAH

No: _____
 Nama: _____
 Usia: _____
 Alamat: _____
 No HP: _____

Penyakit (sebelum Angket Analisis Keberhasilan Rumah)

1. Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir? (Ya/Tidak)
 2. Apa penyebab banjirnya? (misal: curah hujan tinggi, banjir pasang, dll)

PENILAIAN RESPONDEN

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
2	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
3	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
4	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
5	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
6	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
7	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
8	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak
9	Apakah rumah tersebut pernah mengalami banjir?	☐ Ya ☒ Tidak

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

☐ Sangat sering
☒ Sering
☐ Kadang-kadang
☐ Jarang
☐ Sangat jarang

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN DESA

IDENTITAS PRABADI DESA

No. _____
 Nama SDMP-MSVC
 Alamat 3.300V
 Asal Sekolah SMK Kelang Kemang
 No HP _____

Nama Jalur Lenter Angket Analisa Kebutuhan Desa

1. Menilai siapa masyarakat pedesaan pada setiap pertemuan dalam bentuk angket dengan memberikan tanda check (X) pada kolom yang tersedia.
 2. Atas bantuan kuesioner siswa akan mengisi lembar angket ini, agar akan menjadi angket analisis hasil.

REKAMAJAN RESPONDER

No	Partisipasi	Jawaban
1	Apakah setiap pertemuan masyarakat akan belajar di desa?	☐ Sangat Sering ☐ Sering ☒ Kadang-kadang ☐ Jarang ☐ Sangat Jarang
2	Menurut Anda, siapa saja yang paling berpengaruh dalam kehidupan desa?	☒ Masyarakat pedesaan yang memiliki ☐ Masyarakat pedesaan yang memiliki ☐ Masyarakat pedesaan yang memiliki ☐ Masyarakat pedesaan yang memiliki ☐ Masyarakat pedesaan yang memiliki

Dipinda dengan CamScanner

No	Partisipasi	Jawaban
3	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak
4	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak
5	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☐ Sangat sering ☐ Sering ☒ Kadang-kadang ☐ Jarang ☐ Tidak pernah mengunjungi
6	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak
7	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☐ Ya ☒ Tidak
8	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☐ Sangat sering ☒ Sering ☐ Kadang-kadang ☐ Jarang ☐ Tidak pernah mengunjungi
9	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak

Dipinda dengan CamScanner

No	Partisipasi	Jawaban
10	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak
11	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☐ Sangat sering ☐ Sering ☒ Kadang-kadang ☐ Jarang ☐ Tidak pernah mengunjungi
12	Apakah Anda pernah mengunjungi desa pedesaan sebagai bagian dari program belajar di desa?	☒ Ya ☐ Tidak

Dipinda dengan CamScanner

Lampiran 13 Wawancara Analisis Kebutuhan Penelitian

LAMARAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PENELITIAN		
PENGEMBARAN BARU ANAR KEDOKTERAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI SINTETIS (ANALISIS KEBUTUHAN) BINA KEBUTUHAN KEMERDEKAAN		
NPT/STIS: <u>092.1495.6215.72</u> Nama: <u>SAULUS - 2021</u> Program Studi: <u>PS-1</u> Pendidikan: <u>5 - 7</u>		
Prinsip Kerja Wawancara Analisis Kebutuhan Penelitian		
1. Analisis Kebutuhan (An) yang diperoleh dari pengumpulan kebutuhan (An) yang telah ditentukan yang di analisis untuk dengan kebutuhan (An) yang telah ditentukan. 2. Analisis Kebutuhan Kebutuhan (An) yang diperoleh dari pengumpulan kebutuhan (An) yang telah ditentukan yang di analisis untuk dengan kebutuhan (An) yang telah ditentukan.		
PELAKSANAAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN		
No	Permasalahan	Jawaban
1	Apakah ada masalah dalam penelitian ini?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
2	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Belum terpecahkan.

