PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

SKRIPSI

"Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S1) Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan"

Disusun Oleh :

LINA HARYATI
NIM: 2519.153

Dosen Pembimbing:

Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom
NIP.19750104 200604 1003

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
(UIN) BUKITTINGGI

2024 M/1445

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيم

Alhamdulillah hirobbil'alamiin, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberikan kekuatan serta memberikan saya kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir saya dengan baik. Shalawat serta salam selalu dilimpahkan kepada baginda Nabiyuna Muhammad SAW.

Segala perjuangan yang sudah saya lalui hingga titik ini saya persembahkan teruntuk orang-orang yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini saya persembahkan kepada kedua Orang tua saya, Ayahanda tercinta **Mahmud Yunus** dan Ibunda tercinta **Irawati** yang selalu melangitkan doa-doa baik dan menjadikan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih sudah mengantarkan saya sampai ditempat ini, saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar ini untuk ayah dan ibu. Terimakasih juga saya ucapkan kepada adik-adik **Abdul Gani** dan **Luthfi Salim** yang sudah memberikan support dan semangat bagi saya untuk bisa bertahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Diri saya sendiri, Lina haryati karena telah mampu bertahan dan berusaha serta berjuang sejauh ini, Mampu mengendalikan diri walaupun banyak tekanan dari luar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

Untuk dosen pembimbing dan seluruh Dosen UIN Bukittinggi, semoga Allah selalu melindungi dan meninggikan derajatmu didunia maupun diakhirat, terimakasih atas ilmu yang telah diajarkan semoga ilmu yang diberikan menuntunku menjadi manusia yang berguna didunia dan akhirat.

Untuk teman-teman, terimakasih selalu memberikan semangat, dorongan dan bantuan tanpa pamrih dalam mengerjakan skripsi ini, serta saran-saran baik yang diberikan selama perkuliahan, sampai penulisan karyaku ini selesai.

Lina Haryati



NIM. 2519. 153

SURAT PERNYATAAN ORISINIL

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama/Nim	: Lina Haryati / 2519153
Tempat/Tanggal Lahir	: Guguak Tinggi / 15 Juni 2000
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

Menyatakan dengan kesungguhan bahwa karya ilmiah (Skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya sendiri, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku dan gelas sarjana dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 06- Juni 2024

Penulis,



Lina Haryati

2519153

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi**" yang disusun oleh **Lina Haryati** dengan **NIM. 2519153** telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti sidang munaqasah pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil D.Jambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 13/6. 2024

Pembimbing

Sarwo Derta, S. Kom, SS, M. Kom

Nip. 19750104 200604 1003

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya dan nikmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari alam yang tidak berilmu pengetahuan sampai kepada alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Dalam penelitian skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan, petunjuk, dan bimbingan dari berbagai pihak. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum selaku rektor UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak Dr. Asyari, S.Ag. M.Si selaku wakil rektor I, Ibu Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd selaku wakil rektor II, Bapak Dr. Arman Husni, Lc.,M.A selaku wakil rektor III yang telah memberikan

fasilitas kepada peneliti untuk menambah ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

2. Bapak Dr. Iswantir M,M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak Dr. Rusdi, M.Si selaku wakil dekan I, Ibu Dr. Fadhilllan Yusri, M.Pd selaku wakil dekan II dan Bapak Drs. H. Albaihaqi Anas, MA selaku wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
3. Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom selaku ketua jurusan Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
4. Bapak Sarwo Derta, S.Kom, Ss., M.Kom selaku dosen pembimbing peneliti yang sangat luar biasa, yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan arahan, hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), khususnya Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberi motivasi kepada peneliti baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
6. Ibu Busyira, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi serta Bapak Ahmad Ahyar, S. Kom selaku guru bidang studi Informatika yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada peneliti, sehingga dapat selesainya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan yang dimiliki. Namun, peneliti berharap untuk menerima kritik dan saran yang bersifat membantu demi meningkatkan kualitas skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Bukittinggi, 06 Juni 2024

Penulis,



Lina Haryati
NIM. 2519.153

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh LINA HARYATI, NIM 2519153 dengan judul :

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGUUNAKAN *ADOBE CAPTIVATE* DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI. Program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sejch M. Djamil D. Jambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yaitu dalam proses pembelajaran di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Sabagai upaya untuk memaksimalkan media dalam proses pembelajaran, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran Informatika Menggunakan *Adobe Captivate.*

Metode penelitian yang dipakai adalah R&D (*Research and Development*), merupakan suatu metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan suatu produk. Model pengembangan media pada penelitian ini yaitu menggunakan model Hannafin and Peck dengan 3 fase yaitu : fase analisis keperluan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi, dimana ketiga fase tersebut terhubung dengan fase evaluasi dan revisi. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran Informatika yang dirancang menggunakan *Adobe Captivate.* Pada media pembelajaran yang dihasilkan dilakukan uji validitas produk, uji praktikalitas produk dan uji efektivitas produk menggunakan angket.

Hasil pengujian produk dari uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang ahli yang dinilai dari tiga aspek perancangan media, materi dan kebahasaan mendapatkan nilai akhir 0,76 dengan kriteria valid. Uji praktikalitas mendapatkan nilai akhir 0,83 dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan uji efektivitas yang diberikan kepada 25 peserta didik mendapatkan nilai akhir 0,77 dengan kriteri tinggi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Informatika, *Adobe Captivate*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSEMBAHAN

SURAT PERNYATAAN ORISINIL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

KATA PENGANTAR i

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Penjelasan Judul 9
H. Sistematika Penulisan 11

BAB II LANDASAN TEORI 13

A. Media Pembelajaran 13
B. Mata Pelejaran Informatika 21
C. Adobe Captivate 22
D. Penelitian yang Relevan 33
E. Kerangka Berfikir Penelitian 35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 38

A. Waktu dan Tempat Penelitian 38
B. Jenis Penelitian 38
C. Model Pengembangan Multimedia 38

D. Teknik Pengujian Media 41
E. Teknik Pengumpulan Data 41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 46

A. Hasil Penelitian 46
B. Pembahasan Penelitian 47

BAB V PENUTUP ..... …../79

A. Kesimpulan 79
B. Saran 80

DAFTAR KEPUSTAKAAN 81

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken's v 42
Tabel 3. 2 Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa 43
Tabel 4. 1 Storyboard Scene 1 52
Tabel 4. 2 Storyboard Scene 2 53
Tabel 4. 3 Storyboard Scene 3 54
Tabel 4. 4 Storyboard Scene 4 55
Tabel 4. 5 Storyboard Scene 5 56
Tabel 4. 6 Storyboard Scene 6 57
Tabel 4. 7 Desain tampilan Interface 58
Tabel 4. 8 Skala Penilaian Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas 60
Tabel 4. 9 Aspek Penilaian Angket Validitas Materi 61
Tabel 4. 10 Skala Penilaian Uji Validitas Materi 61
Tabel 4. 11 Aspek Kebahasaan yang dinilai 62
Tabel 4. 12 Skala Penilaian Uji Validitas Kebahasaan 62
Tabel 4. 13 Aspek Penilaian Angket Validitas Media 63
Tabel 4. 14 Skala Penilaian Uji Validitas Media 63
Tabel 4. 15 Aspek Penilaian Angket Praktikalitas 63
Tabel 4. 16 Skala Penilaian Uji Praktikalitas 64
Tabel 4. 17 Aspek Angket Efektifitas Sebelum ada Media 64
Tabel 4. 18 Skala Penilaian Uji Efektifitas Sebelum ada Media 64
Tabel 4. 19 Aspek Angket Efektifitas Sesudah ada Media 65
Tabel 4. 20 Skala Penilaian Uji Efektifitas Sesudah ada Media 65
Tabel 4. 21 Alur Pengujian Media Pembelajaran 73
Tabel 4. 22 Hasil Pengujian Fungsional 73
Tabel 4. 23 Hasil Uji Validitas Produk 74
Tabel 4. 24 Hasil Uji Praktikalitas 75
Tabel 4. 25 Hasil Uji Efektivitas 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Adobe Captivate 24
Gambar 2. 2 Tampilan Dashboard 24
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Slides 25
Gambar 2. 4 Tampilan Menu Themes 26
Gambar 2. 5 Tampilan Menu Text Caption 26
Gambar 2. 6 Tampilan Menu Shape 27
Gambar 2. 7 Tampilan Objects 27
Gambar 2. 8 Tampilan Interactions 28
Gambar 2. 9 Tampilan Media 29
Gambar 2. 10 Tampilan Interactive Video 29
Gambar 2. 11 Tampilan Record 30
Gambar 2. 12 Tampilan Publish 30
Gambar 2. 13 Tampilan Properties 31
Gambar 2. 14 Tampilan Timeline 31
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Hnnafin and Peck 39
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi Media Pembelajaran 51
Gambar 4. 2 Storyboard Tampilan Halaman Judul 52
Gambar 4. 3 Storyboard Menu Utama 53
Gambar 4. 4 Storyboard Modul Pembelajaran 54
Gambar 4. 5 Storybaard Menu Evaluasi 55
Gambar 4. 6 Storyboard Materi 56
Gambar 4. 7 Storyboard Video 57
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Utama 67
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama 68
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi 69
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Materi 69
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Video Pembelajaran 70
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Evaluasi/ Soal latihan 71
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Profile 72
Gambar 4. 15 Tampilan Petunjuk 72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Validitas 84
Lampiran 2 Uji Praktikalitas 100
Lampiran 3 Uji Efektivitas 106
Lampiran 4 Lembar Validitas Instrumen 107
Lampiran 5 Lembar Validasi Praktikalitas 110
Lampiran 6 Lembar Validasi Efektivitas 113
Lampiran 7 Silabus 116
Lampiran 8 Modul Ajar 123
Lampiran 9 Administrasi 139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan dan terstruktur yang berusaha untuk mengembangkan potensi individu secara menyeluruh, baik secara intelektual, fisik, emosional, maupun sosial. Pendidikan memiliki tujuan utama untuk membantu individu mencapai pemahaman yang lebih dalam tentang dunia, keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat, serta nilai-nilai moral dan etika yang membantu dalam pengambilan keputusan yang baik.

Pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat" [1]. Pendidikan adalah kegiatan wajib sepanjang hidup yang tidak bisa diabaikan oleh setiap individu. Sejak lahir, manusia sudah merasakan pentingnya pendidikan karena pertumbuhan dan perkembangan terus meningkat. Perkembangan ini menciptakan tantangan baru, termasuk dalam dunia pendidikan yang harus menyesuaikan tujuan pendidikan dengan kemajuan teknologi.[2]

Pendidikan mengembangkan potensi individu secara intelektual, emosional, dan sosial. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk berkontribusi dalam

masyarakat. Sistem pendidikan mencakup dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi dan pembelajaran informal, membentuk karakter serta kemampuan untuk menghadapi tantangan masa depan dan berpartisipasi dalam pembangunan bangsa.[3]

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 [4]). Hal ini berarti bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar

Pembelajaran yang efektif terwujud ketika siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mencapai proses kegiatan belajar mengajar yang baik, guru harus bisa membuat suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak cepat jenuh dan bosan.

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki potensi untuk menginspirasi minat baru dan meningkatkan motivasi peserta didik.[5]

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan

efektifitas serta efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dijelaskan dalam Al-Qur'an, yaitu salah satunya dijelaskan pada QS: Yunus : 10

قُلِ انْظُرُوْا مَاذَا فِى السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ ۗوَمَا تُغْنِى الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَّ يُؤْمِنُوْنَ

Artinya: *"Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!" Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.*

Hikmah dari firman Allah SWT dalam surat Yunus ayat 101 adalah manusia harus senantiasa memperkokoh keimanannya kepada Allah SWT. Yang telah menciptakan alam semesta dan mengatur segala kehidupan yang ada, baik di bumi maupun di langit. Allah SWT juga menghendaki umat manusia untuk selalu berlomba-lomba menemukan dan mengembangkan ilmu, pengetahuan dan teknologi. Kalimat tersebut dapat di pahami bahwa Allah SWT memerintahkan umat Nya untuk senantiasa memperhatikan fenomena alam yang ada di langit dan di bumi yang nantinya dapat diamati, diteliti dan dikembangkan untuk memanfaatkan fenomena tersebut, maka untuk mencapai hal tersebut, diperlukan suatu pendidikan.

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis perangkat dan platform, seperti komputer, perangkat mobile, perangkat lunak pendidikan, dan internet, yang digunakan untuk memberikan informasi, pengajaran, atau pelatihan kepada siswa atau peserta didik. Penggunaan media ini

memungkinkan guru atau instruktur untuk menyajikan konten pendidikan secara lebih interaktif, visual, dan menarik, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran disebutkan dalam undang-undang mengenai proses belajar mengajar yaitu Undang-Undang No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam tabel 3 Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran di SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK yang menyatakan "Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh"

Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa. Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan cenderung lebih tertarik untuk belajar dibandingkan siswa yang hanya belajar dengan cara mendengarkan penjelasan guru.[6]

Salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan adalah Informatika. Mata pelajaran ini memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi, seperti halnya di banyak sekolah lainnya, pengajaran Informatika di kelas VII merupakan bagian penting dari kurikulum. Pengajaran Informatika seringkali masih menggunakan metode konvensional yang cenderung kurang interaktif dan kurang menarik bagi siswa.

Riset awal yang peneliti lakukan pada tanggal 30 Agustus 2023, dengan melalukan wawancara kepada guru mata pelajaran informatika kelas VII di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yaitu bapak Ahmad Ahyar, S.Kom riset ini mencatat permasalahan yang timbul akibat keterbatasan penggunaan fasilitas laboratorium, yaitu penggunaan laboratorium komputer yang belum mencapai tingkat optimal karena harus berbagi waktu dengan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Al Ishlah Bukittinggi.

