

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard E-Modul Interaktif

STORYBOARD E-MODUL INTERAKTIF PENGOLAHAN GAMBAR BITMAP (RASTER) MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Komponen yang terdapat dalam e-modul interaktif ini secara umum terdiri dari:

1. Font : Microsoft PhagsPa, Arial
2. Button/ Tombol :

No	Simbol	Fungsi
1		Mengatur tampilan E-Modul menjadi mode full screen (layar penuh)
2		Fitur pencarian dari halaman E-Modul
3		Menampilkan gambar halaman E-Modul dalam mode thumbnail
4		Pengaturan untuk zoom in (memperbesar) tampilan E-Modul
5		Pengaturan untuk menghidupkan dan mematikan suara
6		Menampilkan halaman petunjuk E-Modul
7		Memberikan text pada area E-Modul
8		Mengaktifkan timer untuk membuka halaman E-Modul selanjutnya
9		Menampilkan daftar isi E-Modul
10		Untuk kembali ke halaman yang telah dibuka sebelumnya
11		Untuk kembali ke halaman pertama
12		Untuk kembali ke halaman sebelumnya
13		Informasi nomor halaman

14		Untuk menuju ke halaman berikutnya
15		Untuk menuju ke halaman terakhir
16		Untuk meneruskan ke halaman yang dibuka sebelumnya
17		Untuk kembali ke halaman sebelumnya
18		Untuk menuju ke halaman berikutnya
19		Pengaturan tampilan zoom in/zoom out pada saat mode zoom in
20		Pengaturan previous page/next page pada saat mode tampilan zoom in
21		<i>Freehand</i> pada saat mode tampilan zoom in
22		Mengubah tampilan menjadi mode satu halaman
23		Mengubah tampilan menjadi mode dua halaman
24		Keluar dari mode tampilan zoom in
25		Meminimize tampilan E-Modul
26		Memaximize tampilan E-Modul
27		Keluar dari program E-Modul

3. Audio : -
4. Video : Video tutorial kegiatan belajar 1
Video tutorial kegiatan belajar 2
Video tutorial kegiatan belajar 3
Video tutorial kegiatan belajar 4
Video tutorial kegiatan belajar 5
5. Animasi : -

NO	KEGIATAN	VISUAL	KET
1	Cover	<p>E-Modul Interaktif Pengolahan Gambar Bitmap (Raster)</p> <p>Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis</p> <p>Kelas X SMK Kompetensi Keahlian Multimedia</p> <p>Leila F. A. N. F. A. Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta 2019</p>	<p>Semua tombol navigasi akan tampil ketika pengguna membuka program e-modul interaktif</p>
2	Halaman Pembuka	<p style="text-align: center;">E-MODUL PENGOLAHAN GAMBAR BITMAP (RASTER)</p> <p style="text-align: center;">Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Semester 2 SMK Kompetensi Keahlian Multimedia</p> <p style="text-align: center;">Penyusun: Leila Fajrie A. N. F. A.</p> <p style="text-align: center;">Pembimbing: Dr. Sujarwo M, Pd.</p> <p style="text-align: center;">Editor: Prof. Herman Dwi Surjono, Ph. D. Dr. Priyanto M. Kom. Dr. Christina Ismaniati, M. Pd.</p> <p style="text-align: center;">Teknologi Pembelajaran – Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta</p>	1 halaman

		Jl. Colombo No. 1, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281 (0274) 586168	
3	Kata Pengantar	Kata Pengantar Puji syukur penulis selalu panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan produk E-Modul Pengolahan Gambar Bitmap (Raster) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian Multimedia ini. Selanjutnya	1 halaman
4	Pendahuluan	Pendahuluan Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat beberapa unit kompetensi yang harus Anda kuasai sebagai siswa SMK kompetensi keahlian Multimedia. Mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran produktif dimana proses pembelajaran dilakukan dengan teori dan praktik yang wajib Anda tempuh di kelas X pada semester gasal dan semester genap. Mata pelajaran Dasar Desain Grafis Tabel Kompetensi Inti 1, 2, 3, 4 • Tabel Kompetensi Dasar Pengolahan Gambar Bitmap • Tabel Indikator Pencapaian Kompetensi • Tujuan Pembelajaran • Susunan Kegiatan Belajar •	6 halaman

5	Peta Kompetensi		1 halaman
6	Gambaran Kegiatan Belajar	<p>KB 1 Penjelasan mengenai unsur grafis, gambar bitmap, ciri-ciri gambar bitmap, macam-macam aplikasi pengolah gambar bitmap (raster) serta pengenalan dan instalasi aplikasi Adobe Photoshop CS6.</p> <p>KB 2 Pengenalan interface (antarmuka) dan fitur dasar aplikasi Adobe Photoshop CS6, serta penjelasan fungsi seleksi aplikasi Adobe Photoshop CS6.</p> <p>KB 3 Pengenalan teknik dasar penggabungan dengan manipulasi layer pada aplikasi Adobe Photoshop CS6 untuk menggabungkan beberapa gambar bitmap menjadi satu gambar bitmap.</p> <p>KB 4 Menjelaskan jenis-jenis efek dasar layer style, filter dan manipulasi gambar untuk mendesain suatu gambar bitmap.</p> <p>KB 5 Mendemonstrasikan penggunaan aplikasi desain grafis Adobe Photoshop untuk mendesain poster.</p>	
7	Video Tutorial	<p>Judul Video Petunjuk</p>	

8	Tes Formatif	<p style="text-align: center;">Tampilan Awal</p> <p style="text-align: center;">Tes Formatif</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Petunjuk</p> <p style="text-align: center;">Masukkan Nama</p> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; gap: 20px;"> <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/> Start </div> </div> <p style="text-align: center;">Tampilan Soal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; gap: 10px;"> <input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/> Nama <input style="width: 60px; height: 20px;" type="text"/> Score </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Soal</p> </div> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> Lanjut </div> </div> <p style="text-align: center;">Tampilan Akhir</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Hasil Akhir</p> <div style="text-align: center; margin: 10px auto; width: 60%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Score</div> </div> <div style="text-align: center; margin: 5px auto; width: 60%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Keterangan</div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px auto; width: 60%;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Button untuk mengulang tes</div> </div> </div>	<p>Kolom masukkan nama digunakan untuk mengisi nama pengguna. Apabila kolom nama belum terisi maka button start tidak dapat ditekan.</p> <p>Button Start digunakan untuk masuk ke halaman soal.</p> <p>Button Lanjut digunakan untuk melanjutkan ke soal berikutnya</p> <p>Button untuk mengulang tes digunakan untuk mengulang tes formatif.</p>
---	--------------	--	---

Lampiran 2. Silabus Dasar Desain Grafis

SILABUS MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Pogram Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas	: X/ 1 dan 2
Durasi (Waktu)	: 144 JP x 45 Menit
KI-1 (Sikap Spiritual)	: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI-2 (Sikap Sosial)	: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, 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

- KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Jaringan pada tingkat teknis, spesifik, detil, 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
- KI-4 (Keterampilan) :

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja *Teknik Komputer dan Jaringan*. 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

Bagian yang diblok merupakan kompetensi dasar dan pokok bahasan yang dikembangkan dalam bentuk e-modul interaktif

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Sumber Belajar
1	2	3	4	5	6	7
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Memahami konsep dasar desain grafis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur dasar desain grafis 3.1.3 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep dasar desain grafis • Unsur-unsur desain grafis dan prinsip-nya • Unsur-unsur tata letak. • Garis, ilustrasi, tipografi. • Warna, gelap-terang • Tekstur, dan ruang 	6 JP	<i>Discovery Learning</i> 1. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca materi pokok • Peserta didik mencermati pokok-pokok isi materi • Peserta didik mencermati setiap submateri 2. Pernyataan/Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang materi pokok • Peserta didik bertanya jawab 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan					

	ruang dalam sebuah desain			<p>tentang pokok-pokok isi materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang submateri pokok. <p>3. Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi tentang pokok-pokok isi materi yang benar • Peserta didik mencari informasi tentang materi pokok <p>4. Pembuktian (<i>Verification</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik berdiskusi untuk 		
--	---------------------------	--	--	---	--	--

				<p>mencari solusi permasalahan.</p> <p>5. Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan peserta didik lain memberikan tanggapan. 		
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB	• Fungsi warna CMYK dan RGB.	6 JP	<p><i>Discovery Learning</i></p> <p>1. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)</p>	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia</i>

<p>4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.</p>	<p>3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB</p> <p>4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB.</p> <p>4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. • Kombinasi warna CMYK dengan RGB 		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca materi pokok • Peserta didik mencermati pokok-pokok isi materi • Peserta didik mencermati setiap submateri <p>2. Pernyataan/Identifikasi masalah(<i>Problem Statement</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang materi pokok • Peserta didik bertanya jawab tentang pokok-pokok isi materi • Peserta didik bertanya jawab tentang submateri pokok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<p><i>Seri C (Desain Grafis).</i> Bandung: Armico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Internet
---	--	---	--	--	--	---