No	Permasalahan	Jawaban
3	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
4	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
5	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
6	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
7	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
8	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
9	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
10	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
11	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)

No	Permasalahan	Jawaban
12	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
13	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
14	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)
15	Apakah masalah tersebut sudah terpecahkan?	Ada. (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini) (Ada masalah dalam penelitian ini)



Universitas Indonesia
Fakultas Ilmu Kesehatan
Kampus Ciliwung
Jl. Sekeloa Selatan 1
Jakarta 12510

Tanggal: _____ 2021

Ditandatangani oleh: _____
Nama: _____
Jabatan: _____

Lampiran 14 Hasil Penilaian ahli Media

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *EDPLAZZLE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK KELING KUMANG SEKADAU

Tanggal Penilaian :
Nama Validator :
Jabatan :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Edplazle* yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Alternatif jawaban yang tersedia terdiri dari 4 (empat) kriteria sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu, Kami ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
1	Teks pada video dapat terbaca dengan baik				✓
2	Ukuran teks dan jenis huruf cukup jelas				✓
3	Kejelasan uraian materi				✓
4	Kejelasan petunjuk		✓		
5	Kejelasan Background				✓
6	Kejelasan warna dan gambar				✓
7	Kemampuan media untuk memfasilitasi siswa dalam belajar				✓
8	Kemampuan media untuk memfasilitasi guru				✓
9	Kemudahan dalam mengakses media				✓
10	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓

Komentar/ saran/ perbaikan secara umum

perbaikan pd bagian pengantar/ halaman pembuka/ petunjuk belajar

Perangkat pembelajaran ini dinyatakan :

- a. Layak di uji coba tanpa revisi
- ☒ b. Layak diujicoba dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan
- c. Tidak layak

*) mohon dilingkari sesuai dengan pilihan anda

Sintang, 24 Mei 2024

Validator,

(..... Anyau, M. Kom.....)

Lampiran 15 Angket Penilaian Ahli Materi

**INSTRUMEN UJI KELAYAKAN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS EDPLAZZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA
SMK KELING KUMANG SEKADAU**

Tanggal Penilaian : 21 Mei 2024
Nama Validator : Kristian Tengker, S.Kom
Jabatan : Kepala Kejuruan

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Edplazze yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
- Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Alternatif jawaban yang tersedia terdiri dari 4 (empat) kriteria sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
- Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu, Kami ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian		
1	Relevansi Materi dengan KD		3	
2	Materi yang disajikan sistematis		3	
3	Ketepatan struktur Kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami		4	
4	Materi sesuai dengan yang dirumuskan		4	
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		4	
6	Kejelasan uraian materi Perkembangan teknologi industri dan Dunia Kerja Bidang Desain Komunikasi Visual		4	
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas		4	
8	Materi jelas dan spesifik		4	
9	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi		3	

Komentar/ saran/ perbaikan secara umum

tambahkan Rona yang memperkuat

Perangkat pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak di uji coba tanpa revisi
- Layak di uji coba dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan
- Tidak layak

*) mohon dilingkari sesuai dengan pilihan anda

Sintang, 21 Mei 2024

Validator,

(KRISTIAN TENGKER, S.KOM)

Lampiran 16 Hasil Respon Guru

**INSTRUMEN KETERBACAAN PRODUK OLEH
SISWA DAN GURU SEBAGAI PENGGUNA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS EDPLAZZLE UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA**

Tanggal Penilaian : 31 Mei 2024
Nama Penilai : Kristian Teongker, S.Kom
Jabatan : Kepala Jurusan

A. Petunjuk Pengisian

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu serta Siswa/Siswi untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Edplazze yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
- Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Alternatif jawaban yang tersedia terdiri dari 4 (empat) kriteria sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
- Apabila Bapak/Ibu dan Siswa/Siswi menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/Ibu dan Siswa/Siswi dimohon untuk memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu dan Siswa/Siswi, Kami ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Indikator	Pernyataan	Skor Penilaian			
1	Tampilan	Desain cover/awal menarik				4
		Ilustrasi disajikan secara jelas				4
		Ilustrasi menarik				4
		Ilustrasi disajikan secara terpadu			3	
		Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi				4
		Background konsisten				4
		Proporsi warna sesuai				4
		Tata letak teks dan gambar seimbang			3	
		Pemilihan jenis huruf sesuai			3	
		Pemilihan ukuran huruf sesuai				
		Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi				4
		Kalimat yang digunakan sederhana				4
13	Bahan Media	Media bahan ajar video mudah dan aman saat dioperasikan				4

		Sederhana dan mudah serta dapat di akses dimanapun				4
15	Pembelajaran	Bahan ajar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				4
		Media bahan ajar video dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran				4

Komentar/ saran/ perbaikan secara umum

Perangkat pembelajaran ini dinyatakan :