Peneliti juga melakukan observasi awal terhadap metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran informatika di SMP Islam Al Ishlah. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah metode ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan masih monoton serta kurang bervariasi. Hal ini seringkali menyebabkan siswa merasa bosan selama proses jalannya pembelajaran.

Adanya Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam, menjadikan pengalaman laboratorium lebih interaktif, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien meskipun dalam situasi berbagi waktu dengan tingkat pendidikan yang berbeda-beda. Penggunaan media pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai pengganti jika siswa tidak dapat belajar di labor komputer.

SMP Islam Al Ishlah ini memiliki 7 kelas, jumlah peserta didik dari tiap kelas yaitu 30-35 siswa. Guru yang mengajar pada mata pelajaran

informatika di kelas 7 hanya satu orang tenaga pendidik. Kondisi ini menimbulkan tantangan tersendiri dalam upaya memberikan perhatian dan pembelajaran yang efektif kepada setiap siswa. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka.

Media pembelajaran yang menarik akan sangat membantu siswa untuk lebih aktif lagi dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, terutama dalam pelajaran informatika. Salah satu aplikasi media pembelajaran yang bagus untuk digunakan dan di terapkan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi Adobe Captivate.

Adobe Captivate adalah sebuah aplikasi atau perangkat lunak untuk membuat sebuah e-learning pada Microsoft dan Mac OS X. Aplikasi ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif seperti membuat kuis, games, video pembelajaran [7]. Cara kerja Adobe Captivate mirip derngan Powerpoint, akan tetapi kelebihan Adobe Captivate dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dilengkapi dengan demonstrasi.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan yang telah di paparkan diatas maka terciptalah suatu ide dengan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate Di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi**"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dengan penggunaan media berupa buku paket.
2. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih terkesan monoton atau kurang menarik minat perhatian belajar siswa.
3. Kurangnya penggunaan laboratorium sebagai pengganti kegiatan belajar siswa di luas kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas dan mengingat keterbatasan peneliti dalam segi pengetahuan, dan pengalaman, maka dari itu peneliti lebih mengarahkan ruang lingkup penelitian ini hanya pada perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII Semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut "Bagaimana rancangan media pembelajaran Informatika kelas VII Semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi yang praktis dan efektif?".

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang praktis, efektif, dan valid .

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
    a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai *Adobe Captivate.*
    b. Mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
    c. Sebagai bahan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran informatika kelas VII.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Peneliti
        1. Penelitian ini dapat mendorong inovasi dalam pembelajaran. Peneliti dapat menciptakan solusi kreatif dan efektif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dalam mata pelajaran informatika.

2. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK).

b. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menggunakan media serta meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan melihat dan menuangkan apa yang dilihat melalui penggunaan media dalam pembelajaran informatika.

c. Bagi Pendidik

1) Penelitian ini dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan terinci dan pengayaan setiap bagian materi ajar.
2) Dapat membantu pendidik dalam memanfaatkan media teknologi saat ini.

d. Bagi Sekolah

Informasi penelitian ini akan dapat digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar serta pemanfaatan fasilitas di lingkungan lembaga pendidikan (Sekolah).

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadinya kesalahan dalam pemahaman pada penelitian ini maka penelitian perlu sedikit memberikat penjelasan atau definisi terhadap hal-hal berikut ini :

Perancangan : Merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan untuk merancang media baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi pendidik yang diperoleh dari pemilihan media pembelajaran terbaik [8].

Media Pembelajaran : Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar [9].

Informatika : Informatika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari komputer dan teknologi untuk memproses, menyimpan, mengelola, dan mentransmisikan informasi. ini mencakup mencakup pemahaman tentang konsep dasar komputer, perangkat lunak, jaringan komputer, serta aplikasi teknologi informasi.

Adobe Captivate : Adobe Captivate merupakan salah satu software yang terdapat dalam komputer dan dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. Adobe Captivate termasuk ke dalam program Computer Based Instruction (CBI) yang merupakan suatu program

pembelajaran dengan menggunakan software komputer berupa program komputer yang berisi materi pelajaran [10].

Perangkat lunak ini dikembangkan oleh Adobe Systems dan dirancang khusus untuk membantu pengembang instruksional, guru, dan profesional pelatihan dalam membuat modul pembelajaran yang interaktif dan menarik.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan bagi pembaca dalam menganalisa dan memahami hasil dari penelitian ini, maka dibuatlah suatu sistematika penulisan yang dibagi atas beberapa bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan materi tentang permasalahan yang diteliti yang berkaitan dengan judull.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini penulis membahas tentang waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, model pengembangan, teknik pengujian media, teknik analisa data dan ujji validitas, praktikalitas serta efektivitas media.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari proses perancangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan multimedia hannafin and pack yang terdiri dari tahap analisis keperluan (need assess), tahap (design) dan tahap pengembangan dan implementasi (develop/implement). Penelaian dan evaluasi yang dilaksanakan dalam setiap tahapan serta uji produk yang sudah dibuat mengenai perancangan media pembelajaran.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, tepatnya dari kata "medius", yang memiliki arti "tengah" dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium." Dalam arti yang sederhana, medium mengacu pada perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah sarana yang digunakan untuk mengirimkan informasi pembelajaran atau menyampaikan pesan kepada orang lain. Secara garis besar, media dapat mencakup individu, objek, atau situasi yang diciptakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. [11]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran.[12]

National Education Association (NEA) mendefinisikan bahwa “media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut”. Jadi media adalah alat atau sarana dalam bentuk tulisan, gambar, suara, animasi, dan video yang bertujuan untuk mempermudah pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan berfungsi sebagai perantara atau penghubung.[13]

Media pembelajaran merupakan media informasi yang diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi secara

intekraktif, menarik, serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mengetahui informasi dalam kegiatan pembelajran [14]. Pemanfaatan media pada proses pembelajaran dapat mendukung menghilangkan keterbatasan yang dialami oleh pendidik dalam menyampaikan informasi serta dalammengatasi pembatasan waktu di dalam kelas .

Ada beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yakni salah satunya memungkinkan untuk dijelaskan dengan cara yang lebih visual dan jelas. hal tersebut membantu siswa agar memahami materi dengan lebih baik. [15] Media pembelajaran berbasis multimedia mempermudah guru dan meningkatkan proses pembelajaran. Dengan daya tarik visual dan interaktivitasnya, media ini menarik minat siswa, membuat pembelajaran lebih komunikatif, interaktif, dan memberikan ruang lebih leluasa bagi kreativitas [16].

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri tertentu dalam membentuk proses pembelajaran. Terdapat 3 ciri dari media pembelajaran, diantaranya yaitu ciri fiksatif, manipulatif dan distributif :[17]

a. Ciri fiksatif, yaitu kemampuan media dalam menyimpan merekam, melestaraikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, kejadian dapat direkam oleh media tersebut tanpa mengenal waktu.
b. Ciri manipulative, yaitu media harus mengubah objek seperti kejadian berhari-hari digunakan dalam waktu singkat dengan

menggunakan teknik pengambilan gambar dan mengedit hasil rekaman.

c. Ciri distributive, yaitu media yang menggambarkan kejadian atau objek ditransformasikan melalui ruang, dapat digunakan bersamaan dan secara berulang-ulang.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut: [17]

a. Fungsi Edukatif
   1. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan
   2. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis
   3. Memberi pengalaman bermakna
   4. Mengembangkan dan memperluas cakrawala
   5. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

b. Fungsi ekonomis
   1. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien
   2. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.

c. Fungsi sosial
   1. Memperluas pergaulan antar siswa
   2. Mengembangkan pemahaman

3. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

d. Fungsi budaya

1. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia
2. Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa. Tujuannya membantu siswa dapat belajar secara optimal. Dari hasil penelitian ini penulis dapat mengidentifikasikan ada 8 (delapan) manfaat media dalam proses belajar dan mengajar yaitu [18]:

a. Penyampaian materi dapat diseragamkan; melalui media, penafsiran yang bergam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang terima teman-temannya.
b. Proses Belajar dan mengajar menjadi lebih menarik; penggunaan media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk berinteraksi yang menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mngkonkretkan sesuatu yang abstrak. Secara ringkas, media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan.

c. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipillih dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cendrung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan mengunakan media, para guru dapat mengatur kelas mereka sehinggi bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga siswa.
d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi ; seringkali terjadi, para guru terpaksa menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan pokok pelajaran. Padahal hal itu tidak perlu terjadi jika guru mau menggunakan media pembelajaran untuk membahas materi pembelejaran.
e. Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan : Penggunaan media pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara mendalam dan utuh.
f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; Media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar di mana saja, dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
g. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadaap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan mengunakan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan

kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

h. Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; pertama; Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar, kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dan ketiga, peran guru tidak lagi menjadi sekedar "pengajar", tetapi juga sebagai konsultan, penasehat, atau manajer dalam proses belajar-mengajar.

5. Peranan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Beberapa peranan media dalam pembelajaran, diantaranya [19] :

a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
2. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
3. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
4. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
5. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
6. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan

lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Mutu hasil belajar seorang siswa ditentukan oleh mutu proses pembelajaran yang dialaminya, dan hal ini dipengaruhi oleh tepat tidaknya strategi pembelajaran yang digunakan. Pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya pemilihan media yang cocok untuk mengajarkan suatu bidang studi. Dewasa ini terdapat software computer yang dipakai sebagai media yang cocok untuk mata pelajaran yang dapat sajikan lewat bantuan komputer dalam bentuk multimedia interaktif. Menurut (Hilman dan Dewi) ada Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain [19] :

6 kriteria yang perlu dipertimbangkan guru, yaitu (1) ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) sesuai dengan taraf berfikir anak. `

Kriteria pemilihan media, yaitu (1) tujuan instruksional yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam, (4) ketersediaan sumber setempat, (5) apakah media siap pakai, ataukah media rancang, (6) kepraktisan dan ketahanan media, (7) efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang.

Jenis media yang akan digunakan di kelas hendaknya media yang berkualitas tinggi. Artinya, apabila jenis media yang akan digunakan adalah video atau televisi, maka bentuk tulisan dan bentuk visual lainnya haruslah dapat dengan mudah dan jelas dibaca, spesifikasi gambar dan suara harus jelas, fokus dan ukuran gambar sesuai dengan ruang kelas.[19]

B. Mata Pelajaran Informatika

Mata pelajaran informatika merupakan salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi pada kurikulum merdeka. Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Informatika bukan hanya memakai komputer, tetapi juga memakai aplikasi.

Bidang-bidang pengetahuan infomatika pada semester 1 di kelas VII dibagi menjadi: Berpikir Komputasional (BK), Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Sistem Komputer (SK), Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data (AD), Algoritma dan Pemrograman (AP), Dampak Sosial Informatika (DSI), dan Praktika Lintas Bidang (PLB). Bidang pengetahuan inilah yang akan dipelajari bersama di buku paket siswa. Isi materi setiap bab terdiri atas konsep/materi/teori terkait bidang tadi dan aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas ini ada yang individu dan berkelompok. Aktivitas ini juga ada plugged (membutuhkan komputer) dan unplugged (tidak memerlukan komputer). Harapannya siswa

dapat memahami konsep dan implementasi informatika dengan lebih baik dan bermakna.[20]

Materi pada mata pelajaran Informatika kelas VII semester ganjil di SMP Islam Al Ishlah sebegai berikut:

1. Berpikir Komputasional (BK)
    a. Konsep Berpikir Komputasional
    b. Mengevaluasi Solusi
    c. Berbagai Kasus Berpikir Komputasional
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi
    A. Menggunakan E-mail
    B. Mencari iformasi di Internet
        1. Mengenal mesin pencari google
        2. Cara search engine mengorganisasi informasi
        3. Menggunakan mesin pencari google

C. Adobe Captivate

1. Pengertian Adobe Captivate

Adobe Captivate merupakan suatu media pembelajaran elektronik pada Microsoft Windows, serta dari Mac OS X yang bisa dipergunakan untuk demonstrasi, simulasi, serta kuis dalam bentuk format swf. Dapat juga mengkonversi dari hasil Adobe Captivate berupa Swf ke avi yang kemudian diupload ke situs hosting video.

Simulasi perangkat lunak, Adobe Captivate mampu mempergunakan tekan mouse kiri atau kanan, menekan tobol serta gambar pada rollover,

dan dapat dipergunakan untuk screencasts, podcast, serta konversi presentasi Microsoft Power Point untuk Adobe. Cara kerja Adobe Captivate serupa Power Point, tetapi memiliki kelebihan dibandingkan dengan Power Point yaitu memiliki templat kuis dan tes yang dapat dipergunakan dengan mudah dan pertanyaan yang dibuat dapat disajikan secara acak [21].

Yang membedakan Adobe Captivate dari program lainnya adalah:

1. Adobe Captivate memiliki antarmuka yang mudah digunakan dengan menu point-and-click serta beragam fitur otomatis. Pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat lunak ini. Adobe Captivate dirancang khusus untuk pembuatan media pembelajaran dan menyediakan banyak fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran.
2. Adobe Captivate mampu merekam aktivitas layar komputer dengan mudah. Pengguna dapat membuat skenario, dan menyisipkan berkas multimedia untuk membuat presentasi yang menarik dan informatif.
3. Dalam presentasi, Adobe Captivate memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan, mengedit teks, menambahkan audio, video, animasi flash, animasi teks, gambar, dan banyak lagi.