				<p>3. Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi tentang pokok-pokok isi materi yang benar • Peserta didik mencari informasi tentang materi pokok <p>4. Pembuktian (<i>Verification</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik berdiskusi untuk mencari solusi permasalahan. <p>5. Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>menganalisis pokok-pokok isi materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan peserta didik lain memberikan tanggapan. 		
3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain. 3.3.2 Menguraikan prinsip desain	<ul style="list-style-type: none"> • kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) • Keseimbangan (Balance) • Proporsi (Proportion) • Irama (Rhythm) • Penekanan/ fokus dan emphasis 	9 JP	<p>Discovery Learning</p> <p>1. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca materi pokok • Peserta didik mencermati pokok-pokok isi materi 	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet

<p>4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p>	<p>4.3.1 Mengintegrasikan prinsip kedalam desain. 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contrast dan variety. • Repetisi (Repetition) 		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencermati setiap submateri <p>2. Pernyataan/Identifikasi masalah(<i>Problem Statement</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang materi pokok • Peserta didik bertanya jawab tentang pokok-pokok isi materi • Peserta didik bertanya jawab tentang submateri pokok. <p>3. Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi tentang pokok-pokok isi materi yang benar • Peserta didik mencari informasi 		
---	--	--	--	--	--	--

				<p>tentang materi pokok</p> <p>4. Pembuktian (<i>Verification</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik berdiskusi untuk mencari solusi permasalahan. <p>5. Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang hasil menganalisis 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>pokok-pokok isi materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan peserta didik lain memberikan tanggapan. 		
<p>3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar</p> <p>4.4 Menempatkan berbagai format gambar</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan format gambar.</p> <p>3.4.2 Menguraikan berbagai format.</p> <p>4.4.1 Membandingkan format gambar.</p> <p>4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format. 	6 JP	<p>Discovery Learning</p> <p>1. Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membaca materi pokok • Peserta didik mencermati pokok-pokok isi materi • Peserta didik mencermati setiap submateri <p>2. Pernyataan/Identifikasi masalah(<i>Problem Statement</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab 	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet

				<p>tentang materi pokok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang pokok-pokok isi materi • Peserta didik bertanya jawab tentang submateri pokok. <p>3. Pengumpulan data <i>(Data Collection)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi tentang pokok-pokok isi materi yang benar • Peserta didik mencari informasi tentang materi pokok <p>4. Pembuktian <i>(Verification)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk menganalisis 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>pokok-pokok isi materi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi untuk mencari solusi permasalahan. <p>5. Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang hasil menganalisis pokok-pokok isi materi • Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan peserta didik lain 		
--	--	--	--	--	--	--

				memberikan tanggapan.		
3.5 Menerapkan prosedur scanning gambar/ ilustrasi /teks dalam desain	3.5.1 Menjelaskan fungsi scanning. 3.5.2 Menguraikan prosedur scanning.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah scanning. Kelebihan dan kekurangan proses scanning. 	12 JP	<i>Problem Based Learning</i> 1. Orientasi peserta didik pada masalah <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran • Memperlihatkan dan menampilkan video atau gambar tentang peristiwa atau hal-hal yang berkaitan dengan materi 2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar <ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan materi • Mengarahkan peserta didik untuk melakukan kajian 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet
4.5 Melakukan proses scanning gambar/ ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain	4.5.1 Memilih gambar untuk discan. 4.5.2 Menunjukkan hasil scanning.					

				<p>teori yang relevan dengan masalah serta mencari sumber lainnya</p> <p>3. Membimbing penyelidikan individu dan kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai <p>4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah seperti merencanakan dan menyiapkan laporan serta membantu siswa dalam berbagi tugas dengan temannya. <p>5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> Membantu siswa melakukan refleksi serta evaluasi terhadap penyelidikan peserta didik dalam proses-proses yang dilakukan serta meminta kelompok untuk presentasi. 		
<p>3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<p>3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.</p> <p>3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor.</p> <p>4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat lunak pengolah gambar. Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. 	12 JP	<p><i>Project Based Learning</i></p> <p>1. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menanggapi materi yang diberikan Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan <p>2. Menyusun Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam 	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. Internet

				<p>menciptakan produk dan memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>presentasi hasil produk.</p> <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk. • Peserta didik aktif dalam membuat produk. • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. 		
--	--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan mendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang telah dipresentasikan. 		
--	--	--	--	---	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 	
<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 hasil manipulasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar vektor. • Teknik memanipulasi gambar vektor. 	9 JP	<p>Project Based Learning</p> <p>1. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan <p>2. Menyusun Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan memberikan tema-tema, 	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet

				<p>subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan presentasi hasil produk. <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk. • Peserta didik aktif dalam membuat produk. • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>produk yang sedang dikerjakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan mendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang telah dipresentasikan. • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil 		
--	--	--	--	---	--	--

				akhir produk yang telah dikerjakan		
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor. 3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis vektor. • Mengedit gambar berbasis vektor. 	9 JP	<i>Project Based Learning</i> 1. Penentuan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan 2. Menyusun Perencanaan Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi Ma Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet
4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor	4.8.1 Mensketsa desain gambar. 4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.					

				<p>dalam membuat produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan presentasi hasil produk. <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk 		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>menentukan tema pembuatan produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik aktif dalam membuat produk. • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan • Peserta didik melakukan perbaikan 		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh</p> <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan mendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang telah dipresentasikan. • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 		
3.9 Menerapkan perangkat lunak	3.9.1 Siswa mampu menjelaskan aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar Bitmap dan Instalasi Program Aplikasi 	6 JP	<p><i>Project Based Learning</i></p> <p>1. Penentuan pertanyaan mendasar</p>	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • E-Modul Interaktif Pengolahan

<p>pengolah gambar bitmap (raster)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)</p>	<p>pengolah gambar bitmap (raster).</p> <p>3.9.2 Siswa mampu mengidentifikasi fungsi antarmuka dan toolbox pada aplikasi pengolah gambar bitmap (raster).</p> <p>4.9.1 Siswa mampu melakukan penginstalan aplikasi pengolah gambar bitmap (raster).</p> <p>4.9.2 Siswa mampu menggunakan aplikasi pengolah gambar bitmap (raster).</p>	<p>Pengolah Gambar Bitmap Adobe Photoshop CS6.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Program Aplikasi Pengolah Gambar Bitmap (Raster) Adobe Photoshop CS6. 		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan <p>2. Menyusun Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk. • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk 	<p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<p>Gambar Bitmap (Raster)</p>
---	--	---	--	---	--	-------------------------------

				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan presentasi hasil produk. <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk. • Peserta didik aktif dalam membuat produk. 		
--	--	--	--	---	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan pendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang telah dipresentasikan. • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 		
3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek	3.10.1 Siswa mampu menjelaskan teknik dasar penggabungan gambar pada aplikasi pengolah gambar bitmap (raster).	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Teknik Dasar Penggabungan Gambar Bitmap (Raster) menggunakan Adobe 	6 JP	<i>Project Based Learning</i> 1. Penentuan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • E-Modul Interaktif Pengolahan Gambar Bitmap (Raster)

<p>4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.10.2 Siswa mampu menjelaskan fitur-fitur efek aplikasi pengolah gambar bitmap (raster).</p> <p>4.10.1 Siswa mampu mengintegrasikan teknik dasar dan fitur efek dalam memanipulasi gambar bitmap (raster).</p> <p>4.10.2 Siswa mampu menyajikan manipulasi gambar bitmap (raster) hasil pengolahan menggunakan teknik dasar dan fitur efek.</p>	<p>Photoshop CS6.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemberian Efek Gambar Bitmap menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS6. 		<p>materi yang telah diberikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menyusun Perencanaan Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk. • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek 3. Menyusun Jadwal <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat 		
--	---	--	--	---	--	--

				<p>keepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan presentasi hasil produk.</p> <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk.• Peserta didik aktif dalam membuat produk.• Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk.		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan 		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>mendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang telah dipresentasikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 		
<p>3.11 Mengevaluasi pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster)</p>	<p>3.11.1 Siswa mampu mengidentifikasi pembuatan desain gambar berbasis bitmap (raster)</p> <p>3.11.2 Siswa mampu mengevaluasi pembuatan desain gambar berbasis bitmap (raster).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan Desain Poster menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS6. 	3 JP	<p>Project Based Learning</p> <p>1. Penentuan pertanyaan mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan <p>2. Menyusun Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan 	<p>Pengetahuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja <p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • E-Modul Interaktif Pengolahan Gambar Bitmap (Raster)
<p>4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)</p>	<p>4.11.1 Siswa mampu membuat rancangan desain gambar.</p>					

