

- Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

SILABUS MATA PELAJARAN

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| Nama Sekolah | : SMK ANTARTIKA 1 SIDOARJO |
| Bidang Keahlian | : Teknologi Informasi dan Komunikasi |
| Kompetensi Keahlian | : Rekayasa Perangkat Lunak |
| Mata Pelajara | : Dasar Desain Grafis |
| Durasi (Waktu) | : 144 JP @ 45 menit |
| Kelas/Semester | : X / 1 dan 2 |

Kompetensi Inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Mesin pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan

dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Dasar-dasar Teknik Mesin Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Semester | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian |
|--|---|---|--------------------|----------|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | | 5 | 6 |
| 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap- | 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna. | <ul style="list-style-type: none"> Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya. Karakteristik, | 8 | I | <ul style="list-style-type: none"> Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Keterampilan: |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| <p>terang, tekstur, dan ruang</p> <p>4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> | <p>3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang.</p> <p>4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis.</p> <p>4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna.</p> <p>4.1.3 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna.</p> | <p>kegunaan, dan makna warna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warna sebagai representasi dari alam • Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi. | | | <p>grafis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |
| <p>3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p> <p>4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.</p> | <p>3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB</p> <p>3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB</p> <p>4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CMYK dan RGB. • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. • Kombinasi warna | 8 | I | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB. • Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|---|
| | <p>RGB.</p> <p>4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.</p> | <p>CMYK dngan RGB</p> | | | <p>CMYK dan RGB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. | |
| <p>3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain :</p> | <p>3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain.</p> <p>3.3.2 Menguraikan prinsip desain</p> <p>4.3.1 Mengintegrasikan prinsip ke dalam desain.</p> <p>4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) • Keseimbangan (Balance) • Proporsi (Proportion) • Irama (Rhythm) • Penekanan/ fokus dan <i>emphasis</i> • Contrast dan | 8 | I | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak. • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain. • Mengolah data tentang prinsip tata letak desain. • Mengomunikasikan | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|---|
| proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis | | variety. • Repetisi (Repetition) | | | tentang prinsip tata letak desain. | |
| 3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar 4.4 Menempatkan berbagai format gambar | 3.4.1 Menjelaskan format gambar. 3.4.2 Menguraikan berbagai format. 4.4.1 Membandingkan format gambar. 4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan. | • Macam-macam format gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format. | 8 | I | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang berbagai format | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|---|---|--|----|---|--|---|
| | | | | | gambar. | |
| <p>3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain</p> <p>4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain</p> | <p>3.5.1 Menjelaskan fungsi <i>scanning</i>.</p> <p>3.5.2 Menguraikan prosedur <i>scanning</i>.</p> <p>4.5.1 Memilih gambar untuk discan.</p> <p>4.5.2 Menunjukkan hasil <i>scanning</i>.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah <i>scanning</i>. • Kelebihan dan kekurangan proses <i>scanning</i>. | 12 | I | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang <i>scanning</i>. • Mengumpulkan data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengolah data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengomunikasikan tentang prosedur <i>scanning</i>. | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |
| <p>3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>4.6 Menggunakan perangkat lunak</p> | <p>3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.</p> <p>3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. | 12 | I | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan |

| | | | | | | |
|--|--|---|----|----|--|---|
| pengolah gambar vektor | <p>4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vektor.</p> <p>4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.</p> | | | | <p>tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. | <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja |
| <p>3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p> | <p>3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor.</p> <p>3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.2 Menunjukkan gambar</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar vektor. • Teknik memanipulasi gambar vektor. | 12 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|---|---|---|----|----|---|---|
| | hasil manipulasi. | | | | efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | |
| 3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor 4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor | 3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor. 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor. 4.8.1 Mensketsa desain gambar. 4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor. | <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis vektor. • Mengedit gambar berbasis vektor. | 12 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|--|--|--|----|----|---|---|
| 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) | 3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap. | <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. | 12 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar bitmap. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |
| 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>) | 3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. | | | | | |
| | 4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector. | | | | | |
| | 4.9.2 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan. | | | | | |
| 3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan | 3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap. | <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik | 18 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis |

| | | | | | | |
|--|---|---|----|----|--|---|
| <p>menggunakan fitur efek</p> <p>4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p> | <p>3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p> | <p>memanipulasi gambar bitmap.</p> | | | <p>tentang manipulasi gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. | <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |
| <p>3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> | <p>3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>4.11.1 Mensketsa desain gambar.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar berbasis bitmap. | 12 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. | <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|--|--|--|----|----|---|---|
| | 4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap. | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. | |
| 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>) 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>) | 3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap 3.17.2 Menyusun kriteria penilaian 4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan | <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. | 22 | II | <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. | Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | <p>gambar vektor dan bitmap</p> <p>4.17.2 Menyusun laporan penilaian</p> | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. | |
|--|--|--|--|--|---|--|

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Antartika 1 Sidoarjo

Kelas/Semester : X / I

Materi Pokok : Unsur Tata Letak Desain Grafis

KD :