- Layak diujicoba tanpa revisi
- Layak diujicoba dengan revisi sesuai dengan saran yang diberikan
- Tidak layak

*) mohon dilingkari sesuai dengan pilihan anda

Sintang, 31 Mei 2024
Penilai,

(KRISTIAN TEONGKER, S.KOM)

Lampiran 17 Hasil Respon Siswa Skala Kecil

[illegible]

Lampiran 19 Hasil Pretes dan Posttest Hasil Belajar Skala Kecil

PRETEST KOGNITIF SISWA SKALA KECIL

No	Responden	C1	No Item Pernyataan				Nilai Siswa
			C2	C3	C4	C5	
1	S1	5	5	5	40	5	60
2	S2	10	5	5	30	5	55
3	S3	5	5	5	20	0	35
4	S4	5	5	5	25	5	45
5	S5	15	5	0	40	5	65
6	S6	5	5	0	20	5	35
7	S7	5	15	5	30	0	55
8	S8	10	5	5	25	0	45
9	S9	15	10	5	20	5	55
10	S10	5	5	5	15	5	35

	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	80	65	40	265	35	485
Nilai Rata – Rata	8	6,5	4	26,5	3,5	48,5
Nilai Tertinggi	15	15	5	40	5	80
Nilai Terendah	5	5	0	15	0	25
%	53,33333	32,5	80	53	70	57,76

POSTTEST KOGNITIF SISWA SKALA KECIL

No	Responden	No Item Pernyataan					
		C1	C2	C3	C4	C5	Nilai Siswa
1	S1	15	15	5	50	5	90
2	S2	15	15	5	45	5	85
3	S3	15	15	5	40	5	80
4	S4	15	10	5	45	5	80
5	S5	15	20	5	50	5	95
6	S6	10	10	5	45	5	75
7	S7	15	20	5	45	5	90
8	S8	15	20	5	50	5	95
9	S9	15	10	5	50	5	85
10	S10	10	20	5	40	5	80

Ranah	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	140	155	50	460	50	855
Nilai Rata – Rata	14	15,5	5	46	5	85,5
Nilai Tertinggi	15	20	5	50	5	95
Nilai Terendah	10	10	5	40	5	70
%	93,33	77,5	80	53	70	74,76

PSIKOMOTOR SISWA SKALA KECIL

siswa	1	Nilai	2	Nilai	3	Nilai	4	Nilai	5	Nilai	6	Nilai
s1	4	100	3,2	80	3	75	3	75	3	75	4	100
s2	3	75	3,9	97,5	3	75	3,9	97,5	3,5	87,5	3,8	95
s3	4	100	3,8	95	3,4	85	3,7	92,5	3	75	3,6	90
s4	3,5	87,5	3,6	90	3	75	3,2	80	3	75	3	75
s5	4	100	3,3	82,5	3	75	3,4	85	4	100	3	75
s6	3	75	3,2	80	3	75	3,6	90	3,2	80	4	100
s7	4	100	3,6	90	3,1	77,5	3,7	92,5	4	100	3	75
s8	3,4	85	3,1	77,5	4	100	3,6	90	3	75	3	75
s9	3,8	95	3,5	87,5	3	75	3,9	97,5	3,9	97,5	4	100
s10	3,7	92,5	3,2	80	4	100	3,5	87,5	4	100	3	75
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	KOMULATIF					
Total NILAI		910	860	812,5	887,5	865	860	5195				
NILAI TERTINGGI		100	97,5	100	97,5	100	100	100				
NILAI TERENDAH		75	77,5	75	75	75	75	75				
RATA-RATA N LAI		91	86	81,25	88,75	86,5	86	86,58333				

AFEKIF SISWA SKALA KECIL

Siswa								
s1	4	100	3,2	80	4	100	4	100
s2	4	100	4	100	3	75	3,9	97,5
s3	3	75	3,8	95	4	100	4	100
s4	3	75	4	100	4	100	4	100
s5	4	100	3	75	3	75	4	100
s6	3	75	3	75	4	100	3,6	90
s7	3	75	4	100	3,1	77,5	4	100
s8	3	75	3,1	77,5	4	100	3,6	90
s9	3,8	95	3,5	87,5	3	75	4	100
s10	3,7	92,5	4	100	4	100	4	100
	P1	P2	P3	P4	KOMULATIF			
Total NILAI	862,5	890	902,5	977,5	4130			
NILAI TERTINGGI	100	100	100	100	100			
NILAI TERENDAH	75	75	75	90	75			
RATA-RATA NILAI	86,25	89	90,25	97,75	90,8125			