	4.11.2 Siswa mampu membuat desain gambar berbasis bitmap sesuai rancangan.			<p>penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan 		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>hingga selesai dan presentasi hasil produk.</p> <p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk. • Peserta didik aktif dalam membuat produk. • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang 		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>sedang dikerjakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapatkan umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk yang telah dibuat • Peserta didik lain memberikan mendapat feedback atau masukan dari hasil produk yang 		
--	--	--	--	--	--	--

				telah dipresentasikan.		
				<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 		
3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap 3.12.2 Menyusun kriteria penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. 	18 JP	Project Based Learning 1. Penentuan pertanyaan mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menanggapi materi yang diberikan • Peserta didik mengidentifikasi materi yang telah diberikan 2. Menyusun Perencanaan Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan penjelasan aturan dalam menciptakan produk dan 	Pengetahuan : <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian unjuk kerja Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Muttakin Khoiruddin. 2012. <i>Multimedia Seri C (Desain Grafis)</i>. Bandung: Armico. • Internet
4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)	4.12.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap 4.12.2 Menyusun laporan penilaian					

				<p>memberikan tema-tema, subjek, dan sumber-sumber yang bisa dijadikan ide dalam membuat produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merancang untuk membangun sebuah produk • Peserta didik mengorganisir pengerjaan proyek <p>3. Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat kesepakatan dalam penyusunan jadwal pembuatan produk yang sedang dikerjakan hingga selesai dan presentasi hasil produk. 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>4. Memantau Peserta didik dan Kemajuan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengeksplorasi sumber-sumber yang ada untuk menentukan tema pembuatan produk. • Peserta didik aktif dalam membuat produk. • Peserta didik bertanya ketika menemui permasalahan dalam pembuatan produk. <p>5. Penilaian Hasil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melaporkan kemajuan hasil produk yang sedang dikerjakan. • Peserta didik mendapatkan 		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>umpan balik terkait kemajuan produk yang sedang dikerjakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan perbaikan terhadap produk yang dikerjakan sesuai umpan balik yang diperoleh <p>6. Evaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mempresentasikan produk • Peserta didik lain memberikan pendapat dipresentasikan. • Peserta didik mendapat penilaian dan saran-saran terhadap hasil akhir produk yang telah dikerjakan 		
--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 3. Hasil Penilaian Instrumen oleh Validasi Materi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Priyanto
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FT UMY

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:

Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar
Desain Grafis Siswa SMK Multimedia

dari mahasiswa:

Nama : Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana
Program Studi : Teknologi Pembelajaran
NIM : 17707251012

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1.~~Semai Saran~~.....
.....
2.
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 8-3 2019

Validator,

Priyanto
.....

*) coret yang tidak perlu

ANGKET KELAYAKAN E-MODUL OLEH AHLI MATERI

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK MULTIMEDIA

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Materi Pokok : Menerapkan aplikasi pengolah bitmap (raster)
Sasaran Modul : Siswa Program Keahlian Multimedia kelas X Semester Genap
Tahun Ajaran 2018/2019
Validator :
Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk :

1. Angket evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi terkait kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan *e-modul* interaktif Dasar Desain Grafis.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu ahli materi memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.
Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:
4 = Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas (sesuai pernyataan)
3 = Baik/Sesuai /Jelas (sesuai pernyataan)
2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas (sesuai pernyataan)
1 = Sangat kurang
4. Komentar dan saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A. Aspek Pendahuluan						
1	Kejelasan petunjuk pembelajaran				✓	
2	Keterkaitan <i>e-modul</i> interaktif dengan pembelajaran sebelumnya				✓	
3	Kejelasan perumusan kriteria capaian pembelajaran			✓		
4	Kesesuaian perumusan kriteria capaian pembelajaran dengan kurikulum				✓	
B. Aspek Isi						
5	Materi pembelajaran disajikan dengan runtut dan terstruktur				✓	
6	Relevansi materi pembelajaran yang disajikan dengan kurikulum				✓	
7	Keakuratan materi pembelajaran yang disajikan				✓	
8	Materi pembelajaran yang disampaikan memiliki kebenaran substansi yang jelas				✓	
9	Kesesuaian materi yang dibahas dengan tujuan pembelajaran				✓	
10	Kelengkapan materi yang dibahas dalam <i>e-modul</i> interaktif				✓	
11	Materi yang disajikan dalam <i>e-modul</i> interaktif menarik			✓		
12	Kejelasan pemberian contoh dalam <i>e-modul</i> interaktif			✓		
C. Aspek Pembelajaran						
13	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa SMK kelas X				✓	
14	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum				✓	
15	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI-KD				✓	
16	Kesesuaian struktur materi				✓	

17	Konsistensi antar tujuan dan tugas				✓	
18	Kejelasan uraian materi				✓	
19	Ketuntasan materi				✓	
20	Kesesuaian gambar, animasi dan video dengan materi				✓	
21	Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan pengguna			✓		
22	Keruntutan latihan sesuai dengan materi				✓	
D. Aspek Rangkuman						
23	Kejelasan rangkuman yang disajikan pada <i>e-modul</i> interaktif				✓	
24	Sistematika penyusunan rangkuman yang disajikan pada <i>e-modul</i> interaktif				✓	
25	Kelengkapan rangkuman yang disajikan pada <i>e-modul</i> interaktif				✓	
E. Aspek Tugas/Latihan dan Evaluasi						
26	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal/tes				✓	
27	Kesesuaian latihan/tes yang terdapat dalam <i>e-modul</i> interaktif dengan materi				✓	
28	Kejelasan perumusan latihan/tes yang terdapat dalam <i>e-modul</i> interaktif				✓	
29	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa				✓	
30	Pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa mudah dimengerti				✓	

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

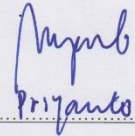
D. Kesimpulan

Pengembangan E-Modul Interaktif Pengolah Gambar Bitmap (Raster) pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah Wonosari dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 0-3 2019

Ahli Materi,


.....

NIP.

Lampiran 4. Hasil Penilaian Instrumen oleh Validasi Desain Instruksional



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Christina Isnananti, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Rektor / Dosen S-1 dan S-2 TP UNY
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa media pembelajaran dengan judul:

Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar
Desain Grafis Siswa SMK Multimedia

dari mahasiswa:

Nama : Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana
Program Studi : Teknologi Pembelajaran
NIM : 17707251012

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu dicek lagi tata tulis dan urutan materi.
2. Saran: ada baiknya disusun juga kajian Desain Instruksional E-Modulnya.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13-03-2019

Validator,

Dr. Ch. Isnananti, M.Pd.
196203261987022001

*) coret yang tidak perlu

**ANGKET VALIDASI DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN E-MODUL PENGOLAHAN GAMBAR BITMAP (RASTER)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Semester : Genap
Sasaran : Siswa Kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari
Validator : *Dr. Christna Semanati, M. Pd.*
Hari/ Tanggal : *13-03-2019*

A. Petunjuk

1. Angket validasi ini diisi oleh ahli instrumen
2. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli instruksional mengenai kualitas desain instruksional pengembangan E-Modul interaktif pengolahan gambar bitmap (raster) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang sedang dikembangkan.
3. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian yang telah dijabarkan pada instrumen.
4. Mohon diberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
5. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang telah disediakan.

B. Instrumen

ANGKET VALIDASI DESAIN INSTRUKSIONAL OLEH AHLI INSTRUKSIONAL

No	Indikator	Kriteria Penilaian <i>Design Instructional</i>		Penilaian	Saran
1	Kelengkapan komponen instruksional	4	Jika desain instruksional memuat rumusan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran	✓	
		3	Jika desain instruksional memuat rumusan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi		
		2	Jika desain instruksional memuat rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar		
		1	Jika desain instruksional memuat rumusan kompetensi dasar saja		
2	Kesesuaian rumusan kompetensi dasar dengan kompetensi inti 1, 2, 3, dan 4	4	Jika rumusan kompetensi dasar sesuai dengan kompetensi inti 1, 2, 3, dan 4	✓	
		3	Jika rumusan kompetensi dasar sesuai dengan kompetensi inti 2, 3, dan 4		
		2	Jika rumusan kompetensi dasar sesuai dengan kompetensi inti 3 dan 4		
		1	Jika rumusan kompetensi dasar sesuai dengan kompetensi inti 4 saja		
3	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dengan kompetensi dasar	4	Jika rumusan indikator pencapaian setiap kompetensi sesuai dengan KD 3.9 & 4.9, 3.10 & 4.10, serta 3.11 & 4.11	✓	
		3	Jika rumusan indikator pencapaian setiap kompetensi yang sesuai dengan hanya dua KD		
		2	Jika rumusan indikator pencapaian setiap kompetensi yang sesuai dengan hanya satu KD		