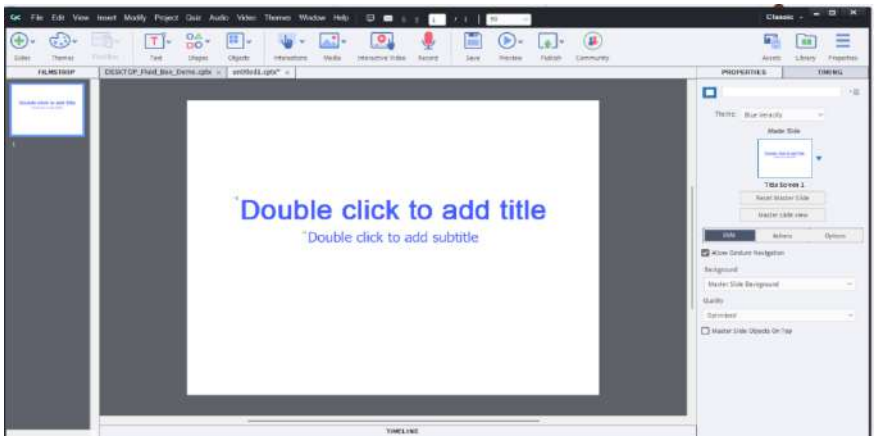
2. Spesifikasi tampilan Adobe Captivate

Adobe captivate merupakan software yang digunakan untuk membuat sebuah dokumen presentasi maupun tutorial.



Gambar 2. 1 Tampilan awal adobe Captivate

Tampilan halaman awal, pengguna dapat mimilih *new project* untuk membuat pekerjaan baru. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini :

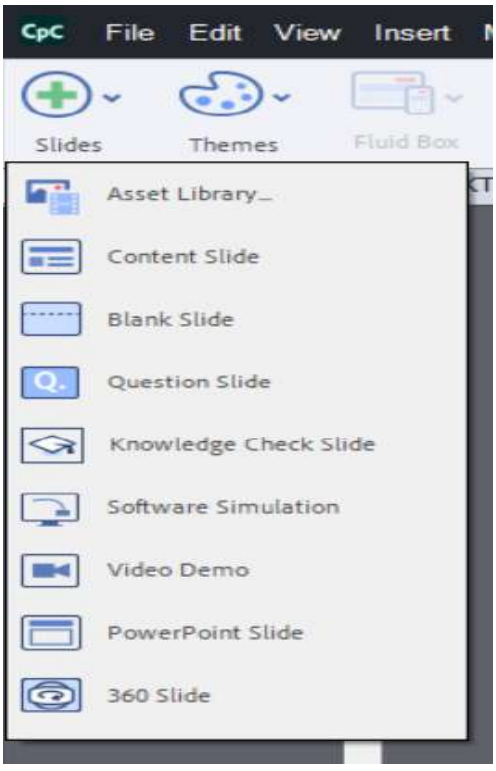


Gambar 2. 2 Tampilan dashboard

Adobe Captivate memiliki banyak menu, diantaranya:

a. Slides

Menu Slides merupakan menu untuk membuat berbagai jenis presentasi yang digunakan sesuai kebutuhan pengguna. Menu-menu yang terdapat dalam Slide yaitu Asset Library, Content Slide, Blank Slide, Question Slide, Knowledge Check Slide, Software Simulation, Video Demo, PowerPoint Slide, dan 360 Slide.

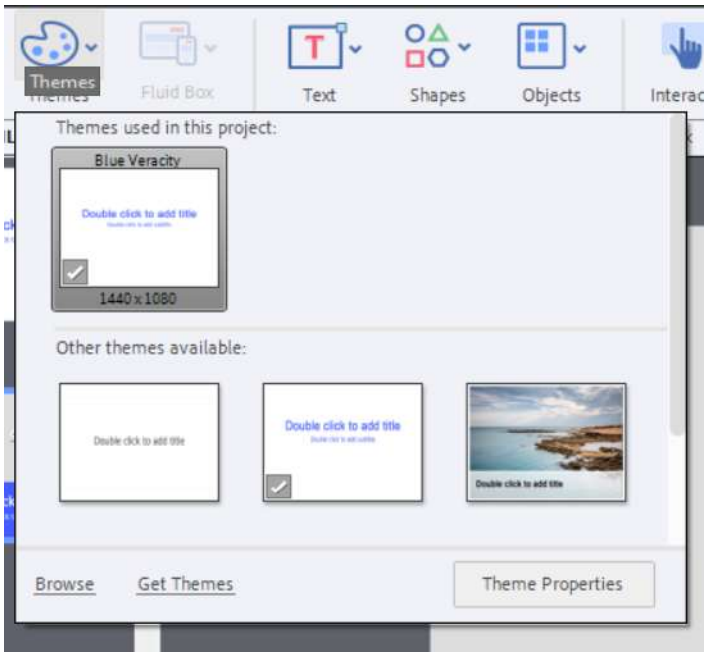


Gambar 2. 3 Tampilan Menu Slides

b. Themes

Themes merupakan menu pada adobe captivate yang berfungsi untuk merubah tema-tema menarik yang diinginkan, pengguna bisa

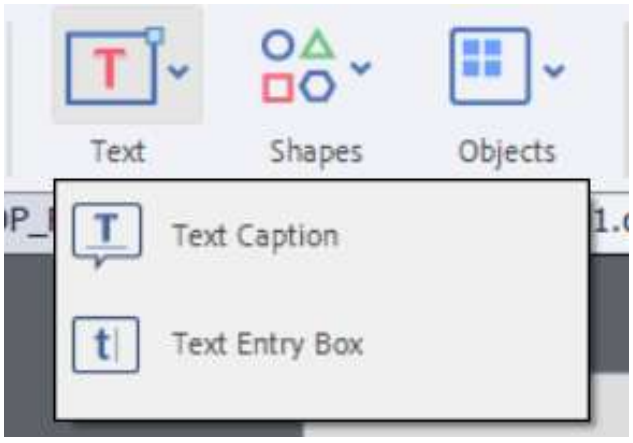
menggunakan tema yang telah disediakan dan juga bisa menerapkan tema yang dimiliki pada perangkat.



Gambar 2. 4 Tampilan menu Themes

c. Text Caption

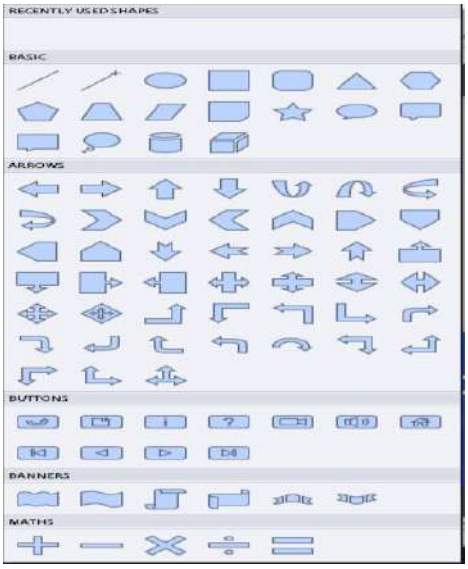
Menu text caption berfungsi untuk menambahkan text yang akan diterapkan pada media.



Gambar 2. 5 Tampilan menu Text Caption

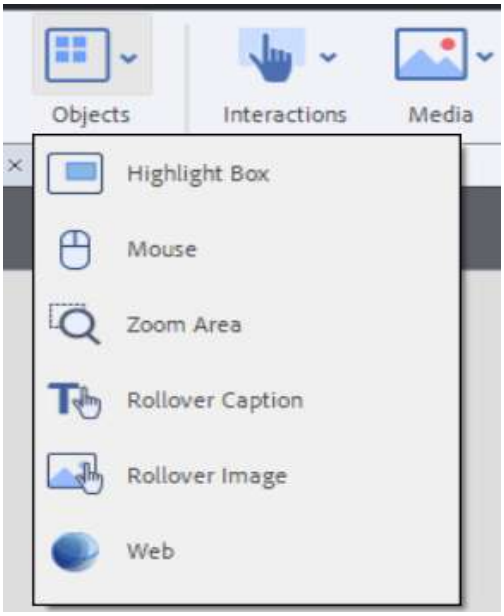
d. Shapes

Shape berfungsi untuk menambahkan bentuk-bentuk geometris, ikon, dan gambar vektor lainnya ke dalam proyek.



Gambar 2. 6 Tampilan menu shape

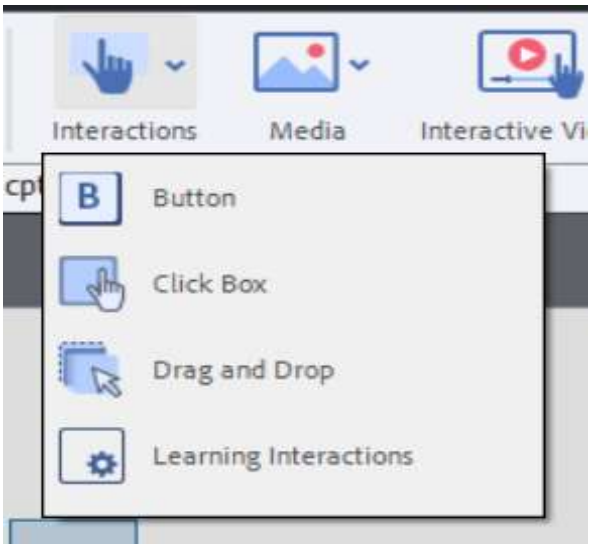
e. Objects



Gambar 2. 7 Tampilan Objects

f. Interactions

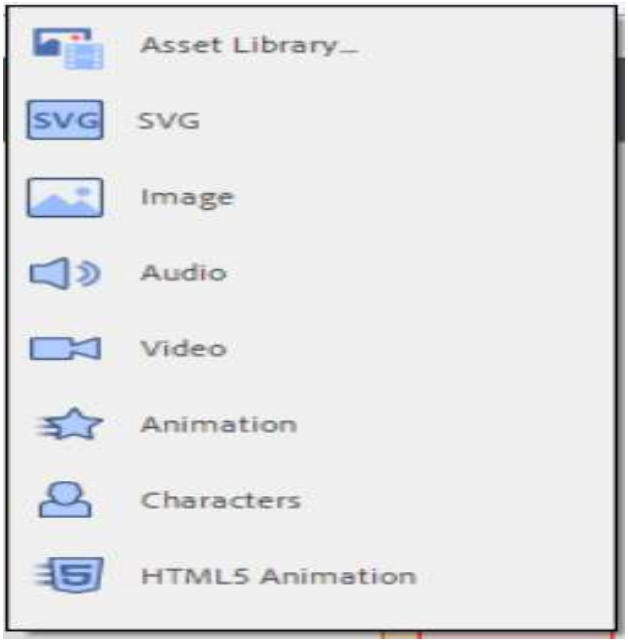
Menu interactions berfungsi untuk menambahkan interaktivitas yang lebih kompleks ke dalam presentasi.



Gambar 2. 8 Tampilan Interactions

g. Media

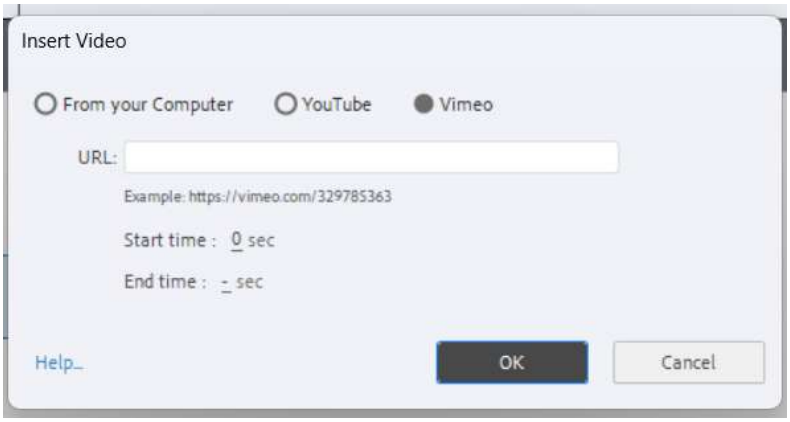
Media berfungsi untuk menambahkan berbagai jenis media ke dalam proyek, seperti gambar, audio, video, dan animasi.



Gambar 2. 9 Tampilan Media

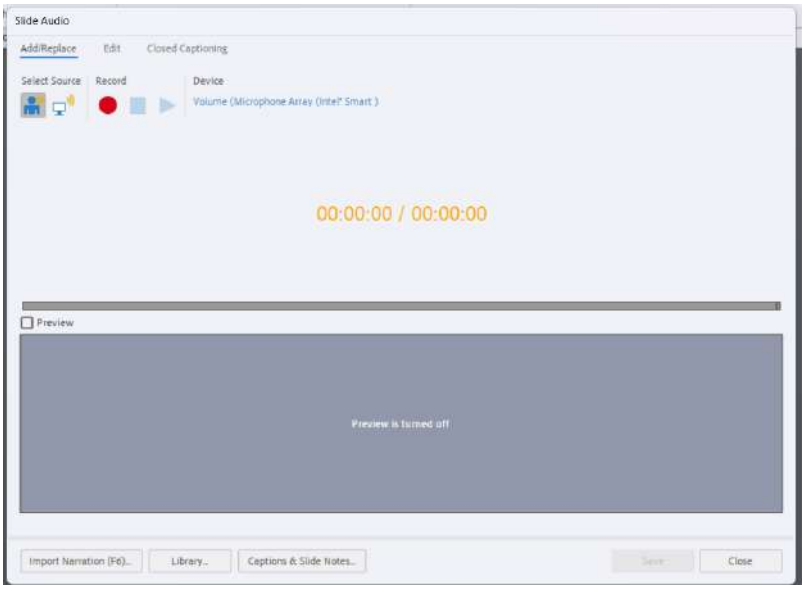
h. Interactive Video

Interactive video berfungsi untuk menambahkan atau menyisipkan video untuk pengguna.