3.1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Tujuan pembelajaran :

- Peserta didik dapat memahami pengertian desain grafis
- Peserta didik dapat memahami dan menggunakan perangkat lunak desain grafis
- Peserta didik dapat memahami dan mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- Peserta didik dapat menerapkan pembuatan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Karakter yang dikembangkan : kerja keras, kreatif dan rasa ingin tahu

Model/metode pembelajaran : *Inquri learning*

| Kegiatan | Langkah pembelajaran |
|-------------|---|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam, mengawali pembelajaran dengan doa, melakukan absensi, menyiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. |
| Inti | <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan materi unsur tata letak desain grafis melalui media ppt, melakukan tanya jawab setelah guru memaparkan materi, guru memberikan tugas kemudian siswa mengerjakan tugas evaluasi. |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi bersama-sama, guru menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya agar siswa mempersiapkan belajar dari rumah, pembelajaran diakhiri dengan doa, guru menutup dengan salam. |

| | |
|--------------------|--------------------------------------|
| Assement/Penilaian | Soal Pilihan Ganda |
| Media belajar | PPT, LKS, Buku Dasar Desain Grafis X |

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Drs. H. Tohirin, M.Pd

Veri Iswanto, S.Kom

- Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Satuan Pendidikan : SMK Antartika 1 Sidoarjo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas : X (Sepuluh)
Peneliti : Moch. Ibnu 'Ain
Validator : Akbar Wiguna, M.Pd

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah berkenan menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu validator dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom penilaian, dengan ketentuan:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dipersilakan untuk memberikan komentar dan saran apabila menemukan hal yang perlu diperbaiki

C. Tabel Penilaian

| No | Aspek Yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|-----------|---|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pemakaian | | | | | | |
| 1 | User interface friendly | | | | | √ |
| 2 | Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran | | | | | √ |
| 3 | Penggunaan bahasa yang mudah di mengerti | | | | √ | |
| 4 | Kejelasan petunjuk yang digunakan pada media | | | | | √ |

| | | | | | | |
|----------------------------|--|-----|--|---|--|---|
| | pembelajaran | | | | | |
| 5 | Kejelasan audio dan ketepatan penggunaan sound effect | | | √ | | |
| Desain | | | | | | |
| 6 | Keserasian warna, font, gambar dan background pada media pembelajaran | | | √ | | |
| 7 | Tata letak text, gambar dan video di susun dengan baik | | | √ | | |
| 8 | Ketepatan warna pada media pembelajaran | | | √ | | |
| 9 | Penggunaan symbol atau icon dan font sesuai | | | √ | | |
| 10 | Materi yang disajikan informatif | | | | | √ |
| 11 | Fitur-fitur pada media mudah dipahami dan dijalankan | | | √ | | |
| Isi | | | | | | |
| 12 | Fitur – fitur pada aplikasi dapat berfungsi dengan baik | | | | | √ |
| 13 | Konten dalam aplikasi tidak membutuhkan waktu lama saat dibuka | | | | | √ |
| 14 | Fitur materi, quis dan video dapat berfungsi dengan baik | | | | | √ |
| 15 | Ketepatan tata letak tombol dan tulisan | | | √ | | |
| 16 | Tombol dapat berfungsi dengan baik | | | | | √ |
| 17 | Pengoperasian membutuhkan keahlian khusus | | | | | √ |
| Daya Tarik | | | | | | |
| 18 | Penggunaan media ini dapat memudahkan guru dalam memberikan instruksi pada siswa | | | | | √ |
| 19 | Penggunaan media ini dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah | | | | | √ |
| 20 | Penggunaan media ini dapat menjadi fasilitas alat bantu belajar siswa | | | | | √ |
| Skor yang diperoleh | | 91 | | | | |
| Skor total | | 100 | | | | |

D. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

| Nilai | Kriteria |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Cukup |
| 21% - 40% | Rendah |
| 0% - 20% | Sangat Rendah |

E. Kesimpulan

Hasil validasi media ini dinyatakan:*

| | | |
|---|---------------|-------------------------------------|
| √ | Sangat Tinggi | Sangat baik digunakan |
| | Tinggi | Boleh digunakan dengan revisi kecil |
| | Cukup | Boleh digunakan dengan revisi besar |
| | Rendah | Tidak boleh digunakan |
| | Sangat Rendah | Tidak boleh digunakan |

*) berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu validator

F. Komentar dan Saran

Media sudah bagus dan sudah layak untuk digunakan

Sidoarjo, 13 September 2022

Validator



Akbar Wiguna, M.Pd

- Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Satuan Pendidikan : SMK Antartika 1 Sidoarjo
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas : X (Sepuluh)
Peneliti : Moch. Ibnu 'Ain
Validator : Veri Iswanto, S.Kom

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap media yang telah dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang telah berkenan menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu validator dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklist (√) pada kolom penilaian, dengan ketentuan:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 1 = Tidak Baik
- Bapak/Ibu dipersilakan untuk memberikan komentar dan saran apabila menemukan hal yang perlu diperbaiki