		1	Jika rumusan indikator pencapaian setiap kompetensi tidak ada yang sesuai dengan KD		
4	Kesesuaian rumusan tujuan pembelajaran	4	Jika rumusan tujuan pembelajaran memuat minimal AB, spesifik, dapat dicapai, menggunakan kata kerja operasional, dan mencakup kompetensi dasar	✓	
		3	Jika rumusan tujuan pembelajaran memuat minimal AB, dapat dicapai, menggunakan kata kerja operasional, dan mencakup kompetensi dasar		
		2	Jika rumusan tujuan pembelajaran memuat minimal AB, menggunakan kata kerja operasional, dan mencakup kompetensi dasar		
		1	Jika rumusan tujuan pembelajaran memuat minimal AB dan mencakup kompetensi dasar		
5	Kesesuaian peta analisis instruksional dengan capaian kompetensi	4	Jika peta dalam mencapai kompetensi yang disajikan terstruktur, mudah dipahami alurnya, memuat kompetensi inti, serta memuat kompetensi dasar	✓	
		3	Jika peta dalam mencapai kompetensi yang disajikan mudah dipahami alurnya, memuat kompetensi inti, serta memuat kompetensi dasar		
		2	Jika peta dalam mencapai kompetensi yang disajikan memuat kompetensi inti, serta memuat kompetensi dasar		
		1	Jika peta dalam mencapai kompetensi yang disajikan hanya memuat kompetensi dasar saja		
6	Penggunaan bahasa dalam e-modul	4	Jika penggunaan bahasa dalam e-modul memotivasi, membangkitkan semangat, mudah dipahami, dan sangat komunikatif.	✓	

		3	Jika penggunaan bahasa dalam e-modul membangkitkan semangat, mudah dipahami, dan sangat komunikatif.		
		2	Jika penggunaan bahasa dalam e-modul mudah dipahami, dan sangat komunikatif.		
		1	Jika penggunaan bahasa dalam e-modul memotivasi siswa		
7	Kesesuaian tujuan instruksional umum dengan bahan instruksional	4	Jika tujuan instruksional umum sangat sesuai dengan bahan instruksional	✓	
		3	Jika tujuan instruksional umum sesuai dengan bahan instruksional		
		2	Jika tujuan instruksional umum kurang sesuai dengan bahan instruksional		
		1	Jika tujuan instruksional umum tidak sesuai dengan bahan instruksional		
8	Kesesuaian alat penilaian hasil belajar dengan capaian pembelajaran	4	Jika alat penilaian hasil belajar yang disajikan dapat mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa	✓	
		3	Jika alat penilaian hasil belajar yang disajikan dapat mengukur keterampilan siswa		
		2	Jika alat penilaian hasil belajar yang disajikan dapat mengukur pengetahuan siswa		
		1	Jika alat penilaian hasil belajar yang disajikan tidak dapat mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa		
9	Kesesuaian strategi instruksional dengan capaian pembelajaran	4	Jika strategi instruksional sesuai dengan karakteristik siswa, gaya belajar, karakteristik mata pelajaran, dan karakteristik materi pembelajaran	✓	
		3	Jika strategi instruksional sesuai dengan karakteristik siswa, gaya belajar, dan karakteristik mata pelajaran		

		2	Jika strategi instruksional sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran		
		1	Jika strategi instruksional hanya sesuai dengan karakteristik mata pelajaran saja		
10	Kesesuaian bahan instruksional dengan tujuan instruksional umum	4	Jika bahan instruksional didesain <i>self-instructional</i> , <i>self-contained</i> , <i>self-paced learning</i> , dan <i>computer-based materials</i>		
		3	Jika bahan instruksional didesain <i>self-instructional</i> , <i>self-contained</i> , dan <i>self-paced learning</i>	✓	
		2	Jika bahan instruksional didesain <i>self-instructional</i> dan <i>self-contained</i>		
		1	Jika bahan instruksional didesain hanya <i>self-instructional</i> saja		

Komentar/ Saran Umum :

1. Produk Anda sudah baik. Perlu dicek lagi tata tulis dan urutan materi.

2. Saran: ada baiknya disusun Kajian Desain Instruksional E-Model.


Kesimpulan :

Analisis desain instruksional Pengembangan E-Modul Interaktif Pengolah Gambar Bitmap (Raster) pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah Wonosari dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Yogyakarta, Maret 2019

Validator


Dr. Christina Sumanjati, M.Pd.
NIP: 196203261987022001

Lampiran 5. Hasil Penilaian Instrumen oleh Validasi Media



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550835, 550836, Fax (0274) 520326
Laman: pps.uny.ac.id E-mail: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
Jabatan/Pekerjaan : Kaprodi S2 TP
Instansi Asal : UNY

Menyatakan bahwa materi pembelajaran dengan judul:

Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar
Desain Grafis Siswa SMK Multimedia

dari mahasiswa:

Nama : Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana
Program Studi : Teknologi Pembelajaran
NIM : 17707251012

(sudah siap/~~belum siap~~*) dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. lihat catatan di instrumen
2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4-3- 2019

Validator,

Herman Dwi S

*) coret yang tidak perlu

ANGKET KELAYAKAN E-MODUL OLEH AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK MULTIMEDIA

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Materi Pokok : Menerapkan aplikasi pengolah bitmap (raster)
Sasaran Modul : Siswa Program Keahlian Multimedia kelas X Semester Genap
Tahun Ajaran 2018/2019
Validator :
Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk :

1. Angket evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media terkait kualitas media yang sedang dikembangkan dengan *e-modul* interaktif Dasar Desain Grafis.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu ahli media memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.
Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:
4 = Sangat Baik/Sangat Sesuai/Sangat Jelas (sesuai pernyataan)
3 = Baik/Sesuai /Jelas (sesuai pernyataan)
2 = Kurang Baik/Kurang Sesuai/Kurang Jelas (sesuai pernyataan)
1 = Sangat kurang
4. Komentar dan saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Penilaian Kelayakan Aspek Media

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A. Aspek Tampilan						
1	Kejelasan judul <i>e-modul</i> interaktif			✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> interaktif				✓	
3	Tata letak komponen multimedia yang memudahkan siswa belajar				✓	
4	Ketepatan pemilihan <i>background</i>				✓	
5	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i>				✓	
6	Kesesuaian komposisi warna tulisan			✓		
7	Pemilihan konten untuk materi menarik dan kreatif			✓		
8	Komponen multimedia yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran				✓	
9	Tampilan multimedia pendukung materi pembelajaran yang digunakan jelas dan menarik				✓	
10	Kesesuaian desain <i>cover</i> dengan materi pembelajaran				✓	
11	Desain <i>cover</i> menarik perhatian siswa			✓		
12	Konsistensi tampilan			✓		
13	Kesesuaian bentuk tombol navigasi			✓		
14	Kelengkapan komponen <i>e-modul</i> interaktif			✓		
B. Aspek Penggunaan						
15	Sistematika penyajian tepat				✓	
16	Kemudahan penggunaan <i>e-modul</i> interaktif				✓	
17	Ketepatan fungsi navigasi			✓		
18	Kemudahan interaksi dengan <i>e-modul</i> interaktif			✓		
19	Kemudahan akses keluar <i>e-modul</i> interaktif			✓		

20	Kelengkapan identitas yang terdapat pada <i>e-modul</i> interaktif			✓	
C. Aspek Pemanfaatan					
21	Relevansi komponen <i>e-modul</i> interaktif dengan materi pembelajaran			✓	
22	Ketersediaan contoh dan ilustrasi untuk memperjelas pemahaman materi			✓	
23	Bahasa yang digunakan dalam <i>e-modul interaktif</i> mudah dimengerti			✓	
24	Materi dalam <i>e-modul</i> interaktif menarik dan akurat			✓	
25	Ketepatan pemberian <i>feedback</i>			✓	
26	Ketepatan pemberian <i>self assessment</i> atau input pengguna			✓	
D. Aspek Prinsip Multimedia					
27	Materi disajikan menggunakan kata-kata dan gambar			✓	
28	Materi disajikan menggunakan multimedia yang relevan			✓	
29	Penyajian multimedia dilengkapi dengan penanda sebagai identitas materi pokok dan materi tambahan			✓	
30	Penggunaan teks, gambar, suara, dan video dalam materi tidak berlebihan			✓	
31	Penyajian gambar dan penjelasan diletakkan berdekatan.			✓	
32	Penyajian animasi dan video ditampilkan bersamaan dengan narasi yang relevan.			✓	
33	Materi pembelajaran yang kompleks, rumit dan luas dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil			✓	
34	Penyajian materi baru dan asing bagi pengguna, didahului dengan informasi pengenalan			✓	
35	Gambar atau animasi disajikan dengan narasi			✓	

C. Komentor dan Saran

- Pada cover perlu ditambor info Prodi S2 TP PPs uny.