Gambar 2. 10 Tampilan Interactive Video

Record berfungsi untuk merekam suara yang akan diterapkan dalam pryek atau media.



Gambar 2. 11 Tampilan Record

i. Publish

Publish berfungsi untuk mengapload media yang sudah siap untuk digunakan.



Gambar 2. 12 Tampilan Publish

j. Properties

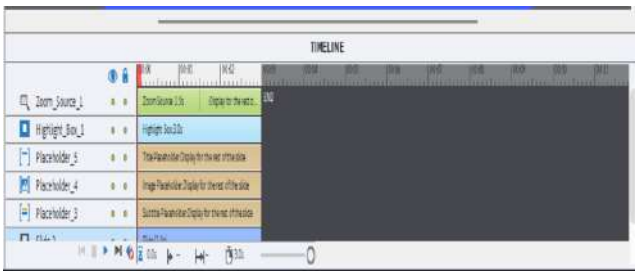
Properties berfungsi untuk mengatur slide presentasi, seperti font, color, paragraf, tema, gambar.



Gambar 2. 13 Tampilan Properties

k. Timeline

Timeline berfungsi untuk menentukan urutan tampilan dan durasi elemen-elemen seperti slide, objek, suara, dan animasi dalam proyek Captivate.



Gambar 2. 14 Tampilan Timeline

3. Sejarah singkat adobe captivate

Adobe captivate adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Berikut adalah sejarah singkat adobe captivate:

a. Adobe Captivate 1.0 (2004) : Adobe Captivate pertama kali dirilis pada tahun 2004, produk ini awalnya dikembangkan oleh perusahaan eHelp Corporation dengan nama "RoboDemo." Adobe kemudian mengakuisisi eHelp Corporation pada tahun 2003 dan mengubah nama produk ini menjadi Adobe Captivate pada versi pertama.
b. Evolusi Fitur dan Kemampuan (2004 - Sekarang): Sejak dirilisnya versi pertama, Adobe Captivate terus mengalami perkembangan dan pembaruan. Versi-versi terbaru menyertakan berbagai fitur seperti responsif desain untuk tampilan di berbagai perangkat, integrasi dengan Adobe Creative Cloud, dukungan SCORM untuk pengelolaan konten banyak lagi.
c. Penekanan pada Responsif Desain: Dalam beberapa rilis terbaru, Adobe Captivate semakin menekankan responsif desain, memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang dapat disesuaikan dengan berbagai perangkat, termasuk desktop, tablet, dan ponsel pintar.
d. Komunitas Pengguna yang Berkembang: Adobe Captivate telah membentuk komunitas pengguna yang aktif, yang saling berbagi

pengetahuan, sumber daya, dan dukungan melalui forum dan acara komunitas.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII Mneggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi, ditemukan beberapa penelitian yang mirip dari penelitian penulis yaitu :

a. Penelitian yang di lakukan oleh Cici Amelia 2017 yang berjudul "Perancangan media pembelajaran KKPI berbasis Adobe Captivate 9 pada siswa kelas X SMK Fadlun Nafis Jepara". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa fungsi aplikasi menunjukkan seluruh fungsi berjalan dengan baik. Hasil dari pengolahan data uji oleh ahli materi diperoleh persentase rata-rata 79%, uji materi oleh ahli media diperoleh rata-rata persentase kelayakan 86%, dan pengujian terhadap 25 responden diperoleh kelayakan 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan software Aadobe Captivate yang dikembangkkan valid dan mendapat respon positif dari peserta didik.[22]
b. Penelitian oleh Ramadhanty Mashama Putri, Eko Risdianto, Nyoman Rohadi 2019 yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran intraktif dengan

menggunakan Adobe Captivate pada materi gerak harmonik sederhana". Pada penelitian ini memperoleh hasil suatu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Adobe Captivate* yang memiliki tanggapan yang positif oleh guru dan siswa yaitu dengan persentase 84% dan 85% dan layak untuk digunakan.[6]

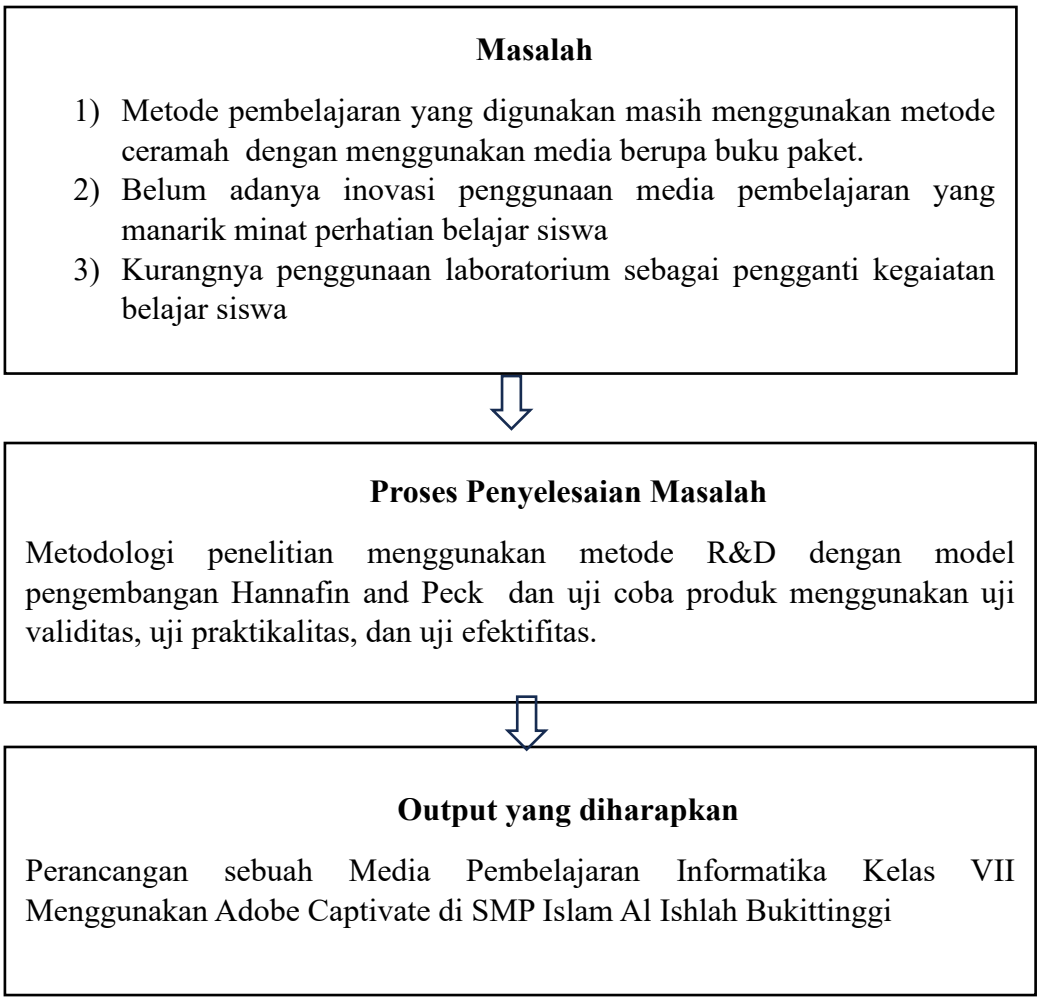
c. Penelitian oleh Hendri Agus, Gusmaweti, Rini Widyastuti dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate* pada matero perakitan komputer di SMKN 5 Padang". Hasil uji validitas dari penelitian ini didapatkan nilai sebesar 94,25% dandinyatakan dangat baik, baik dari segi materi, tampilan komunikasi visual, desain pembelajaran, dan pemanfaatan *software*. Kemudian hadil uji analisis praktilitas nidapatkan nilai sebesar 85,69% oleh guru dengan kriteria praktis dan oleh siswa sebesar 91,11% dengan kriteria sangar praktis. Dari semua hasil yang didapatkan maka dapat dikatakan bahwa penggunakan *Adobe Captivate* baik dari segi aspek meningkatkan motivasi siswa, proses penggunaan, peningkatan keaktifan siswa, waktu yang tersedia cukup dan evaluasi.[23]

E. Kerangka berfikir penelitian

Pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas VII di SMP Islam Al Ishlah saat ini masih menggunakan metode konvensional (ceramah dan pemberian tugas) dengan sesekali menggunakan media pembelajaran dan bantuan buku paket masing-masing siswa. Sehingga membuat peserta didik terkadang merasakan jenuh saat proses pembelajaran.

Maka dari itu perlu adanya perubahan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif dan menarik minat peserta didik yang mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan Adobe Captivate maka pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi.

Pembelajaran menggunakan Adobe Captivate ini di dalamnya mendukung pembelajaran audio-visual yang akan menjadikan daya ingat peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih kuat, sehingga pembelajaran menjadi lebih maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjabaran tersebut, maka dari itu kerangka berpikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Kerangka berfikir diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Masalah

Awal dalam perancangan media pembelajaran ini peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu, metode pembelajaran yang digunakan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media berupa buku paket. Belum adanya inovasi penggunaan media pembelajaran yang manarik

minat perhatian belajar siswa, Kurangnya penggunaan laboratorium sebagai pengganti kegaiatan belajar siswa diluar kelas.

b. Proses penyelesaian masalah

Dari permasalahan yang ditemukan, maka peneliti akan mencoba melakukan penyelesaian masalah dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Uji produk terdiri dari uji Validitas, uji Praktikalitas dan uji Efektivitas.

c. Output yang diharapkan

Adapun output yang ingin dicapai setelah semua proses dilaksanakan dengan benar, penelitian, perancangan dan uji coba produk, sehingga didapat suatu media pembelajaran Informatika kelas VII menggunaka *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2023 – Maret 2024 di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan atas pertimbangan kondisi dan sarana yang ada disekolah sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian. Penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat diolah untuk membuat rancangan media pembelajaran. Sehingga didapatkan media pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

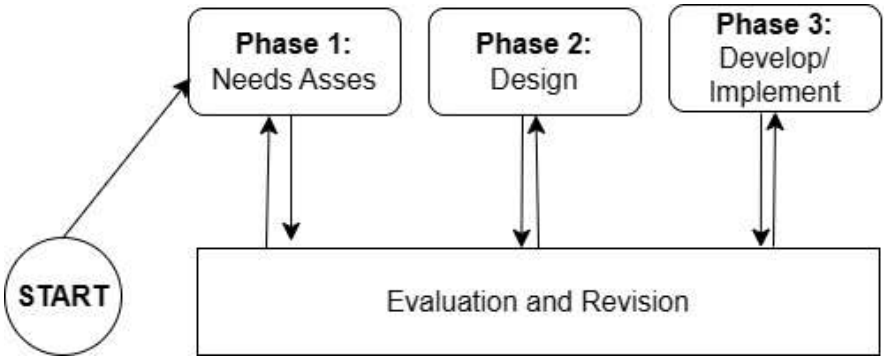
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut [6]. Metode penelitian R&D *(Research and Development)* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi [24].

C. Model Pengembangan Multimedia

Peneliti menggunakan model Hannafin dan Peck. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap inti, yaitu Tahap pertama dalam model ini melibatkan penilaian kebutuhan, kemudian diikuti oleh tahap

perancangan, dan tahap ketiga adalah pengembangan dan pelaksanaan. Dalam model ini, setiap tahap melibatkan proses evaluasi dan perbaikan [25]. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk [26]. Tahap dalam model Hannafi and Peck seperti gambar berikut:



Gambar 3. 1 Model pengembangan Hannafin and Peck

1) Analisis Kebutuhan *(Needs Assess)*

Analisis Kebutuhan merupakan langkah kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pada tahap ini, penelitian pendahuluan, termasuk studi literatur dan penelitian lapangan, dilakukan untuk menghimpun data yang diperlukan dalam perancangan media pembelajaran. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, dan lingkungan pembelajaran, serta masalah yang perlu diatasi dalam pengembangan media. [27].

Evaluasi dan revisi kemudian menjadi langkah penting berikutnya dalam model Hannafin and Peck, di mana data yang terkumpul dari analisis kebutuhan akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas

media pembelajaran yang telah dibuat, serta untuk melakukan revisi agar sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi.

2) Fase Perancangan (Design Phase)

Desain merupakan tahapan informasi dan analisis yang dipindahkan ke bentuk dokumen yang menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Tahapan ini memiliki tujuan untuk mengidentifikas dan mendokumentasikan yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media pembelajaran. Dukumen yang dihasilkan dalam tahapan ini yaitu *storyboard* yang mengikuti urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam tahapan analisis keperluan.

Seperti halnya pada fase pertama, evaluasi dan revisi perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

3) Pengembangan dan Implementasi *(Develop/Implement)*

Tahap Pengembangan dan Implementasi (Develop/Implement) adalah serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan alur kerja, menguji, serta melakukan penilaian formatif dan penilaian sumatif. Storyboard berfungsi sebagai panduan untuk pembuatan alur kerja, memudahkan proses pembuatan media pembelajaran, dan menilai sejauh mana media yang dihasilkan berjalan lancar.

Selanjutnya, tahap ini melibatkan evaluasi dan pengujian, yang kemudian digunakan untuk melakukan penyesuaian guna mencapai

kualitas media yang diinginkan. Proses evaluasi dan pengujian merupakan proses berkelanjutan, yang mempertimbangkan ketiga tahap sebelumnya. Terdapat dua jenis penilaian pada tahap ini, yaitu penilaian formatif yang terjadi selama proses pengembangan media dan penilaian sumatif yang dilakukan setelah media pembelajaran selesai dikembangkan.