No	Responden	No Item Pernyataan														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	S1	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
2	S2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	46
3	S3	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	49
4	S4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	45
5	S5	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	4	45
6	S6	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	46
7	S7	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	47
8	S8	3	4	3	4	4	3	4	2	2	4	3	3	2	4	45
9	S9	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44
10	S10	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	50
Skor		34	35	32	38	34	29	34	31	30	35	34	31	29	35	461
Skor Max																560
%																82,32

Lampiran 21 Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Skala Luas

PRETEST KOGNITIF SISWA SKALA LUAS KELAS EKSPERIMEN

No	Responden					
		C1	C2	C3	C4	C5
1	S1	0	15	5	40	65
2	S2	5	10	5	30	55
3	S3	0	10	5	20	35
4	S4	0	10	0	25	40
5	S5	15	20	0	40	80
6	S6	0	10	0	30	45
7	S7	5	10	5	30	55
8	S8	10	15	5	30	65
9	S9	10	10	0	30	55
10	S10	0	5	5	20	35
11	S11	0	10	5	30	45
12	S12	10	10	5	20	50

RANAH	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	60	145	40	370	55	670
Nilai Rata - Rata	4,61	11,15	3,07	28,46	4,23	51,53
Nilai Tertinggi	15	20	5	40	5	85
Nilai Terendah	0	5	0	20	0	25
%	33,33	58,33	66,66	61,66	66,66	57,33

POSTTEST KOGNITIF SISWA SKALA LUAS KELAS EKSPERIMEN

No	Responden						
		C1	C2	C3	C4	C5	Nilai
1	S1	15	15	5	50	5	90
2	S2	15	15	5	45	5	85
3	S3	15	15	5	40	5	80
4	S4	10	10	5	45	5	75
5	S5	15	20	5	50	5	95
6	S6	10	10	5	45	5	75
7	S7	15	20	5	45	5	90
8	S8	15	20	5	50	5	95
9	S9	15	10	5	50	5	85
10	S10	10	20	5	40	5	80
11	S11	10	15	5	35	5	70
12	S12	15	15	5	40	5	80

	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	170	205	65	580	65	1085
Nilai Rata - Rata	13,07	15,76	5	44,61	5	83,46
Nilai Tertinggi	15	20	5	50	5	95
Nilai Terendah	10	10	5	35	5	65
%	94,44	85,41	100	96,66	100	95,3

PRETEST KOGNITIF SKALA LUAS KONTROL

No	Responden					
		C1	C2	C3	C4	Nilai
1	S1	0	15	5	40	60
2	S2	5	10	5	30	50
3	S3	0	10	5	20	30
4	S4	0	10	0	25	40
5	S5	15	15	0	40	75
6	S6	0	5	0	20	30
7	S7	0	5	5	30	35
8	S8	5	5	0	25	35
9	S9	10	10	0	20	45
10	S10	0	5	5	15	25
11	S11	0	10	5	30	40
12	S12	0	10	5	20	35

	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	40	120	35	335	45	575
Nilai Rata – Rata	3,07	9,23	2,69	25,76	3,46	44,23
Nilai Tertinggi	15	15	5	40	5	80
Nilai Terendah	0	5	0	15	0	20
%	22,22	50	19,44	55,83	75	44,5

POSTTEST KOGNITIF SKALA LUAS KONTROL

No	Responden						
		C1	C2	C3	C4	C5	Nilai
1	S1	15	10	5	50	5	85
2	S2	5	15	0	45	5	70
3	S3	10	15	5	35	0	65
4	S4	5	10	5	25	5	50
5	S5	5	15	0	35	5	60
6	S6	10	10	5	25	0	50
7	S7	10	10	5	30	5	60
8	S8	10	15	0	20	0	45
9	S9	15	10	5	40	0	70
10	S10	5	10	5	25	5	50
11	S11	10	15	5	30	0	60
12	S12	15	15	5	40	5	80