.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Pengembangan E-Modul Interaktif Pengolah Gambar Bitmap (Raster) pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia di SMK Muhammadiyah Wonosari dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 4-3-2019

Ahli Media,


.....
NIP.

Lampiran 6. Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK MULTIMEDIA

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Materi Pokok : Menerapkan aplikasi pengolah bitmap (raster)
Sasaran Program : Siswa Kompetensi Keahlian Multimedia kelas X Semester Genap
Tahun Ajaran 2018/2019
Peneliti : Leila Fajrie A. N. F. A
Nama siswa :
Kelas :
Hari/ Tanggal :

A. Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa (pengguna) terkait bahan ajar *e-modul* interaktif Dasar Desain Grafis.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *checklist* (\surd) pada kolom yang tersedia.

Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

4 = sangat baik

2 = kurang

3 = baik

1 = sangat kurang

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas

bantuan dan kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Penilaian Respon Siswa

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kejelasan tujuan e-modul interaktif yang disampaikan					
2	Keruntutan tujuan e-modul interaktif yang disampaikan					
3	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
4	Materi yang disajikan menarik					
5	Keruntutan materi disajikan					
6	Kelengkapan informasi mengenai <i>e-modul</i> interaktif					
7	Kelengkapan materi dan kesimpulan yang disampaikan <i>e-modul</i> interaktif					
8	Kesesuaian latihan soal yang disampaikan <i>e-modul</i> interaktif dengan materi					
9	Kesesuaian evaluasi yang disampaikan <i>e-modul</i> interaktif dengan materi					
10	Kemudahan siswa melakukan interaksi dengan <i>e-modul</i>					
B. Aspek Tampilan						
11	Kejelasan petunjuk yang disampaikan <i>e-modul</i> interaktif					
12	Kejelasan tampilan yang disajikan pada <i>e-modul</i> interaktif					
13	Kemudahan pemahaman materi yang disajikan					
14	Kejelasan tulisan pada <i>e-modul</i> interaktif					
15	Kesesuaian tata letak materi dan konten multimedia					
16	Kejelasan tampilan video pembelajaran					

17	Kejelasan tampilan gambar pada materi pembelajaran					
18	Kejelasan tampilan animasi pada materi pembelajaran					
19	Tampilan gambar dan animasi menarik					
20	Tampilan video pembelajaran menarik					
C. Aspek Manfaat						
21	<i>E-modul</i> interaktif ini mudah digunakan					
22	<i>E-modul</i> interaktif ini memiliki petunjuk yang lengkap					
23	<i>E-modul</i> interaktif ini tidak berhenti saat pengoperasian					
24	<i>E-modul</i> interaktif membantu proses pembelajaran di kelas					
25	<i>E-modul</i> interaktif membantu proses pembelajaran di luar kelas					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 2019

Siswa,

.....

NIS.

Lampiran 7. Instrumen Minat Belajar Siswa

LEMBAR PENILAIAN MINAT BELAJAR *E-MODUL* INTERAKTIF DASAR DESAIN GRAFIS SMK MULTIMEDIA UNTUK SISWA

Judul Program	: Pengembangan <i>E-modul</i> Interaktif untuk meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Menerapkan aplikasi pengolah bitmap (raster)
Sasaran Program	: Siswa Kompetensi Keahlian Multimedia kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019
Peneliti	: Leila Fajrie A. N. F. A
Nama siswa	:
Kelas	:

A. Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa (pengguna) terkait penerapan bahan ajar *e-modul* interaktif Dasar Desain Grafis.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

4 = selalu 2 = terkadang

3 = sering 1 = tidak pernah

Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan

dan kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Penilaian Minat Belajar

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A. Aspek Keterlibatan Siswa						
1	Saya fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
2	Saya memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru					
3	Saya berusaha mencari tahu tentang materi yang baru yang disampaikan guru					
4	Saya bertanya jika ada materi yang menarik tetapi belum sepenuhnya paham					
5	Saya senang membantu siswa lain yang kesulitan dalam proses pembelajaran					
6	Saya menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru					
7	Saya ingin mencoba lagi jika dalam pembelajaran mengalami kesalahan					
8	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu					
B. Aspek Kompetensi Siswa						
9	Saya menguasai materi – materi yang disampaikan guru					
10	Saya mampu mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari					
11	Saya memperhatikan setiap tahap yang harus dilakukan dalam pembelajaran					
12	Saya berusaha menggali lebih dalam materi – materi yang disampaikan guru					

13	Saya membutuhkan materi yang disampaikan guru sebagai bekal di dunia industri					
C. Aspek Kecenderungan Siswa terhadap Pembelajaran						
14	Saya tertarik dan antusias saat guru menyampaikan materi pembelajaran					
15	Saya merasa puas setelah mengikuti pembelajaran					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 2019

Siswa,

.....

NIS.

Lampiran 8. Instrumen Kemandirian Belajar Siswa

LEMBAR PENILAIAN KEMANDIRIAN BELAJAR *E-MODUL* INTERAKTIF DASAR DESAIN GRAFIS SMK MULTIMEDIA UNTUK SISWA

Judul Program	: Pengembangan <i>E-modul</i> Interaktif untuk meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK Multimedia
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Menerapkan aplikasi pengolah bitmap (raster)
Sasaran Program	: Siswa Kompetensi Keahlian Multimedia kelas X Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019
Peneliti	: Leila Fajrie A. N. F. A
Nama siswa	:
Kelas	:

A. Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa (pengguna) terkait penerapan bahan ajar *e-modul* interaktif Dasar Desain Grafis.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun akan sangat membantu dan bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda *checklist* (\checkmark) pada kolom yang tersedia.

Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

4 = selalu	2 = terkadang
3 = sering	1 = tidak pernah

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas

bantuan dan kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Penilaian Kemandirian Belajar

No	Pernyataan	Skala Penilaian				Saran
		1	2	3	4	
A. Aspek <i>Self evaluation</i>						
1	Saya mampu menyelesaikan tugas tepat waktu					
2	Saya mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain					
3	Saya mampu mengendalikan diri untuk tetap fokus menyelesaikan tugas					
4	Saya mengetahui maksud dari setiap tugas yang diberikan oleh guru					
5	Saya mampu menentukan langkah awal dalam menganalisis tugas					
6	Saya sulit memahami maksud dari setiap tugas yang diberikan oleh guru					
7	Saya mengerjakan evaluasi yang diberikan guru dengan cermat					
8	Saya menguasai materi yang diberikan guru					
9	Saya mampu memahami pembelajaran tanpa bantuan orang lain					
B. Aspek <i>Organizing and transforming</i>						
10	Saya menulis daftar tugas yang akan saya kerjakan					
11	Saya menyelesaikan tugas berdasarkan urutan yang telah saya tulis					
12	Saya merencanakan terlebih dahulu tugas yang akan saya selesaikan					
13	Saya membuat kerangka sebelum mengerjakan tugas					

14	Saya mengerjakan tugas sesuai dengan apa yang telah saya rencanakan					
15	Saya mengerjakan tugas sesuai dengan kerangka yang saya buat					
C. Aspek Goal setting and planning						
16	Saya mampu menuliskan tujuan belajar yang saya ikuti					
17	Saya mengerti tujuan pembelajaran yang saya ikuti					
18	Saya berusaha mencapai tujuan yang telah dirumuskan					
19	Saya dapat menentukan strategi belajar yang efektif sesuai kemampuan saya					
20	Saya dapat menentukan strategi belajar yang sesuai dengan gaya belajar saya					

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 2019

Siswa,

.....
NIS.

Lampiran 9. Soal *Pretest-Posttest*

SOAL *PRETEST – POSTTEST*

Kompetensi Dasar:

- | | | | |
|------|---|------|---|
| 3.9 | Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) | 4.9 | Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster) |
| 3.10 | Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek | 4.10 | Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek |
| 3.11 | Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar bitmap (raster) | 4.11 | Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster) |

Materi Pembelajaran:

1. Gambar Bitmap dan Instalasi Program Aplikasi Pengolah Gambar Bitmap Adobe Photoshop CS6.
2. Pengenalan Program Aplikasi Pengolah Gambar Bitmap (Raster) Adobe Photoshop CS6.
3. Pengenalan Teknik Dasar Penggabungan Gambar Bitmap (Raster) menggunakan Adobe Photoshop CS6.
4. Pemberian Efek Gambar Bitmap menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS6.
5. Pembuatan Desain Poster menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS6.

Petunjuk Mengerjakan!