D. Teknik Pengujian Media

Teknik pengujian media yang dilakukan nantinya yaitu *Black Box Testing.* Teknik ini merupakan metode pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari sebuah perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Proses balck box testing dengan cara mencoba program yang telah dibuat. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Uji Validitas Produk

Tujuan dari validitas adalah sebagai instrumen evaluasi yang mencerminkan tingkat keakuratan dari suatu produk yang dihasilkan. Suatu produk dapat dianggap berhasil jika tingkat keakuratannya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dalam rangka menghasilkan produk berkualitas dan yang siap diuji, proses pengujian validitas produk diperlukan.

Validitas dalam penelitian dievaluasi melalui pengujian oleh sejumlah ahli terkait. Pengujian ini melibatkan perbandingan antara respons yang diberikan oleh ahli melalui kuesioner penilaian terhadap produk yang sedang diamati. Data hasil kuesioner yang digunakan untuk menguji validitas ini kemudian dianalisis menggunakan rumus statistika Aiken's V . yang dituliskan dalam rumus sebagai berikut: [28].

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

s : $r - I_0$

I_o : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah nilai

Tabel 3. 1 Kriteri penentuan validitas aiken's v

Persentase %	Kriteria
0,6<	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktilitas Produk

Setelah produk media pembelajaran melewati tahap validasi dan memperoleh hasil yang valid, langkah selanjutnya adalah pengujian praktikalitas. Praktikalitas menurut KBBI atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis, isien dan mudah dalam pemakaiannya [29]. Penilaian praktikalitas digunakan

untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami isi materi pembelajaran yang telah disampaikan melalui produk media pembelajaran. Data hasil uji praktikalitas dianalisis menggunakan metode perhitungan persentase sesuai dengan rumus yang diberikan.

Momen Kappa (K) = $\frac{P-Pe}{1-Pe}$

Keterangan:

K : Moment Kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

P : Proporsi yang terealisasikan, dihitung dengan jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

P_e : Proporsi yang tidak terealisasikan, dihitung dengan jumlah nilai maksimal dikurangi dengan total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maximal.

Tabel 3. 2 Kriteria penentuan praktikalitas moment kappa

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
c	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas Produk

Tahap akhir dalam pengujian produk adalah pengujian efektivitas, yang merupakan proses pengukuran sejauh mana produk mencapai tujuan awalnya.

Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu pada rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) seperti berikut [30]:

$$<g> = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} =$$

Keterangan:

G : G-Score

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“High- ” efektivitas tinggi jika mempunyai > 0,7

“Medium- ” efektivitas sedang jika mempunyai 0,7 > > 0,3

“Low- ” efektivitas rendah jika mempunyai < 0.3

4. Perancangan Sistem

Perancangan media pembelajaran Informatika untuk siswa kelas VII yang akan dirancang yaitu dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Captivate. Adobe Captivate dipilih karena memiliki keunggulan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan dapat diakses secara cross-platform. Proses pengembangan akan dilakukan dengan menggunakan laptop HP 14s-dq2xx yang dilengkapi dengan RAM 16 GB dan sistem operasi Windows 11 64-bit.

Pemilihan laptop HP 14s-dq2xx dengan spesifikasi RAM 16 GB diharapkan dapat memastikan kinerja yang optimal dalam menjalankan Adobe Captivate serta memproses konten multimedia. Sistem operasi Windows 11 64-bit dipilih karena mendukung aplikasi modern dan memastikan kompatibilitas yang baik dengan Adobe Captivate.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pembahasan penelitian ditujukan untuk menjawab tujuan penelitian sesuai dengan data yang diperoleh.

1. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri maupun bersama pendidik mata pelajaran informatika pada kelas VII semester I.
2. Menambah variasi pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VII semester ganjil di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
3. Setelah dilakukan penelitian di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi pada perancangan media pembelajaran informatika, menggunakan tiga tahapan hasil pengujian, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang orang ahli yang dinilai dari tiga aspek perancangan media, materi dan kebahasaan mendapat nilai akhir **0,76** dengan kriteria **"valid"**. Uji praktikalitas mendapat nilai akhir **0,83** dengan kriteria **"Sangat Tinggi".** Sedangkan uji efektivitas yang diberikan kepada 25 peserta didik mendapatkan nilai akhir **0,77** dengan kriteria efektivitas **"tinggi".** Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut siap dan layak

digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VII semester ganjil di SMP Islam AL Ishlah Bukittinggi.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai perancangan media pembelajaran informatika kelas VII menggunakan adobe captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi dengan menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck maka diperoleh pembahasan sebagai berikut :

1. *Need Asess* (Tahap Analisis Keperluan)
   a. Melakukan Penelitian Awal
      1) Studi Literatur

         Pada studi literatur peneliti mengutip beberapa sumber referensi diantaranya peneliti menggunakan buku, jurnal dan skrpsi yang sudah dahulu mmengangkat masalah tersebut serta informasi yang berkaitan dengan judul yang peneliti ambil. Teori dan konsep yang peneliti ambil berhubungan erat dengan perancangan media pembalajaran Informatika kelas VII berbasis web menggunakan software adobe captivate.

      2) Studi Lapangan

         Pada tahap ini peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada tahap observasi peneliti langsung ke tempat penelitian yaitu SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi,

kemudian peneliti melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Informatika kelas VII secara lengsung`dan melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VII di SMP Islam AL Ishlah Bukittinggi terkait pembelajaran Informatika.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru yang mengajar pelajaran Informatika kelas VII di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi, mencatat beberapa permasalahan yaitu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang dan masih menggunakan media cetak yaitu buku paket, sehingga selama proses pembelajaran seringkali siswa merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi dijalankan melalui Website berupa link.

b. Menentukan Materi dan Ruang Lingkup Media

Adapun materi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan Adobe Captivate ini yaitu materi disemester ganjil dimana pada semester tersebut memiliki 2 BAB materi pembelajaran yaitu :

1. Berpikir Komputasional (BK)
    a. Konsep Berpikir Komputasional
    b. Mengevaluasi Solusi

c. Berbagai Kasus Berpikir Komputasional

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi

a. Menggunakan E-mail

b. Mencari informasi di Internet

c. (Peramban) Menggunakan mesin pencari google

Ruang lingkup dari perancangan media pembelajaran informatika yang peneliti rancang yaitu media pembelajaran menggunakan adobe captivate berbasis website, yang nantinya bisa diakses dan dipakai oleh peserta didik.

c. Kebutuhan peserta didik

Media pembelajaran selama ini yang digunakan oleh pendidik masih menggunakan media pembelajaran dua dimensi dengan media berupa buku paket. Sehingga tidak sedikit selama proses pembelajaran peserta didik merasa jenuh (mengantuk) dan bosan saat menerangkan pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran, oleh karena itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik seperti disediakannya media yang dirancang dan dibuat sendiri oleh pendidik agar mempermudah proses transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

d. kebutuhan pendidik

Pendidik membutuhkan dukungan media pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran

memiliki peran penting dalam memberikan variasi dan keberagaman dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran, pendidik dapat menyampaikan informasi secara lebih visual dan menarik dan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Setelah tahap studi literatur dan lapangan, dilanjutkan dengan evaluasi dan revisi. Evaluasi dilakukan untuk menilai kebutuhan media pembelajaran yang akan dirancang. Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti melakukan revisi, untuk meningkatkan media berdasarkan hasil evaluasi.

Peneliti melakukan revisi terhadap konten (materi) pembelajaran dengan merubahnya dari bentuk teks panjang menjadi poin-poin singkat. Evaluasi dan revisi dilakukan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran dan membantu guru dalam proses pembelajaran pada siswa.

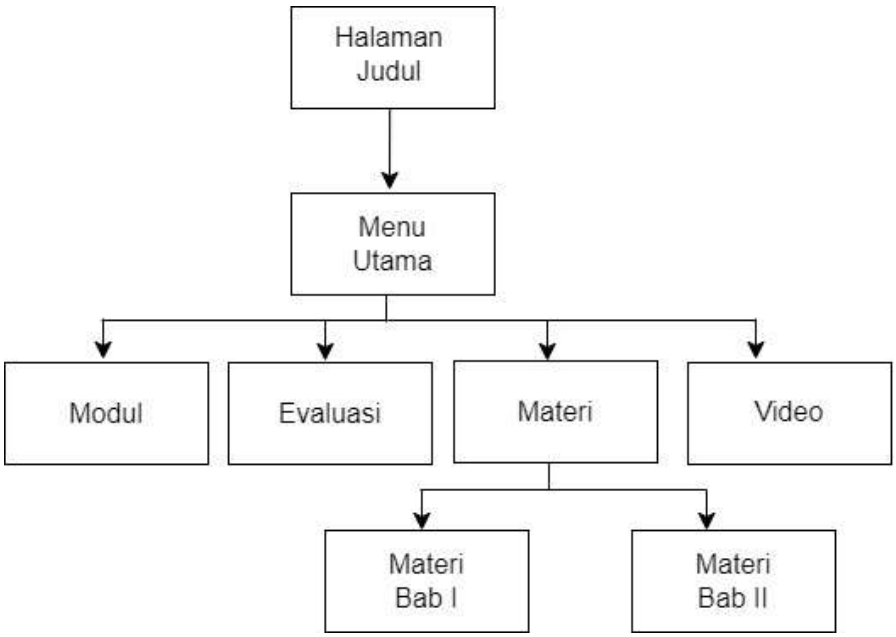
2. *Design* (Tahap Desain)

Pada tahap ini dilakukan perancangan storyboard, interface, struktur navigasi dan perancangan instrumen uji produk.

a. Desain Strukutr Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran Informatika ini menggunakan desain hirari model saling terhubung satu dengan lain sehingga memungkinkan pengguna untuk

berinteraksi dengan lebih banyak navigasi. Struktur navigasi dalam aplikasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 1 Struktur navigasi media pembelajaran

Struktur navigasi menu utama menjelaskan menu lokasi halaman yang terdapat dalam aplikasi media pembelajaran Informatika yang terhubung ke Kompetensi, menu materim menu evaluasi dan menu profile.

b. Perancangan Storyboard

Pada tahap storyboard ini merupakan gambaran dari screen, bentuk visual perancangan. Hasil dari perancangan storyboard dijadikan acuan dalam mendesain tampilan.

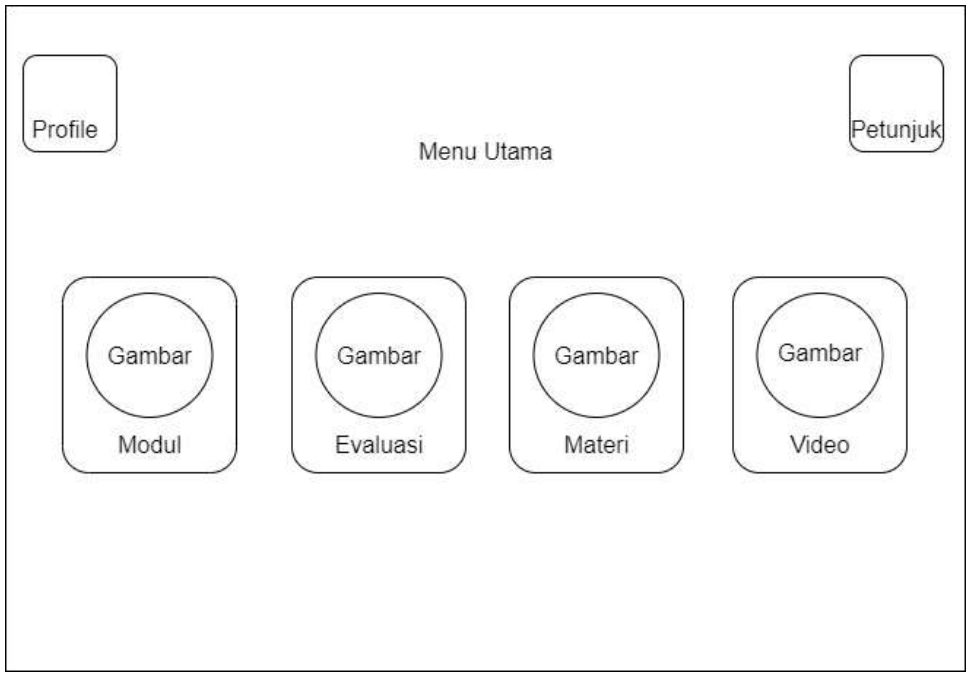
Berikut desain storyboard Halaman Utama dari media pembelajaran yang akan dirancang.