	C1	C2	C3	C4	C5	KOMULATIF
TOTAL NILAI	125	170	50	445	40	830
Nilai Rata - Rata	9,61	13,0	3,84	34,23	3,07	63,84
Nilai Tertinggi	15	20	5	50	5	95
Nilai Terendah	5	10	0	20	0	35
%	69,44	8,5	83,33	74,16	66,66	60,42

PSIKOMOTOR SKALA LUAS KELAS EKSPERIMEN

siswa	1	Nilai	2	Nilai	3	Nilai	4	Nilai	5	Nilai	6	Nilai
s1	4	100	3,2	80	3	75	3	75	4	100	4	100
s2	4	100	3,9	97,5	3	75	3,9	97,5	4	100	4	100
s3	4	100	4	100	3,4	85	3,7	92,5	3	75	3,6	90
s4	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100	3	75
s5	4	100	3,3	82,5	4	100	4	100	4	100	4	100
s6	3	75	3,2	80	4	100	3,6	90	3,2	80	4	100
s7	4	100	4	100	4	100	3,7	92,5	4	100	4	100
s8	3,4	85	4	100	4	100	3,6	90	3	75	4	100
s9	4	100	3,5	87,5	4	100	3,9	97,5	3,9	97,5	4	100
s10	3,7	92,5	4	100	4	100	4	100	4	100	4	100
s11	4	100	3,8	95	4	100	4	100	3	75	3,6	90
s12	4	100	4	100	3	75	3,2	80	4	100	4	100
P1 P2 P3 P4 P5 P6 KOMULATIF												
Total NILAI	1152,5	1122,5	1110	1115	1102,5	1155	6757,5					
NILAI TERTINGGI	100	100	100	100	100	100	100					
NILAI TERENDAH	75	80	75	75	75	75	75					
RATA-RATA NILAI	96,04	93,54	92,5	92,91	91,87	96,25	93,85					

PSIKOMOTOR SKALA LUAS KELAS KONTROL

siswa	1	Nilai	2	Nilai	3	Nilai	4	Nilai	5	Nilai	6	Nilai
s1	4	100	3	75	3	75	3	75	2	50	4	100
s2	2	50	3,9	97,5	3	75	3,8	95	4	100	3,7	92,5
s3	2	50	4	100	3,4	85	3,7	92,5	3	75	3,6	90
s4	3	75	3,1	77,5	4	100	3	75	2	50	3	75
s5	3	75	3,3	82,5	3	75	3	75	2	50	2	50
s6	3	75	3	75	3	75	3,6	90	3,2	80	3	75
s7	3,5	87,5	3	75	3,6	90	2,8	70	3,8	95	3,8	95
s8	3,4	85	3	75	2,8	70	3,6	90	3	75	3	75
s9	3	75	3,5	87,5	3	75	3	75	3,9	97,5	3	75
s10	2	50	2,4	60	3,3	82,5	3	75	3	75	3,6	90
s11	3	75	3,8	95	3,8	95	2,9	72,5	3	75	3,6	90
s12	4	100	4	100	3	75	3,2	80	4	100	3,5	87,5
P1 P2 P3 P4 P5 P6 KOMULATIF												
Total NILAI	897,5	1000	972,5	965	922,5	995	5752,5					
NILAI TERTINGGI	100	100	100	95	100	100	100					
NILAI TERENDAH	50	60	70	70	50	50	50					
RATA-RATA NILAI	74,79	83,33	81,04	80,41	76,87	82,91	79,89					

AFEKTIF SKALA LUAS KELAS EKSPERIMEN

Nama	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
s1	4	100	3,2	80	4	100	4	100
s2	4	100	4	100	3	75	4	100
s3	3	75	4	100	4	100	4	100
s4	4	100	4	100	4	100	4	100
s5	4	100	3	75	3	75	4	100
s6	3	75	3	75	4	100	3,6	90
s7	3	75	4	100	3,1	77,5	4	100
s8	4	100	4	100	4	100	4	100
s9	4	100	3,5	87,5	4	100	4	100
s10	4	100	4	100	4	100	4	100
s11	4	100	4	100	3	75	4	100
s12	4	100	3	75	4	100	3,6	90
		P1	P2	P3	P4	KOMULATIF		
Total NILAI		1125	1092,5	1102,5	1180	4500		
NILAI TERTINGGI		100	100	100	100	0		
NILAI TERENDAH		75	75	75	90	0		
RATA-RATA NILAI		93,75	91,04167	91,875	98,33333	93,75		