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum memulai mengerjakan soal
2. Periksa kelengkapan jumlah halaman soal dan kejelasan keterbacaan soal sebelum mulai mengerjakan
3. Bacalah soal dengan baik dan teliti, jumlah soal terdiri dari 40 pilihan ganda dengan 5 opsi jawaban.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat diantara huruf A, B, C, D atau E dengan menyilang salah satu opsi pada lembar jawaban yang telah disediakan.
5. Pada saat tes berlangsung, tidak diperkenankan membuka buku catatan, HP atau alat bantu lainnya
6. Periksa kembali hasil pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada guru.
7. Akhiri kegiatan dengan berdoa.
8. Selamat mengerjakan!

- 1) Representasi dari sebuah objek disebut...
 - a) Teks
 - b) Animasi
 - c) Huruf
 - d) Gambar
 - e) Audio

- 2) Terdapat dua jenis warna dalam dasar desain grafis yaitu...
 - a) RGB dan CNYK
 - b) RCB dan CMYK
 - c) RCB dan CNYK
 - d) RCB dan CMXK
 - e) RGB dan CMYK






- 3) Perangkat lunak editor citra versi ketigabelas keluaran dari Adobe System Incorporated adalah ...
 - a) Adobe Photoshop CS6
 - b) Adobe Photoshop CS5
 - c) Adobe Photoshop CS4
 - d) Adobe Photoshop CS3
 - e) Adobe Photoshop CS2

- 4) Proses penyimpanan suatu gambar harus memperhatikan citra dan format file gambar yang sesuai. Beberapa format file bitmap yang populer dibawah ini kecuali adalah...
 - a) BMP
 - b) FLA
 - c) PCX
 - d) TIFF
 - e) JPEG

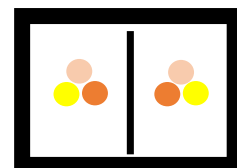
- 5) Sebelum melakukan instalasi kita perlu mengecek *system type computer* dengan cara...
 - a) Klik setting → Desktop
 - b) Klik setting → Personalization
 - c) Klik setting → PC Info
 - d) Klik setting → Control Panel
 - e) Klik setting → Help

- 6) Karya desain yang dibuat pada lembaran bergambar dan dipasang di dinding atau permukaan vertikal serta memuat suatu informasi tertentu disebut
 - a) Brosur
 - b) Banner
 - c) Pamflet
 - d) Poster

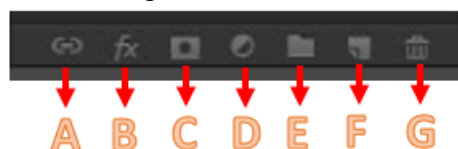
- e) Kartu Nama
- 7) Adobe Photoshop CS6 memiliki beberapa fitur baru dari versi yang sebelumnya yaitu kecuali...
 - a) Cropping
 - b) Automatically Save Recovery
 - c) Layer Filtering
 - d) Mode Content Aware pada Patch
 - e) perangkat tambahan untuk kemampuan 3D
- 8) Fasilitas baru di Photoshop CS6 yang berfungsi untuk memindahkan objek ke bagian lain dan secara otomatis menyesuaikan daerah tersebut dengan objek disekitarnya adalah....
 - a) Red Eye Tool
 - b) Patch Tool
 - c) Brush Tool
 - d) Pencil Tool
 - e) Content Aware Move Tool
- 9) Ketika gambar yang dihasilkan terlihat kabur, kita dapat menajamkan warna agar gambar terlihat lebih jelas dengan menggunakan sharpen tools. Di bawah ini yang merupakan icon dari sharpen tool adalah...

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 
- e) 

- 10) Berikut ini merupakan implementasi prinsip tata letak ...
 - a) Harmoni
 - b) Keseimbangan Asimetris
 - c) Keseimbangan Simetris
 - d) Fokus
 - e) Kesatuan



- 11) Perhatikan gambar di bawah ini!



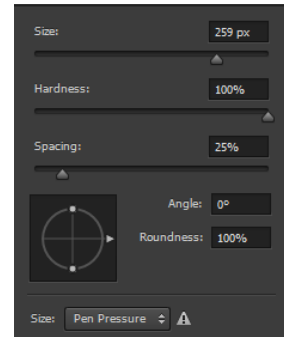
Menu New Layer dan Delete layer ditunjukkan oleh huruf...

- a) E dan F
- b) A dan C
- c) F dan G

- d) B dan E
- e) D dan G

12) Perhatikan gambar property bar quick selection tools di samping! Bagian yang digunakan untuk mengatur besar kecilnya kursor dari quick selection tool adalah ...

- a) Roundness
- b) Hardness
- c) Spacing
- d) Angel
- e) Size



13) Tujuan pembuatan poster antara lain di bawah ini yang tidak tepat adalah...

- a) Mempromosikan layanan atau jasa
- b) Menjual suatu produk
- c) Mempromosikan karya penelitian
- d) Mengiklankan produk, film, musik, dan buku
- e) Menyebarkan hoax

14) Untuk membuat foto mozaik kita perlu menyusun foto dan menjadikannya pattern sebagai dasar mozaik dengan

- a) Edit → Define Pattern
- b) Edit → Brush Preset
- c) Edit → Custom Shape
- d) Edit → Free Transform
- e) Edit → Puppet Warp

15) Penggunaan efek dasar dibagi menjadi tiga kelompok yaitu...

- a) Layer Mask, Filter, dan Manipulasi Gambar
- b) Layer Style, Imaging, dan Manipulasi Gambar
- c) Layer Style, Filter, dan Manipulasi Gambar
- d) Layer Mask, Imaging, dan Manipulasi Gambar
- e) Layer Style, Coloring, dan Manipulasi Gambar

16) Yang tidak termasuk ciri-ciri gambar bitmap di bawah ini adalah...

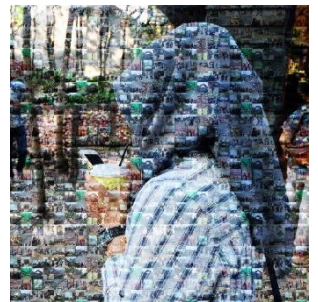
- a) Mampu menyimpan gambar dengan format .JPG
- b) Memerlukan space penyimpanan lebih kecil.
- c) Cocok untuk gambar dengan efek bayangan yang halus.
- d) Dapat dimanipulasi dengan penambahan efek khusus
- e) Tersusun oleh sebaran pixel beragam warna.

17) Garis putus-putus yang digunakan untuk membatasi bagian objek, bagian gambar ataupun area kanvas yang mana dapat dilakukan proses perubahan warna, pemotongan, pergeseran, perpindahan, pemberian efek atau proses editing lainnya disebut proses...

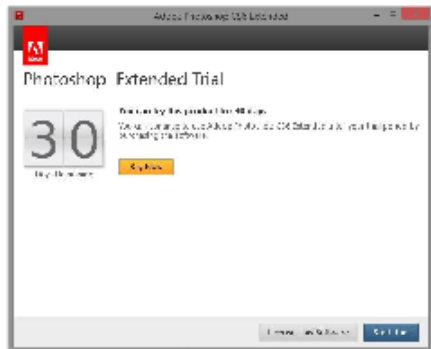
- a) Cropping

- b) Pewarnaan
 - c) Masking
 - d) Seleksi
 - e) Duplikasi
- 18) Sebuah objek transparan yang berisi bagian gambar yang bersama-sama dengan layer lain membentuk sebuah gambar utuh disebut ...
- a) Channels
 - b) Path
 - c) Mask
 - d) Panel
 - e) Layer
- 19) Kita dapat melakukan penggabungan layer menggunakan Adobe Photoshop dengan cara klik layer yang akan digabung kemudian....
- a) menu bar Layer → Merge Layers
 - b) Menu bar Layer → Lock Layers
 - c) Menu bar Layer → Link Layers
 - d) Menu bar Layer → Rename Layers
 - e) Menu bar Layer → Duplicate Layers
- 20) Untuk mengakses Blending option kita dapat melakukannya dengan cara....
- a) Edit → Layer Style → Blending Option
 - b) Layer → Layer Style → Blending Option
 - c) Select → Layer Style → Blending Option
 - d) Filter → Layer Style → Blending Option
 - e) Image → Layer Style → Blending Option
- 21) Kita dapat menghilangkan area seleksi pada lembar kerja dengan cara Klik selection tools → Klik kanan pada area seleksi kemudian memilih ...
- a) Select Inverse
 - b) Deselect
 - c) Feather
 - d) Fill
 - e) Stroke
- 22) Saat melakukan proses instalasi, terdapat beberapa pilihan. Jika telah memiliki serial number sebagai lisensi dari perusahaan Adobe maka pengguna dapat memiliki menu
- a) Try
 - b) Typical
 - c) Custom
 - d) Install
 - e) Standard

- 23) Tahapan yang dilakukan setelah menentukan tema ketika akan membuat sebuah poster adalah ...
- Menentukan tema
 - Membuat sketsa konsep poster
 - Menentukan inti dari pernyataan pokok
 - Mendesain poster
 - Mencetak poster
- 24) Gambar digital dikategorikan menjadi dua macam yaitu....
- Vektor dan sketsa
 - Bitmap dan sketsa
 - Bitmap dan Trace
 - Trace dan Vektor
 - Bitmap dan vektor
- 25) Layer style berfungsi untuk...
- Menyeleksi layer mana saja yang akan ditampilkan pada panel layer.
 - Mengatur mode blend pada layer yang sedang aktif.
 - Memberikan efek-efek khusus objek pada layer
 - Mengunci layer
 - Mengatur pewarnaan objek
- 26) Ukuran standar poster yang sering digunakan adalah
- 27,4 x 41,1 cm
 - 27,4 x 42,1 cm
 - 27,4 x 43,1 cm
 - 27,4 x 44,1 cm
 - 27,4 x 45,1 cm
- 27) Gambar berikut ini merupakan manipulasi gambar dengan menampilkan satu objek yang tersusun dari gambar-gambar yang mengisi pixel. Jenis gambar tersebut dinamakan
- Efek rime light
 - Efek 3 Dimensi
 - Efek double exposure
 - Efek Blur
 - Efek mozaik



28) Kotak dialog dibawah ini merupakan informasi yang berisi ...