Gambar 4. 2 Storyboard Tampilan Halaman Judul

Tabel 4. 1 Storyboard scene 1

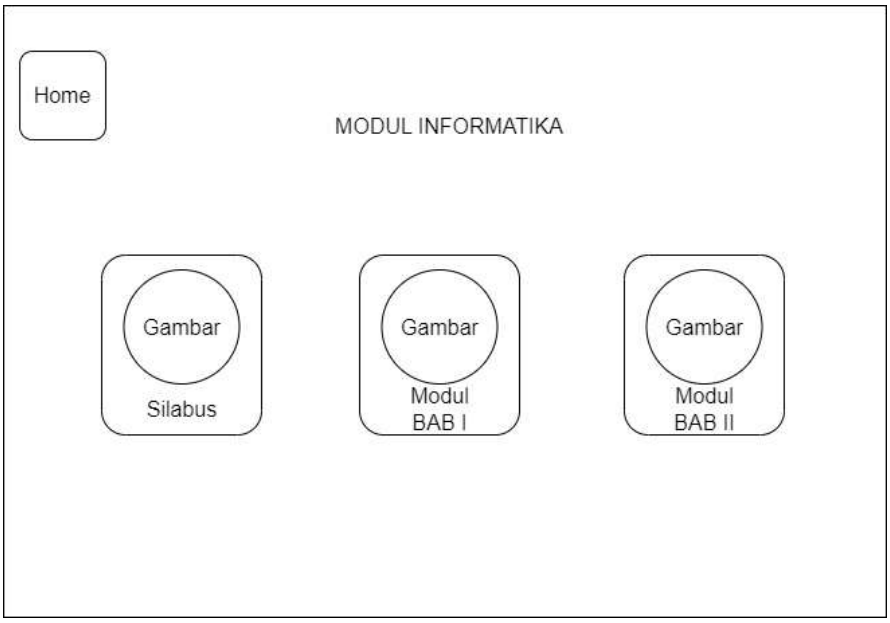
Scene	Audio, Visual dan Audio Visual (Sound, Teks dan Gambar	Keterangan
1 (Tampilan Halaman Utama Halaman Judul	Audio : 1. Sambutan selamat datang 2. Backsound tombol Visual : 1. Gambar background 2. Gambar logo sekolah 3. Teks judul 4. Tombol mulai	Scene 1 adalah halaman pembuka pada aplikasi media pembelajaran Informatika. Pada halaman pembuka berisi : 1. Background warna Biru. 2. Terdapat satu tombol yaitu tombol mulai 3. Terdapat backsound ketika menekan tombol mulai /start



Gambar 4. 3 Storyboard Menu Utama

Tabel 4. 2 Storyboard Scene 2

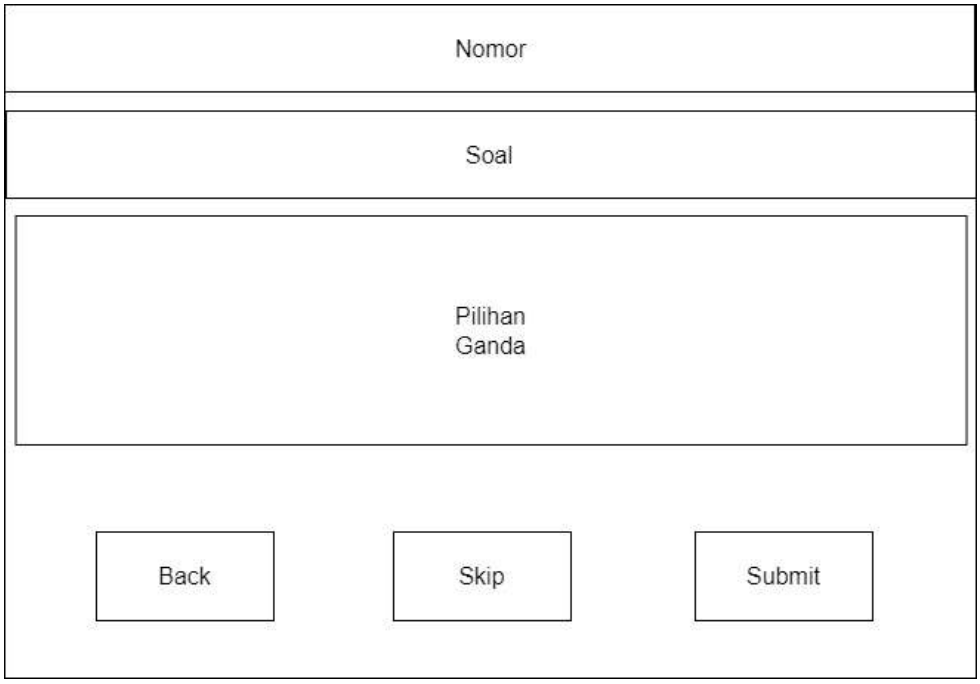
Scene	Audio, Visual dan Audio Audio Visual	Keterengan
2 Halaman Utama Tampilan Halaman Utama	Audio : 1. Backsound tombol Visual : 1. Background 2. Teks judul 3. Tombol kompetensi 4. Menu materi 5. Menu evaluasi 6. Menu Evaluasi 7. Menu Video 8. Tombol Petunjuk 9. Tombol profile	Scene 2 adalah tampilan menu utama pada media pembelajaran informatika. Pada tampilan menu utama ini terdapat : 1. Background dengan warna hijau. 2. Teks judul pada bagian tengah atas 3. Tombol tombol pilihan menu dengan gambar yang sesuai dengan fungsinya. 4. Tombol petunjuk untuk menampilkan petunjuk pemakaian media. 5. Tombol profile untuk menampilkan profile pembuat media.



Gambar 4. 4 Soryboard Modul Pembelajaran

Tabel 4. 3 Storyboard scene 3

Scene	Audio, visual, dan audio visual	Keterangan
3 Tampilan Menu ↓ Tampilan Menu Modul Pembelajaran	Audio : 1. Backsound tombol Visual : 1. Background 2. Icon / logo	Scene 3 adalah tampilan *Modul* pada media pembelajaran Informatika. Pada tampilan modul ini terdapat : 1. Tombol Silabus 2. Tombol Modul ke halaman BAB I 3. Tombol Modul ke halaman BAB II 4. Tombol Home untuk kembali ke menu awal/utama

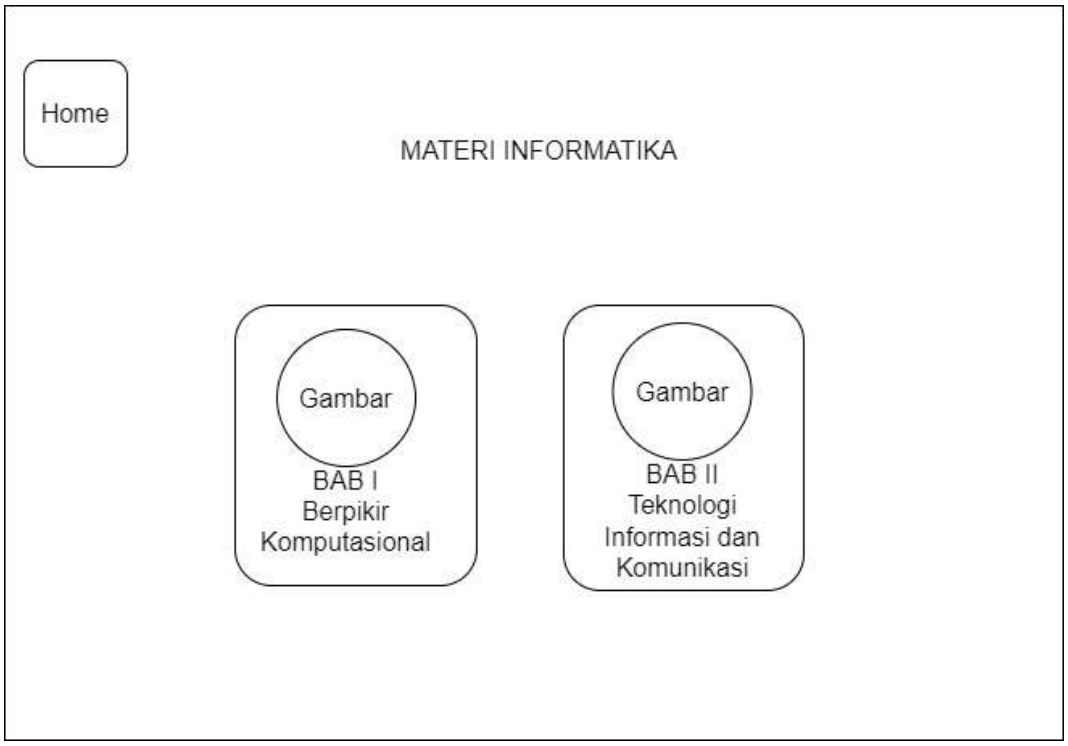


Gambar 4. 5 Soryboard Menu Evaluasi

Tabel 4. 4 Storyboard scene 4

Scene	Audio, visual dan audio visual	Keterangan
4 Tampilan menu utama Tampilan Evaluasi	Audio : 1. Backsound tombol Visual : 1. Teks nomor 2. Teks soal 3. Teks pilihan ganda 4. Tombol Back 5. Tombol Skip 6. Tombol Submit	Scene 4 adalah tampilan utama Evalusai pada media pembelajaran informatika. Pada tampilan Evaluasi ini terdapat : 1. Teks nomor untuk menunjukkan nomor soal 2. Teks soal untuk menampilkan soal 3. Teks pilihan ganda untuk

		menampilkan pilihan jawaban 4. Tombol back untuk kembali 5. Tombol skip untuk lanjut ke soal berikutnya 6. Tombol submit untuk menyimpan jawaban soal.

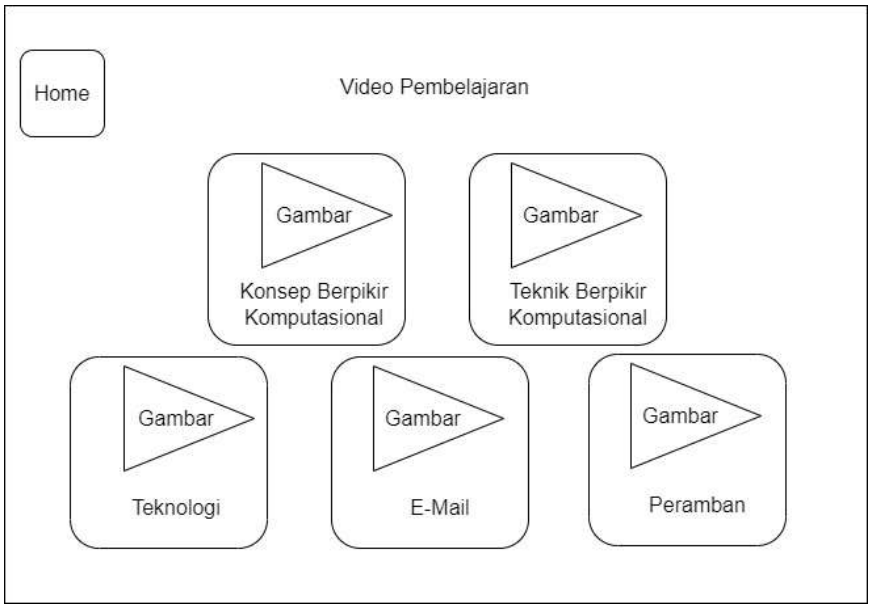


Gambar 4. 6 Storyboard Materi

Tabel 4. 5 Storyboard scene 5

Scene	Audio, visual dan audi visual	Keterangan
6 Tampilan menu utama ↓ Tampilan Materi	Visual : 1. Background 2. Tombol menu materi bab I 3. Tombol menu materi Bab II 4. Tombol home	Scene 7 adalah tampilan materi pada media pembelajaran informatika. Pada tampilan materi ini terdapat:

		1. Background berwarna hitam dan hijau. 2. Tombol menu Bab I 3. Tombol menu Bab II 4. Dan tombol home untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4. 7 Storyboard Video

Tabel 4. 6 Storyboard scene 6

Scene	Audio, Visual da audio visual	Keterangan
7 Halaman utama ↓ Tampilan Video	Visual : 1. Logo /Gambar 2. Teks 3. Tombol Video 4. Tombol Home	Scene 7 adalah tampilan utama menu video pada media pembelajaran informatika. Pada tampilan video ini terdapat : 1. Logo/ gambar video. 2. Tombol video untuk

		menampilkan video. 3. Tombol home untuk kembali ke menu utama.

Setelah semua dirancang secara rinci dan dinilai mencukupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran baik dari perancangan instrumen, desain struktur navigasi, dan desain perancangan storyboard peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

c. Mendesain Tampilan (Interface)

Perancangan media pembelajaran informatika kelas VII menggunakan Adobe Captivate di rancang untuk pendidik dan peserta didik di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi. Berikut ii merupakan perancangan antar muka (Interface)dari aplikasi :

Tabel 4. 7 Desain Tampilan Interface

Screen	**Visual**	**Image**
1.	**Tampilan Judul** Media Pembelajaran Informatika Kelas VII- Semester I MULAI	Header
2.	**Menu Utama** Modul Evaluasi Materi Video	Header

3.	**Modul Pembelajaran** HOME Gambar Gambar Gambar Silabus BAB I BAB II	Header
4.	**Halaman Evaluasi** Nomor Soal Pilihan ganda Back Next Submit	Header
5.	**Halaman Video** HOME Gambar Dan Teks Gambar Dan Teks Gambar Dan Teks Gambar Dan Teks Gambar Dan Teks	Header

Setelah semua dirancang secara rinci dan dinilai mencakupi sebagai dasar untuk merancang media pembelajaran informatika baik dari perancangan desain struktur navigasi, peracangan storyboard dan desain tampilan (interface), peneliti melanjutkan ketahap perancangan instrumen uji produk.

d. Perancangan instrumen

Pada tahap ini dilakukan perancangan angket validitas, praktikalitas dan efektifitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket yang telah dirancang, divalidasi oleh Bapak Dr. Supratman Zakir, M. Pd. M. Kom selaku pendidik yang mengajar di prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN Sjech M. Djamil Djambek sebagai ahli komputer. Penilaian untuk instrument angket validitas, praktikalitas dan efektivitas mendapat penilaian secara umum dengan kriteria penilaian (A) atau dapat digunakan tanpa revisi.

Angket validitas terdiri dari angket validitas aspek perancangan media, validitas aspek kebahasaan, validitas aspek materi dan ketiga angket ini menggunakan skala likert.