C. Tabel Penilaian

| No | Aspek Yang Dinilai | Skala Penilaian | | | | |
|---------------|--|-----------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kelayakan Isi | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) | | | | | √ |
| 2 | Keluasan cakupan materi | | | | √ | |
| 3 | Kebermanfaatan media untuk penambahan wawasan | | | | | √ |

| | | | | | | |
|----------------------------|---|----|--|--|---|---|
| | pengetahuan | | | | | |
| 4 | Kejelasan contoh yang disertakan | | | | | √ |
| 5 | Kecakupan contoh yang disertakan | | | | √ | |
| Kebahasaan | | | | | | |
| 6 | Kejelasan bahasa yang digunakan | | | | | √ |
| 7 | Konsistensi penggunaan istilah | | | | | √ |
| 8 | Kejelasan penulisan kalimat dalam e-modul | | | | √ | |
| 9 | Kesesuaian dengan kaidah EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) | | | | | √ |
| 10 | Penyusunan kalimat tidak bermakna ganda | | | | | √ |
| Penyajian | | | | | | |
| 11 | Kesesuaian evaluasi yang digunakan dengan tingkat kemampuan berfikir siswa | | | | | √ |
| 12 | Kelengkapan materi yang disajikan dalam media pembelajaran | | | | | √ |
| 13 | Interaktifitas Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran dengan media pembelajaran | | | | | √ |
| Skor yang diperoleh | | 62 | | | | |
| Skor total | | 65 | | | | |

D. Kriteria Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

| Nilai | Kriteria |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Tinggi |
| 61% - 80% | Tinggi |
| 41% - 60% | Cukup |
| 21% - 40% | Rendah |
| 0% - 20% | Sangat Rendah |

E. Kesimpulan

Hasil validasi media ini dinyatakan:*

| | | |
|---|---------------|-------------------------------------|
| √ | Sangat Tinggi | Sangat baik digunakan |
| | Tinggi | Boleh digunakan dengan revisi kecil |
| | Cukup | Boleh digunakan dengan revisi besar |
| | Rendah | Tidak boleh digunakan |
| | Sangat Rendah | Tidak boleh digunakan |

*) berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian Bapak/Ibu validator

F. Komentar dan Saran

Sidoarjo, 14 September 2022

Validator



Veri Iswanto, S.Kom

- Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Angket Respon Siswa)

Nama : Ryan Perdana P

Kelas : X RPL 2

Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas diri anda dengan benar
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda ceklist (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Dengan ketentuan:
 5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Tidak Baik
3. Jawaban terhadap angket tidak akan mempengaruhi nilai atau hal yang lain yang dapat merugikan anda
4. Silakan memberikan komentar dan saran apabila menemukan hal yang perlu diperbaiki
5. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket

| No | Pernyataan | Penilaian | | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Design media pembelajaran yang digunakan menarik | | | | √ | |
| 2 | Media pembelajaran mudah digunakan | | | | | √ |
| 3 | Video pada media pembelajaran memudahkan memahami materi | | | | | √ |
| 4 | Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberikan motivasi lebih dalam belajar | | | √ | | |
| 5 | Materi yang disajikan dalam media pembelajaran jelas dan mudah dimengerti | | | | | √ |
| 6 | Media pembelajaran ini memuat soal-soal latihan | | | | √ | |

| | | | | | | |
|----------------------------|--|----|--|---|---|---|
| | yang dapat menguji pemahaman materi | | | | | |
| 7 | Dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menghilangkan rasa kebosanan dalam belajar | | | | | √ |
| 8 | Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan ketika belajar | | | √ | | |
| 9 | Media pembelajaran ini memenuhi fungsi layak dan praktis apabila digunakan dalam belajar | | | | √ | |
| 10 | Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dan dimengerti | | | | | √ |
| 11 | Bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | √ |
| 12 | Adanya motivasi belajar lebih saat menggunakan media belajar ini | | | √ | | |
| Skor yang diperoleh | | 51 | | | | |


Komentar dan Saran

Sidoarjo, 14 September 2022



Ryan Perdana P

- Lembar Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian

| | | |
|--|--|--|
|  | SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SMK "Antartika" 1 SIDOARJO TEKNIK MESIN, TEKNIK OTOMOTIF, TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA NPSN : 20501717 TERAKREDITASI "A" NIS : 320060 |   |
| Jalan Siwalanpanji Telp (031) 8962851, Fax. (031) 8960486, Buduran - Sidoarjo, E_mail : smks.antartika1.sda@gmail.com, Website : www.smkantartika1sda.sch.id | | |
| <u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 085/HM/ANT-1/IX/2022 | | |
| Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Antartika 1 Sidoarjo menerangkan dengan sesungguhnya : | | |
| Nama NIM Program Studi Fakultas | : : : : | Moch. Ibnu 'Ain 178320700015 Pendidikan Teknologi Informasi Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo |
| Adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Antartika 1 Sidoarjo dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif " | | |
| Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. | | |
| <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Sidoarjo, 15 September 2022</p> <p>Kepala,</p> <p></p> <p>Drs. H. TOHIRIN, M.Pd.</p> </div> </div> | | |