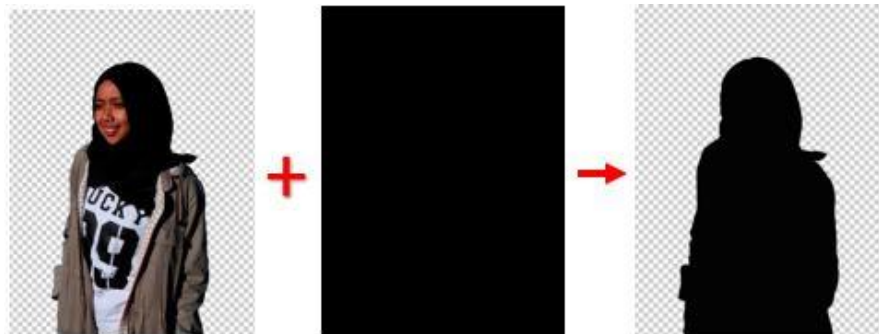
- a) Update aplikasi
- b) Masukkan serial number
- c) Akses guidelines aplikasi
- d) Masa trial aplikasi 30 hari
- e) Konfirmasi penyimpanan

29) Gambar di samping ini merupakan contoh jenis poster

- a) Layanan Masyarakat
- b) Pendidikan
- c) Kegiatan
- d) Sosial
- e) Niaga



30) Perhatikan gambar di bawah ini! Gambar tersebut menggunakan mode dimana kita bisa membuat bentuk foto atau gambar mengikuti bentuk pada bidang yang telah di tentukan adalah ...



- a) Create Clipping Mask
- b) Enable Vector Mask
- c) Enable Layer Mask
- d) Rasterize Layer
- e) Rasterize Layer Style

- 31) Bagian interface Adobe Photoshop CS6 yang merupakan sekumpulan piranti yang dapat digunakan untuk memanipulasi dan menyunting sebuah gambar atau foto adalah
- Panel Color
 - Dock Panel
 - Panel Adjustment
 - Panel Tools
 - Panel Control
- 32) Pengguna dapat menampilkan dan menyembunyikan panel-panel yang terdapat pada aplikasi dengan menggunakan perintah menu....
- File
 - Image
 - Window
 - Filter
 - Help
- 33) Pen Tool dalam Adobe Photoshop berfungsi untuk ...
- Mengubah satu rasi warna gambar
 - Membuat objek path dengan bentuk yang terstruktur
 - Mencerahkan gambar
 - Mengubah titik anchor pada suatu objek path
 - Memilih objek path
- 34) Salah satu penerapan prinsip dengan membuat judul atau ilustrasi yang lebih menonjol dari elemen desain lain berdasarkan urutan prioritas adalah
- Keseimbangan
 - Penekanan
 - Kesatuan
 - Kesan
 - Alur Baca
- 35) Aplikasi pengolah gambar bitmap antara lain ...
- Paint, Microsoft Word, Adobe Photoshop
 - Paint, Microsoft Photo Editor, Adobe After Effect
 - Contruct, Microsoft Photo Editor, Adobe Photoshop
 - Paint, Microsoft Photo Editor, Adobe Photoshop
 - Contruct, Microsoft Photo Editor, Adobe Photoshop
- 36) Di bawah ini yang tidak termasuk kategori selection tool adalah....
- Spot Healing Brush Tool
 - Magic Wand Tool
 - Magnetic Lasso Tool
 - Polygonal Lasso Tool
 - Lasso Tool

- 37) Proses pembuatan foto mozaik perlu menggunakan garis bantuan untuk mempermudah penataan foto/gambar. Kita dapat membuat garis bantu dengan cara klik view kemudian memilih
- Lock Guides
 - Clear Guides
 - New Guides
 - Lock Slices
 - Clear Slices
- 38) Adobe Photoshop CS6 memiliki menu khusus untuk membantu melakukan pengeditan dan manipulasi pada gambar yaitu pada menu bar....
- Edit
 - Select
 - Filter
 - Image
 - Type
- 39) Berikut ini merupakan jenis-jenis poster yang tepat adalah
- Poster Kegiatan, Layanan Masyarakat, Pendidikan, Niaga
 - Poster Kegiatan, Layanan Masyarakat, Pendidikan, Provokasi
 - Poster Provokasi, Layanan Masyarakat, Pendidikan, Niaga
 - Poster Kegiatan, Layanan Masyarakat, Provokasi, Niaga
 - Poster Kegiatan, Provokasi, Pendidikan, Niaga
- 40) Untuk menghilangkan background gambar yang telah terseleksi kita dapat menggunakan tombol pada keyboard yaitu
- Ctrl + N
 - Ctrl + S
 - Ctrl + J
 - Ctrl + D
 - Ctrl + Z

Lampiran 10. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Awal

Nama	Pembelajaran										Tampilan										Manfaat					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Siswa 1	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	90
Siswa 2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	81
Siswa 3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	85
Siswa 4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	86

Lampiran 11. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Utama

Nama	Pembelajaran										Tampilan										Manfaat					Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Siswa 1	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	89
Siswa 2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	88
Siswa 3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	91
Siswa 4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	87
Siswa 5	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	86
Siswa 6	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	95
Siswa 7	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	89
Siswa 8	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	89
Siswa 9	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	89
Siswa 10	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	91
Siswa 11	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	87
Siswa 12	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	90
Siswa 13	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	83
Siswa 14	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	85
Siswa 15	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	84

Lampiran 12. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan Operasional

Nama	Aspek Penilaian																									Jumlah
	Pembelajaran										Tampilan										Manfaat					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Siswa 1	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	88
Siswa 2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	87
Siswa 3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	95
Siswa 4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	93
Siswa 5	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	88
Siswa 6	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	92
Siswa 7	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	90
Siswa 8	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	88
Siswa 9	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	87
Siswa 10	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	89
Siswa 11	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	84
Siswa 12	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	90
Siswa 13	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	91
Siswa 14	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	87
Siswa 15	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	90
Siswa 16	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	91
Siswa 17	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	91
Siswa 18	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	85
Siswa 19	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	88

Siswa 20	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	85
Siswa 21	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	92
Siswa 22	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	89
Siswa 23	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	88
Siswa 24	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	83
Siswa 25	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	87
Siswa 26	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	85

Lampiran 13. Rekapitulasi Hasil *Pretest-Posttest* Siswa

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	Siswa 1	50	75
2	Siswa 2	65	80
3	Siswa 3	62,5	90
4	Siswa 4	50	85,0
5	Siswa 5	50	80
6	Siswa 6	52,5	77,5
7	Siswa 7	42,5	88
8	Siswa 8	50	87,5
9	Siswa 9	57,5	77,5
10	Siswa 10	60	82,5
11	Siswa 11	65	88
12	Siswa 12	62,5	80
13	Siswa 13	60	85
14	Siswa 14	55	82,5
15	Siswa 15	50	82,5
16	Siswa 16	50	82,5
17	Siswa 17	47,5	80
18	Siswa 18	52,5	80
19	Siswa 19	27,5	65,0
20	Siswa 20	40	82,5
21	Siswa 21	62,5	77,5
22	Siswa 22	67,5	82,5
23	Siswa 23	40	77,5
24	Siswa 24	55	80
25	Siswa 25	35	78
26	Siswa 26	35	80,0
Nilai Tertinggi		67,5	90
Nilai Terendah		27,5	65
Rata-rata		51,7	81,0