Tabel 4. 8 Skala penilaian uji validitas, praktikalitas dan efektifitas

No.	Keterangan
1	Tidak Valid (TV)
2	Kurang Valid (KV)
3	Cukup Valid (CV)
4	Valid (V)
5	Sangat Valid (SV)

Dibawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket validitas materi yang divalidasi oleh ali :

Tabel 4. 9 Aspek penilaian angket validitas materi

No	Aspek Penilaian
1	Materi yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas
2	Revelensi materi dengan kompetensi dasar (KD)
3	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik
4	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar.
5	Kebenaran substansi dalam materi pembekajaran.
6	Urutan penyajian materi pembelajaran.
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas.
8	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.
9	Dilengkapi contoh soal yang digunakan sesuai dengan materi
10	Kesesuaian tugas/soal latihan dengan kemampuan siswa dan indikator pencapaian.
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.

Berikut Skala validitas materi :

Tabel 4. 10 Skala penilaian uji validitas materi

No.	Keterangan
1	Tidak Valid (TV)
2	Kurang Valid (KV)
3	Cukup Valid (CV)
4	Valid (V)
5	Sangat Valid (SV)

Dibawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket validitas bahasa yang telah divalidasi oleh ahli :

Tabel 4. 11 Aspek Kebahasaan yang dinilai

No	Aspek Kebahasaan yang dinilai
1	Tata urut penyajian.
2	Sistematika penulisan.
3	Bahasa mudah dipahami.
4	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
5	Menggunakan kalimat yang jelas dan sederhana.
6	Konsistensi penggunaan kosa kata / istilah.
7	Bahasa yang digunakan komunikatif.
8	Penggunaan tanda baca yang tepat.
9	Susunan materi yang sistematis.

Berikut skala validitas kebahasaan :

Tabel 4. 12 Skala penilaian uji validitas kebahasaan

No.	Keterangan
1	Tidak Valid (TV)
2	Kurang Valid (KV)
3	Cukup Valid (CV)
4	Valid (V)
5	Sangat Valid (SV)

Dibawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket validitas media yang telah divalidasi oleh ahli :

Tabel 4. 13 Aspek penilaian angket validitas media

No	Aspek Penilaian
1	Teks dapat dibaca dengan baik.
2	Pemilihan grafis *backgorund*
3	Ukuran teks dan jenis huruf
4	Kesesuaian proporsi warna dan grafis yang digunakan.
5	Video dapat dijalankan dengan baik.
6	Kejelasan uraian materi.
7	Penempatan *button* /tombol sudah tepat.
8	Tombol berfungsi dengan baik.
9	Tampilan antarmuka menarik.
10	Kemudahan dalam mengoperasi media.
11	Alur penggunaan jelas.
12	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk yang digunakan.

Berikut skala validitas media :

Tabel 4. 14 Skala penilaian uji validitas media

No.	Keterangan
1	Tidak Valid (TV)
2	Kurang Valid (KV)
3	Cukup Valid (CV)
4	Valid (V)
5	Sangat Valid (SV)

Dibawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket praktikalitas :

Tabel 4. 15 Aspek penilaian angket praktikalitas

No	Aspek Penilaian
1	Kemudahan dalam mengoperasikan media.
2	Materi yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami
3	Rincian materi dan sub materi sangat jelas.
4	Kemudahan dalam penggunaan tombol.
5	Kemudahan dalam mengakses materi.
6	Ruang lingkup pembahasan dalam media pembelajaran ini lengkap.
7	Media ini mengakomodir kebutuhan guru dalam mengajar.
8	Media mempermudah dalam pemahaman materi.
9	Tampilan antarmuka yang menarik.

Berikut skala praktikalitas :

Tabel 4. 16 Skala penilaian uji praktikalitas

No.	Keterangan
1	Tidak Praktis (TP)
2	Kurang Praktis (KP)
3	Cukup Praktis (CP)
4	Praktis (P)
5	Sangat Praktis (SP)

Dibawah ini merupakan tabel pernyataan untuk angket efektivitas yang telah divalidasi oleh ahli :

Tabel 4. 17 Aspek angket efektifitas sebelum ada media

No.	Aspek yang di nilai
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru

Berikut skala efektifitas :

Tabel 4. 18 Skala penilaian uji efektifitas sebelum ada media

No.	Keterangan
1	Tidak Efektif (TE)
2	Kurang Efektif (KE)
3	Cukup Efektif (CE)
4	Efektif (E)
5	Sangat Efektif (SE)

Tabel 4. 19 Aspek angket efektifitas sesudah ada media

No.	Aspek yang di nilai
1.	Media mudah digunakan
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar

Berikut skala efektifitas :

Tabel 4. 20 Skala penilaian uji efektifitas sedudah ada media

No.	**Keterangan**
1	Tidak Efektif (TE)
2	Kurang Efektif (KE)
3	Cukup Efektif (CE)
4	Efektif (E)
5	Sangat Efektif (SE)

Evaluasi dan revisi telah peneliti lakukan terhadap angket terkait dengan tata letak tabel agar lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh responden.

3. *Develop/implement* (Tahap pengembangan dan Implementasi)

Tahapan ini merupakan tahapan yang komponen nya dikembangkan menjadi suatu produk yaitu media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Adobe Captivate.* Tahap ini juga dikenal sebagai tahap pengembangan, yaitu mengubah naskah

menjasi suatu teks, gambar, audio dan video. Setelah proses pengembangan selesai maka dilakukan proses implementasi atau juga dikenal dengan proses produksi. Pada tahapan produksi media pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut :

a. Pra Produksi

Tahapan ini dimulai dengan mempersiapkan semua bahan yang akan digunakan dalam memproduksi produk desain media pembelajaran. Bahan tersebut merupakan materi pelajaran Informatika yang sesuai dengan silabus dan bahan materi yang didapat dari buku paket yang digunakan oleh pendidik. Kemudian menyiapkan bahan lain seperti video, gambar, icon dan suara.

Beberapa data dan informasi yang dikumpulkan untuk membuat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Data teks yang digunakan merupakan teks tentang silabus dan materi pelajaran informatika kelas VII.
2) Data gambar yang digunakan merupakan gambar sebagai background dan gambar lain yang berguna sebagai penunjang pembelajaran Informatika.
3) Data video yang digunakan merupakan video yang relevan dan menunjang dengan materi yang dipelajari.

b. Produksi/ pembuatan

Pada tahap pembuatan merupakan tahap menjelaskan rancangan desain yang sebelumnya dibuat ktampilan yang sebenarnya. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah *Adobe Captivate* 12 adapun proses dalam pembuatan media pembelajaran media pembelajaran informatika adalah :

a) Tampilan Halaman Judul/Tampilan Awal

Pada halaman judul yaitu halaman awal yang muncul ketika media pembelajaran mulai dioperasikan. Dalam halaman judul terdapat informasi mengenai judul media pembelajaran, tombol mulai yang berfungsi untuk masuk kehalaman berikutnya atau menu. Adapun tampilan dari halaman awal dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Judul

b) Tampilan menu utama

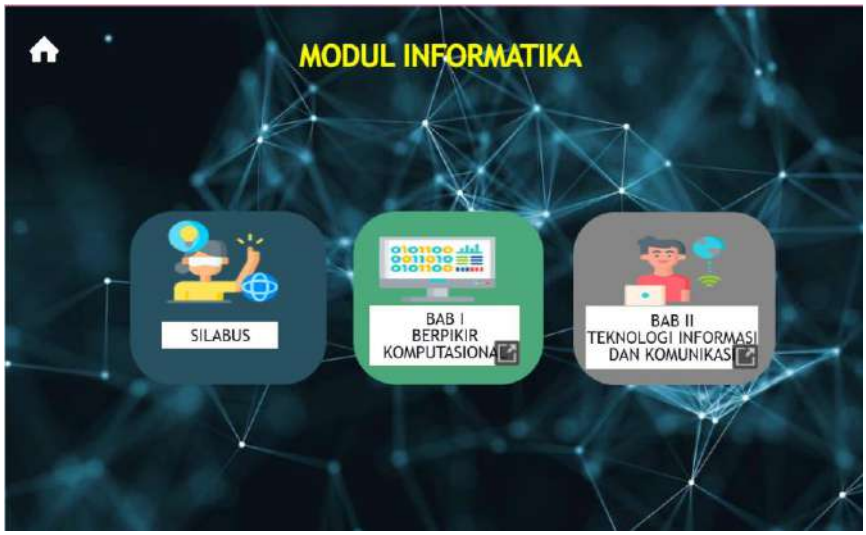
Halaman menu utama berisi Modul, Materi, Evaluasi, Video, Profile dan Petunjuk.



Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama

c) Tampilan Modul Pembelajaran

Tampilan modul pembelajaran terdiri dari tombol menuju Silabus, menu BAB I yaitu Berpikir Komputasional dan tombol BAB II yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi, tombol home untuk menuju kehalaman utama. Seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi

d) Tampilan Materi Pembelajaran

Terdiri dari tombol menuju BAB I yaitu berpikir komputasional dan tombol menuju BAB II yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi.



Gambar 4. 11 Tampilan halaman materi

e) Tampilan halaman Video pembelajaran

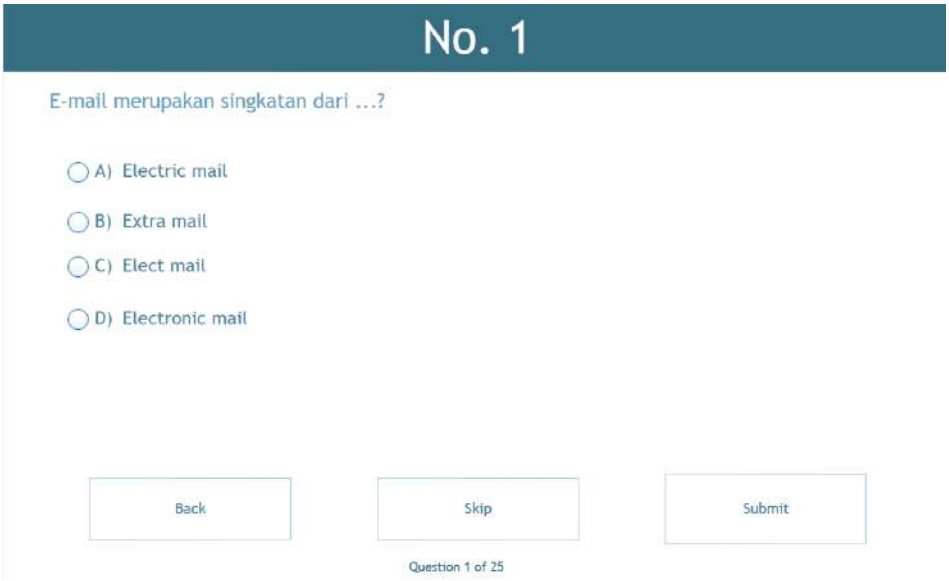
Tampilan halaman evaluasi merupakan halaman yang akan menampilkan beberapa video pembelajaran yang ada dalam materi BAB I dan BAB II.



Gambar 4. 12 Tampilan halaman video pembelajaran

f) Tampilan Evaluasi

Tampilan evaluasi merupakan halaman yang akan menampilkan dan menyajikan soal-soal latihan yang dapat di kerjakan siswa. Tampilan halaman evaluasi seperti pada gambar berikut :



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Evaluasi/ Soal latihan

g) Tampilan Halaman Profile

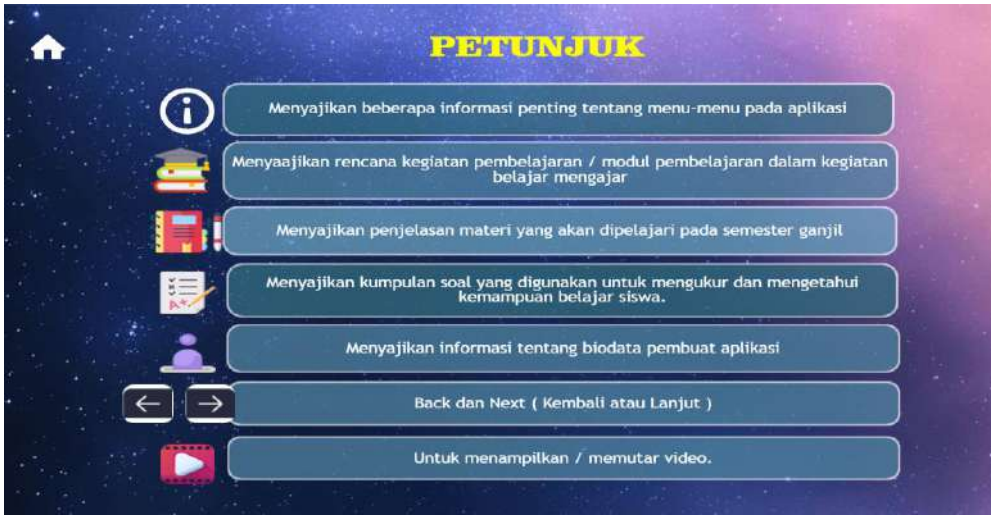
Tampilan profile terdiri dari informasi data pembuat aplikasi dalam pembuatan aplikasi. Seperti gambar di bawah ini :



Gambar 4. 14 Tampilan halaman profile

h) Tampilan halaman petunjuk.

Tampilan petunjuk merupakan halaman yang akan menampilkan petunjuk dari tombol-tombol atau ikon-ikon yang ada dalam media pembelajaran.