AFEKTIF SKALA LUAS KELAS KONROL

s1	3	75	4	100	4	100	4	100
s2	3	75	3	75	3	75	3,9	97,5
s3	4	100	3	75	3	75	3	75
s4	3	75	3	75	3	75	3	75
s5	4	100	3	75	2	50	3	75
s6	3	75	2	50	3	75	3,6	90
s7	3	75	4	100	3,1	77,5	3	75
s8	3	75	3,1	77,5	2	50	3,6	90
s9	3	75	2	50	3	75	2	50
s10	3,7	92,5	3	75	3	75	2	50
		P1	P2	P3	P4	KOMULATIF		
Total NILAI		817,5	752,5	727,5	777,5	3075		
NILAI TERTINGGI		100	100	100	100	100		
NILAI TERENDAH		75	50	50	50	50		
RATA-RATA NILAI		81,75	75,25	72,75	77,75	76,875		

Lampiran 22 Hasil Pretest dan Posttest Motivasi Belajar Skala Luas

MOTIVASI BELAJAR SKALA LUAS EKSPERIMEN

No	Responden	No Item Pernyataan														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	S1	1	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36
2	S2	2	3	2	3	3	2	1	3	3	1	3	1	3	2	32
3	S3	2	1	3	1	2	1	1	1	2	3	3	3	1	3	27
4	S4	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	2	3	2	32
5	S5	3	1	2	1	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	28
6	S6	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	34
7	S7	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	39
8	S8	1	3	3	3	2	1	2	2	2	1	3	1	2	2	28
9	S9	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	36
10	S10	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	33
11	S11	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	3	28
12	S12	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	1	1	2	2	30
Skor		23	26	28	27	27	33	28	25	26	24	31	26	28	30	383
Skor Max																672
%																56,99

POSTEST MOTIVASI BELAJAR SKALA LUAS EKSPERIMEN

No	Responden	No Item Pernyataan														Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	S1	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	47
2	S2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	50
3	S3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	48
4	S4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	50
5	S5	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	47
6	S6	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	51
7	S7	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	49
8	S8	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	50
9	S9	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	52
10	S10	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	51
11	S11	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	54
12	S12	4	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	47
Skor		44	42	43	44	42	42	42	43	39	41	43	46	42	43	596
Skor Max																672
%																88,69

Lampiran 23 Hasil Uji Coba angket dan soal tes

UJI COBA SOAL

Butir Soal	rTabel	RHitung	Keterangan
1	0,444	0,871	Valid
2	0,444	0,668	Valid
3	0,444	0,796	Valid
4	0,444	0,606	Valid
5	0,444	0,761	Valid
6	0,444	0,498	Valid
7	0,444	0,449	Valid
8	0,444	0,568	Valid
9	0,444	0,731	Valid
10	0,444	0,731	Valid
11	0,444	0,871	Valid
12	0,444	0,668	Valid
13	0,444	0,796	Valid
14	0,444	0,606	Valid
15	0,444	0,761	Valid
16	0,444	0,496	Valid
17	0,444	0,449	Valid
18	0,444	0,568	Valid
19	0,444	0,731	Valid
20	0,444	0,731	Valid

uji validitas angket motivasi

Item	rTabel	rHitung	Keterangan
1	0,444	0,877	Valid
2	0,444	0,646	Valid
3	0,444	0,740	Valid
4	0,444	0,523	Valid
5	0,444	0,617	Valid
6	0,444	0,481	Valid
7	0,444	0,570	Valid
8	0,444	0,740	Valid
9	0,444	0,617	Valid
10	0,444	0,736	Valid
11	0,444	0,681	Valid
12	0,444	0,628	Valid
13	0,444	0,877	Valid
14	0,444	0,578	Valid

Lampiran 24 Surat Pernyataan Selesai Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN KELING KUMANG SMK KELING KUMANG TERAKREDITASI "B" Jln. Keling Kumang No. 1, Sekadau Telp. 0812-5826-9009, Email : smkkelingkumang.skd@gmail.com , Kode Pos 79582	
Nomor : 1105/YPKK/SMK-KK/SKD/V/2024 Lampiran : - Perihal : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian	Kepada Yth. Kaprodi Pendidikan komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang di- Tempat	
Sehubungan dengan surat dari Kaprodi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang nomor: 9 / L-06 / E /II / 2024 tanggal 20 Mei 2024, perihal Surat Permohonan Penelitian di SMK Keling Kumang Sekadau untuk penulisan skripsi atas nama Julistiyo dengan Judul " Pengembangan Bahan Ajar Video Pembelajaran Berbasis <i>Edpuzzle</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smk Keling Kumang Sekadau". Kami sampaikan beberapa hal 1. Kami mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami. 2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan Akademik. 3. Waktu pengambilan data dilakukan di waktu hari kerja. Demikian surat balasan dari kami atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.		
Kepada SMK Keling Kumang Sekadau   Petrus Rendon S.Pd		