Lampiran 14. Rekapitulasi Pengukuran Minat Belajar

<i>Pretest</i>																
Nama	Keterlibatan Siswa								Kompetensi Siswa					Kecenderungan Siswa		Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Siswa 1	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	36
Siswa 2	2	3	2	3	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	4	40
Siswa 3	3	2	2	2	3	3	4	4	3	2	3	2	3	3	2	41
Siswa 4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	4	3	2	34
Siswa 5	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	33
Siswa 6	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	43
Siswa 7	2	3	1	2	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	36
Siswa 8	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	37
Siswa 9	3	2	2	2	4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	38
Siswa 10	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	4	2	4	3	3	36
Siswa 11	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	37
Siswa 12	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	2	3	3	2	3	38
Siswa 13	3	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	37
Siswa 14	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	37
Siswa 15	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	2	2	3	2	3	32
Siswa 16	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	39
Siswa 17	3	2	2	2	4	3	4	4	2	3	4	2	4	4	3	46
Siswa 18	3	2	1	2	2	2	2	3	2	1	4	2	3	2	3	34

Siswa 19	3	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	4	4	3	38
Siswa 20	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	4	2	2	31
Siswa 21	3	2	3	3	4	2	4	4	3	1	3	2	3	4	3	44
Siswa 22	3	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	2	4	2	3	40
Siswa 23	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	36
Siswa 24	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	32
Siswa 25	3	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	40
Siswa 26	2	3	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	4	2	3	37

<i>Posttest</i>																
Nama	Keterlibatan Siswa								Kompetensi Siswa					Kecenderungan Siswa		Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Siswa 1	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	48
Siswa 2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	55
Siswa 3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	56
Siswa 4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	46
Siswa 5	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	45
Siswa 6	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	56
Siswa 7	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	48
Siswa 8	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	48
Siswa 9	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	3	3	2	3	4	45
Siswa 10	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	48
Siswa 11	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	48

Siswa 12	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	50
Siswa 13	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	48
Siswa 14	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	49
Siswa 15	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	55
Siswa 16	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	48
Siswa 17	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	51
Siswa 18	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	50
Siswa 19	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	46
Siswa 20	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	46
Siswa 21	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	53
Siswa 22	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	48
Siswa 23	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	46
Siswa 24	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	49
Siswa 25	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	50
Siswa 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	46

Lampiran 15. Rekapitulasi Pengukuran Kemandirian Belajar

<i>Pretest</i>																					
Nama	Self-Evaluation									Organizing and Transforming					Goal Setting and Planning					Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
Siswa 1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	4	3	3	2	43
Siswa 2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	3	2	50
Siswa 3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	51
Siswa 4	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	53
Siswa 5	3	1	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	44
Siswa 6	4	4	4	4	4	1	3	2	3	1	1	4	3	3	3	3	3	3	2	3	58
Siswa 7	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	43
Siswa 8	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	54
Siswa 9	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	51
Siswa 10	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	33
Siswa 11	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	48
Siswa 12	3	2	2	3	4	2	4	3	2	2	1	2	2	1	2	4	3	4	4	4	54
Siswa 13	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	2	3	49
Siswa 14	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	54
Siswa 15	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	2	37
Siswa 16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	41
Siswa 17	4	3	4	3	2	2	3	3	3	1	1	2	1	3	1	2	3	4	3	4	52
Siswa 18	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	48
Siswa 19	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	1	1	1	2	2	3	3	41

Siswa 20	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3	45
Siswa 21	4	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	3	4	2	3	53
Siswa 22	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	50
Siswa 23	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	3	2	1	39	
Siswa 24	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	53	
Siswa 25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	43	
Siswa 26	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	46	

<i>Posttest</i>																					
Nama	Self-Evaluation									Organizing and Transforming					Goal Setting and Planning					Jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	20	22	22	23	24	25	26	27	28	29		20
Siswa 1	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	2	4	60
Siswa 2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	68
Siswa 3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	75
Siswa 4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	60
Siswa 5	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	59
Siswa 6	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	76
Siswa 7	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	2	3	64
Siswa 8	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	59
Siswa 9	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	2	61
Siswa 10	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	59
Siswa 11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	60
Siswa 12	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	64

Siswa 13	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	61
Siswa 14	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	63
Siswa 15	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	64
Siswa 16	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	2	4	59
Siswa 17	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	3	4	3	3	61
Siswa 18	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	62
Siswa 19	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	59
Siswa 20	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	4	2	3	60
Siswa 21	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	4	66
Siswa 22	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4	3	3	60
Siswa 23	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	61
Siswa 24	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	2	3	2	3	4	3	58
Siswa 25	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	61
Siswa 26	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	62

Lampiran 16. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telp. Direktur (0274) 550835, Asdir/TU (0274) 550836 Fax. (0274)520326
Laman: pps.uny.ac.id Email: pps@uny.ac.id, humas_pps@uny.ac.id

Nomor : 1676 /UN34.17/LT/2019
Hal : Izin Penelitian

31 Januari 2019

Yth. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jend. Sudirman No.5, Cokrodiningrat , Jetis, Kota Yogyakarta , DIY 55233

Bersama ini kami mohon dengan hormat, kiranya Bapak/Ibu/Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa jenjang S-2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : LEILA FAJRIE AUDDIENA NURIEL FATH ALBANA
NIM : 17707251012
Program Studi : Teknologi Pembelajaran

untuk melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan tesis yang dilaksanakan pada:

Waktu : Februari s.d April 2019
Lokasi/Objek : SMK Muhammadiyah Wonosari
Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK Multimedia
Pembimbing : Dr. Sujarwo, M.Pd.

Demikian atas perhatian, bantuan dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih

Wakil Direktur I,



Dr. Sugito, MA.

NIP 19600410 198503 1 002

Tembusan:
1. SMK Muhammadiyah Wonosari.
2. Mahasiswa Ybs.



BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 11 Februari 2019

Kepada Yth. :

Nomor : 074/1478/Kesbangpol/2019
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Direktur I Program Pascasarjana Universitas Negeri
Yogyakarta
Nomor : 1676/UN34.17/LT/2019
Tanggal : 31 Januari 2019
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan tesis dengan judul proposal : "PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DASAR, DESAIN GRAFIS SISWA SMK MULTIMEDIA" kepada:

Nama : LEILA FAJRIE AUDDIENA NURIEL FATH ALBANA
NIM : 17701251012
No.HP/Identitas : 085880370889/3312025505940001
Prodi/Jurusan : Teknologi Pembelajaran
Fakultas : Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah Wonosari
Waktu Penelitian : 11 Februari 2019 s.d 30 April 2019

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Direktur I Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
 Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132
 Website : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Nomor : 070/ 02031
 Lamp : -
 Hal : Rekomendasi
 Penelitian

Kepada Yth.

1. Kepala SMK
 Muhammadiyah Wonosari

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 074/1478/Kesbangpol/2019 tanggal 11 Februari 2019 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan izin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Leila Fajrie Auddiena Nuriel Fath Albana
 NIM : 17707251012
 Prodi/Jurusan : Teknologi Pembelajaran
 Fakultas : Program Pascasarjana
 Universitas : UNY
 Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF UNTUK
 MENINGKATKAN MINAT DAN KEMANDIRIAN BELAJAR
 DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK MULTIMEDIA
 Lokasi : SMK Muhammadiyah Wonosari,
 Waktu : 11 Februari 2019 s.d 30 April 2019

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
 Kepala Bidang Perencanaan dan
 Pengembangan Mutu Pendidikan

Didik Wardaya, S.E., M.Pd.
 NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

Catatan:
 Hasil print out dan bukti rekomendasi ini
 sudah berlaku tanpa Cap



*Scan kode untuk cek validnya surat ini.



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI

Kompetensi Keahlian : 1. Akuntansi, 2. Perbankan Syariah, 3. Jasa Boga, 4. Multimedia, 5. Animasi
6. Farmasi, 7. Teknik Otomotif Sepeda Motor

TERAKREDITASI

Alamat : Jln. Alur-alun Barat No. 11 Wiyung, Gunungkidul, Yogyakarta Kode Pos 55813.
Telp. (0274) 391343, Fax : (0274) 391343 E-mail : smkmuhwonosari@yahoo.co.id Home Page : www.ardamuhli-won.sch.id



SURAT KETERANGAN

Nomor : 531/KET/4.AU/A/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Muhammadiyah Wonosari, Gunungkidul menerangkan bahwa :

Nama : **LEILA FAJRIE AUDDIENA NURIEL FATH ALBANA**
NIM : 17707251012
Program Studi : Teknologi Pembelajaran
Fakultas : Program Pasca Sarjana
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMK Muhammadiyah Wonosari dengan judul "Pengembangan E-Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Kemandirian Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK Multimedia" pada tanggal 11 Februari 2019 s/d 30 April 2019.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

02 Mei 2019

Subhan Aziz, M.Pd
NPM : 896.615



Lampiran 17. Dokumentasi