Lampiran 25 Daftar Hadir Siswa

DAFTAR HADIR UJI COBA SOAL KELAS XI DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Juan Bayu Abrian Siemwetak	XI DKV	[Signature]
2	Victor Randie Pratama	XI DKV	[Signature]
3	Jurinho Enzo midwail	XI DKV	[Signature]
4	Dani Adianto	XI DKV	[Signature]
5	NOVA Wulita	XI DKV	[Signature]
6	Loransius Ariyokusboyo	XI DKV	[Signature]
7	Sania austin	XI DKV	[Signature]
8	Christin Imannuella	XI DKV	[Signature]
9	Mariaha Pila	XI DKV	[Signature]
10	Valeria Keri	XI DKV	[Signature]
11	EVA	XI DKV	[Signature]
12	YOHANA ILOH	XI DKV	[Signature]
13	Katarina Masta	XI DKV	[Signature]
14	Fransiska Febuari Lora	XI DKV	[Signature]
15	Loransius Inggw	XI DKV	[Signature]
16	Cristiano Rico	XI DKV	[Signature]
17	Christin Ceisy Arinda	XI DKV	[Signature]
18	Maria maya	XI DKV	[Signature]
19	Christin Amaden Mola	XI DKV	[Signature]
20	Deo Apolanius Kasilas	XI DKV	[Signature]
21	Yosua Aurellino F	XI DKV	[Signature]
22	Sisilia Weni	XI DKV	[Signature]
23	Ryula Priska Anni	XI DKV	[Signature]
24	Stefania Angela	XI DKV	[Signature]
25	Gopasita Pranata Almadina P.S.	XI DKV	[Signature]
26	Imelda Herawati	XI DKV	[Signature]
27	KAREN SARILS WANG	XI DKV	[Signature]
28	Katarina Martis	XI DKV	[Signature]
29	Birgita Widia Dasma	XI DKV	[Signature]
30	Kornelia Adala	XI DKV	[Signature]
31	THEOPANY	XI DKV	[Signature]
32		XI DKV	
33		XI DKV	
34		XI DKV	
35		XI DKV	



Kepala Sekolah

ETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA KECIL KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Anastasia Septia	X DKV	AS
2	Arkadius Aikal	X DKV	AK
3	Aurelia Marsela Gres	X DKV	AG
4	Avriandini Erwanda Silveria	X DKV	AE
5	Bunga Febrianti	X DKV	BF
6	Diani Eliyanti	X DKV	DE
7	Eligia Olivia Elsa	X DKV	EO
8	Damianus Acin	X DKV	DA
9	Emanuel Gemo	X DKV	EG
10	Florenslus Riko	X DKV	FR



Kepala Sekolah

PETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA KECIL KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Anastasia Septia	X DKV	<i>[Signature]</i>
2	Arkadius Alkal	X DKV	<i>[Signature]</i>
3	Aurelia Marsela Gres	X DKV	<i>[Signature]</i>
4	Avriandini Erwanda Silveria	X DKV	<i>[Signature]</i>
5	Bunga Febrianti	X DKV	<i>[Signature]</i>
6	Diani Eliyanti	X DKV	<i>[Signature]</i>
7	Eligia Olivia Elsa	X DKV	<i>[Signature]</i>
8	Damianus Acin	X DKV	<i>[Signature]</i>
9	Emanuel Gemo	X DKV	<i>[Signature]</i>
10	Florensius Riko	X DKV	<i>[Signature]</i>



Kepala Sekolah

[Signature]
PETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA LUAS KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Fotunatus	X DKV	Ftub
2	Greis Natalia	X DKV	Gr
3	Elsa Aprilian Marganda	X DKV	ELM
4	Jona Siana Maria	X DKV	JSM
5	Kristianus Fertunatus	X DKV	KF
6	Lestari	X DKV	LES
7	Fransko Bagelo	X DKV	FB
8	Maria Betyonis Anggi	X DKV	MA
9	Hendi Ananta	X DKV	HA
10	Maria Geti Aguelina	X DKV	MA
11	Maria Resti	X DKV	MR
12	Masyani Elsi	X DKV	ME



Kepala Sekolah

PETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA LUAS KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Fotunatus	X DKV	<i>[Signature]</i>
2	Greis Natalia	X DKV	<i>[Signature]</i>
3	Elsa Aprilian Marganda	X DKV	<i>[Signature]</i>
4	Jona Slana Maria	X DKV	<i>[Signature]</i>
5	Kristianus Fertunatus	X DKV	<i>[Signature]</i>
6	Lestari	X DKV	<i>[Signature]</i>
7	Fransko Bagelo	X DKV	<i>[Signature]</i>
8	Maria Betyonis Anggi	X DKV	<i>[Signature]</i>
9	Hendi Ananta	X DKV	<i>[Signature]</i>
10	Maria Geti Aguelina	X DKV	<i>[Signature]</i>
11	Maria Resti	X DKV	<i>[Signature]</i>
12	Masyani Elsi	X DKV	<i>[Signature]</i>



Kepala Sekolah

[Signature]
PETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA EKSPERIMEN KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Milinus	X DKV	Merr
2	Natalia Susi	X DKV	Rahat
3	Natalia Yovina Kesi	X DKV	Rahat
4	Parno Nikolaus	X DKV	Rahat
5	Rehan Fabianto	X DKV	Rahat
6	Revalina Endar	X DKV	Rahat
7	Robertus Tasiur	X DKV	Rahat
8	Rosalia Soneta Elsa	X DKV	Rahat
9	Sekolastika	X DKV	Rahat
10	Silvana Yolanda	X DKV	Rahat
11	Wiliam Kumbara	X DKV	Rahat
12	Yohanes Edyo	X DKV	Rahat
13	Valentinus Yudi	X DKV	Rahat



Kepala Sekolah

PETRUS RENDON S.Pd

DAFTAR HADIR SISWA SKALA EKSPERIMEN KELAS X DKV

No	Nama	Kelas	Paraf
1	Milinus	X DKV	<i>Milinus</i>
2	Natalia Susi	X DKV	<i>Natalia</i>
3	Natalia Yovina Kesi	X DKV	<i>Natalia</i>
4	Parno Nikolaus	X DKV	<i>Parno</i>
5	Rehan Fabianto	X DKV	<i>Rehan</i>
6	Revalina Endar	X DKV	<i>Revalina</i>
7	Robertus Tasiur	X DKV	<i>Robertus</i>
8	Rosalia Soneta Elsa	X DKV	<i>Rosalia</i>
9	Sekolastika	X DKV	<i>Sekolastika</i>
10	Silvana Yolanda	X DKV	<i>Silvana</i>
11	Wilyam Kumbara	X DKV	<i>Wilyam</i>
12	Yohanes Edyo	X DKV	<i>Yohanes</i>
13	Valentinus Yudi	X DKV	<i>Valentinus</i>



Kepala Sekolah

Petrus Rendon
PETRUS RENDON S.Pd

Lampiran 26 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI UJI COBA	
SKALA LUAS	
SKALA LUAS	

RIWAYAT HIDUP



Julistiyo lahir pada tanggal 30 Juli 2002 di Desa Nanga Potai, Dusun Pengumbut, Kecamatan Soka, Kabupaten Melawi. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Toni K dan Ibu Nawan. Penulis menempuh pendidikan pada bangku Sekolah Dasar di SDN 08 Nanga Potai dan lulus pada tahun 2014. Selama menempuh pendidikan di tingkat dasar, penulis aktif dalam belajar dan berhasil meraih prestasi akademik. Pendidikan selanjutnya ditempuh di SMPN 1 Soka, lulus pada tahun 2017 dan melanjutkan ke SMK Negeri 1 Soka jurusan Akuntansi, lulus pada tahun 2020. Di jenjang SMK Penulis kembali menunjukkan konsistensi dalam prestasi akademik. Pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan tinggi di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Program Studi Pendidikan Komputer. Selama masa perkuliahan, penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan dan berbagai kegiatan kampus lainnya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Pada Program Studi Pendidikan Komputer, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.