Gambar 4. 15 Tampilan petunjuk

c. Tahapan evaluasi (*Evaluation and Revision)*

1) Rencana Pengujian

Media pembelajaran yang dibuat menggunakan Adobe Captivate melalui beberapa tahapan pengujian berupa data masukan pada media yang telah dirancang. Adapun alur dari pengujian tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 21 Alur Pengujian Media Pembelajaran

No	Input	Output	Jenis Pengujian	Hasil Pengujian
1.	Halaman Judul	Menampilkan judul (*teks),* audio, gambar dan menu yang ada didalamnya.	Black Box	Sukses
2.	Menu Utama	Menampilkan teks menu pembelajaran, gambar, dan audio	Black Box	Sukses
3.	Menu Kompetensi	Menampilkan gambar dan teks pembelajaran yang ada didalmnya	Black Box	Sukses
4.	Menu modul (materi)	Menampilkan screen materi semester ganjil, video pembelajaran, gambar dan teks yang ada didalmnya.	Black Box	Sukses
5.	Menu Evaluasi	Menampilkan screen untuk menyelesaikan evaluasi yang ada di dalamnya.	Black Box	Sukses
6.	Menu Profile	Menampilkan screen identitas, gambar dan teks yang ada didalmnya.	Black Box	Sukses

Tabel 4. 22 Hasil pengujian fungsionalitas

No	Pengujian	Error	Hasil
1	Menu	-	Valid
2	Tampilan	-	Valid
3	Video	-	Valid

2) Hasil Pengujian

Berdasarkan implementasi aplikasi media pembelajaran Informatika kelas VII yang sudah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dan menghasilkan ouput yang diharapkan. Semua menu, tampilan dan video berjalan dengan baik dengan hasil yang valid.

3) Hasil Uji Validitas

Pada uji validitas media pembelajaran Informatika yang dinilai oleh empat orang ahli yang terdiri dari tiga aspek penilaian, yaitu aspek perancangan media, aspek materi dan aspek kebahasaan. Berikut tabel hasil penelitian dari uji validitas produk :

Tabel 4. 23 Hasil uji validitas produk

	Validator			
	Bapak Riri Okra, M.Kom	**Bapak Dr. Supratman Zakir, M. Pd. M. Kom**	**Bapak Ahmad ahyar M.Kom**	**Ibuk Nofieana Gusti W, M. Pd**
Hasil Penjumlahan	8,25	9	9,25	7,75
Rata-rata	0,68	0,75	0,77	0,86
Rata-rata Hasil Uji	**0,76**			

Berdasarkan uraian dari hasil analisis, maka didapatkan nilai rata-rata hasil uji validitas yaitu sebesar 0,76,

jadi apabila dilihat dari kriteria validitas indeks Aiken's V, nilai ini termasuk dalam kategori **"Valid".** Artinya ketiga ahli memberikan penilaian yang cendrung konsisten dan sesuai indikator.

4) Hasil Uji Praktikalitas

Pada uji praktikalitas media pembelajaran Informatika yang penulis rancang, dinilai oleh dua orang ahli, yaitu guru mata pelajaran Informatika Bapak Ahmad Ahyar M.Kom dan Guru Bahasa Indonesia Ibu Nofieana Gusti W, M.Pd, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran.

Berikut tabel hasil penilaian dari uji praktikalitas produk menggunakan *statistic moment kappa (k)* :

Tabel 4. 24 Hasil uji praktikalitas

No.	Aspek Penilaian	Penguji	
		Ahmad Ahyar M.Kom	**Nofieana Gusti W, M.Pd**
1	Kemudahan dalam pengorganisasian media	5	5
2	Materi yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami	4	4
3	Rincian materi dan sub materi sangat jelas	4	5
4	Kemudahan dalam penggunaan tombol	4	5
5	Kemudahan dalam mengakses materi	5	5
6	Ruang lingkup pembahasaan dalam media pembelajaran ini lengkap	4	4
7	Media mengakomordir kebutuhan guru dalam mengajar	4	5

8	Media mempermudah dalam pemahaman materi	5	4
9	Tampilan antar muka yang menarik	4	5
Jumlah		**39**	**42**
Rata-rata		**0,77**	**0,89**
Hasil Praktis		**0,83**	
Kategori		**Sangat Tinggi**	

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan didapat nilai yaitu jumlah nilai keseluruhan dibagi dengan jumlah semua penguji :

Jumlah nilai = $\frac{0,77+0,89}{2} = \frac{1,66}{2} = 0,83$

Berdasarkan uraian data analisis, diperoleh nilai rata-rata hasil angket praktikalitas terhadap media pembelajaran yaitu sebesar 0,83dalam kategori **"Sangat Tinggi".** Peneliti mengambil kesimpulan bahwa perancangan media pembelajaran Informatika mendapatkan respon positif dari di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

5) Uji Efektivitas

Pada uji efektivitas media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan rumus statistik *Richard R. Hake (G-Score)*. Uji efektivitas media pembelajaran Informatika kelas VII berdasarkan lembar efektivitas yang dinilai oleh 25 orang peserta didik. Berikut tabel hasil penilaian dari uji

efektivitas produk menggunakan statistic *Richard R. Hake (G-Score)* :

Tabel 4. 25 Hasil Uji Efektivitas

No.	Responden	Awal (Si)	Akhir (Sf)	Gain Skor (G)
1	Shaquila	23,3	90	0,86
2	Nayla Khairunnisa	30	93,3	0,90
3	Shaqilla Azelva Putri	43,3	93,3	0,88
4	Adelia Al Fattan	33,3	90	0,85
5	Hayyub	26,6	90	0,86
6	Naurah Khauliah	26,6	83,3	0,77
7	Rasyieka Nayyara	30	93,3	0,90
8	Farhan Fawwaz Ramadhan	30	93,3	0,90
9	Kibran Maulana	30	86,6	0,80
10	Nathania Amanda Harsya	26,6	86,6	86,6
11	Nadhif Adelio Orlando	26,6	80	0,72
12	William Zikri	33,3	76,6	0,64
13	Alfero Rado Putra	40	90	0,83
14	Abdul Ghany	53,3	83,3	0,64
15	Ririn Dwi Putri	33,3	90	0,85
16	Fathiya Almahyra	26,6	90	0,86
17	Kayla Azzahra	33,3	83,3	0,74
18	Sakinah Fadiyah Maharani	30	90	0,85
19	Rafel Asyrof Jerran	36,6	86,6	0,78
20	Rafa M. Naufal	30	86,6	0,89
21	Ahmad Zhafran Raufani	33,3	83,3	0,74
22	Mabila fikria huda	33,3	83,3	0,74
23	Mahdiyyatul Zakirah	30	90	0,85
24	Qaish	40	73,3	0,55
25	Alby Akbar	33,3	83,3	0,74
Jumlah		**1.052**	**2.169,3**	**0,77**
Rata-rata		**42,08**	**86,77**	

Selanjutnya penilaian dari uji efektivitas produk ini menggunakan rumus statistic *Richard R. Hake (G-Score)* :

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{(86{,}77 - 42{,}08)}{(100 - 42{,}08)} = \frac{44{,}69}{57{,}92} = 0{,}77$$

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,77** dengan indikator “**tinggi**”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Media Pembelajaran Informatika untuk kelas VII di SMP Islam Al Ishlah, yang dirancang menggunakan Adobe Captivate, mengadopsi model pengembangan Hannafin and Peck. Model ini terdiri dari tiga tahapan utama: analisis kebutuhan, desain, dan pengembangan/implementasi. Dalam tahap analisis kebutuhan, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, pendidik, serta karakteristik media pembelajaran yang diperlukan. Selanjutnya, tahap desain melibatkan proses perancangan tampilan media pembelajaran. Terakhir, tahap pengembangan/implementasi mencakup uji validitas, efektivitas, dan praktikalitas dari media yang telah dirancang.

Komponen media pembelajaran ini mencakup halaman utama, menu utama, tentang, biodata, perangkat pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kriteria sangat baik, ditunjukkan oleh hasil uji validitas, efektivitas, dan praktikalitas. Hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran Informatika layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan terhadap hasil penelitian adalah :

1. Pendidik ketika menggunakan Media pembelajaran berbasis *adobe captivate* pada pelajaran Informatika ini diharapkan dapat digunakan dengan bijak dalam pembelajaran, baik di dalam kelas ataupun diluar kelas.
2. Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Adobe Captivate sebagai sumber belajar tambahan di luar jam pelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan di kelas.
3. Mahasiswa, pendidik / dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan pada penelitian ini agar dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media pembelajaran ini kepada peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. N. Nur and C. Ishak, "Peran Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sma Negeri 1 Sinjai Utara," *J. Sos. Pendidik. sosiologi-FIS UNM*, vol. 3, no. 2, pp. 136–142, 2016.

[2] R. Luthfi, S. Supriadi, L. Efriyanti, and H. A. Musril, "Perancangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Siswa Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMKN 1 Gunung Talang Kab Solok," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 2, no. 3, pp. 1290–1303, 2022, doi: 10.31004/irje.v2i3.196.

[3] J.PenelitianandI.Pendidikan,"5.+Yasmansyah,+Zulfani+Sesmiarni_Jurnal+Pendidikan+dan+teknologi+dalam+perspektif+Al+Quran," vol. 1, pp. 95–104, 2022.

[4] H. Habe and A. Ahiruddin, "Sistem Pendidikan Nasional," *Ekombis Sains J. Ekon. Keuang. dan Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 39–45, 2017, doi: 10.24967/ekombis.v2i1.48.

[5] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.

[6] R. M. Putri, E. Risdianto, and N. Rohadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana," *J. Kumparan Fis.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, 2019, doi: 10.33369/jkf.2.2.113-120.

[7] L. R. H. Riki, M. Ashari, and H. Asyari, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pelajaran Ahlussunnah Wal Jamaah," *... Terap. dan Ilmu ...*, vol. 1, no. 1, pp. 13–19, 2022,

[8] R. W. Qalbi and S. Derta, "Perancangan Aplikasi Monitoring Ibadah Harian Siswa Berbasis Android di SMAN 2 Tilatang Kamang," *Inform. J. Ilmu Komput.*, vol. 16, no. 3, p. 128, 2020, doi: 10.52958/iftk.v16i3.1900.

[9] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.

[10] A. Zulfakur and I. Syofii, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Adobe Captivate Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Xi Tkr Smk Negeri 1 Indralaya," *J. Pendidik. Tek. Mesin*, vol. 5, no. 2, 2018.

[11] M. Ramli AR, “Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.

[12] R. Okra and Y. Novera, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.

[13] R. Tampubolon and N. Manurung, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII,” *SMP J. Inspiratif*, vol. 8, no. 2, pp. 67–85, 2022.

[14] E. P. MUSLIM, L. EFRIYANTI, S. SUPRIADI, and H. A. MUSRIL, “Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Tilatang Kamang,” *J. INSTEK (Informatika Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 11–20, 2022, doi: 10.24252/instek.v7i1.26384.

[15] R. Jama Hendra, Y. Elin Yuspita, G. Darmawati, and F. Annas, “Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster,” *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 126–134, 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i1.1917.

[16] E. L. Putri, S. Derta, H. A. Musril, and R. Okra, “Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 2, p. 194, 2023, doi: 10.51211/imbi.v7i2.2218.

[17] A. Kristanto, “Media Pembelajaran,” pp. 1–23, 2016.

[18] A. Istiqlal, “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi,” *J. Kepemimp. Dan Pengur. Sekol.*, vol. 3, no. 2, pp. 139–144, 2018, [Online]. Available: https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp

[19] M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013, doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.

[20] M. C. Wijanto, “INFORMATIKA,” 2021, p. 3.

[21] M. Alfiani, Farida, and S. Andriani, “Pengembangan E-modul dengan Adobe Captivate Software pada Materi Matriks,” *Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat. 2020*, p. 11, 2020.

[22] C. Amelia, “Perancangan Media Pembelajaran KKPI Berbasis Adobe Captivate pada siswa kelas X SMK Fadlun Nafis Jepara,” *J. Tek. Inform.*, pp. 1–23, 2016.

[23] H. Agus and R. Widyastuti, “Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Captivate pada materi perakitan komputer di SMK N 5 Padang,” pp. 1–9, 2016.

[24] S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2021, doi: 10.26877/jiu.v6i2.6471.

[25] I. Ernawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server di SMK Negeri 2 Depok Sleman,” *Skripsi*, vol. 5, no. 2, p. 42, 2017.

[26] A. Pratomo and A. Irawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck,” *Positif*, vol. 1, no. 1, pp. 18–28, 2015.

[27] A. Imran, M. Yantahin, M. Mustamin, and M. R. I. Iswanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Hologram 3D,” *Remik*, vol. 6, no. 4, pp. 965–975, 2022, doi: 10.33395/remik.v6i4.11973.

[28] N. E. Helwig, S. Hong, and E. T. Hsiao-wecksler, “Pengembangan Peengujian Validitas Isi dan Validitas Konstrak : Interpretasi Hasil Pengujian Validitas”.

[29] R. Marlini Cut, “Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash,” *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 6, no. 1, pp. 51–66,

[30] S. Z. Z. S. W. A. Tiara Adha Putri1, “Desain Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Augmented Reality Di Sma N 1 Koto Xi Tarusan Pesisir Selatan,” *KOLONI J. Multidisiplin Ilmu*, vol. Vol. 1, No, no. 3, pp. 764–772, 2022.

1. **Lampiran Uji Validitas**

HASIL ANALISIS VALIDITAS

MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Riri Okra, M.Kom

Item	Validator		
	Bapak Riri Okra, M.Kom		
	Skor/r	S	V
Item1	3	2	0,5
Item 2	5	4	1
Item 3	3	2	0,5
Item 4	5	4	1
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	5	4	1
Item 11	4	3	0,75
Item 12	4	3	0,75
Jumlah			**8,25**
Rata-rata			**0,68**

Keterangan :

a. **Item 1**

$s = r - l_o$

$s = 3 - 1$

$= 2$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 1$

b. **Item 7**

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0{,}75$

c. **Item 12**

$s = r - l_o$

$s = 5 - 1$

$= 4$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 1$

$$\text{Rata- rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata- rata} = \frac{8{,}25}{12} = 0{,}68$$

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata V adalah **0,68** pada rumus *Aiken's V* demikian perancangan media pelajaran Informatika kelas VII semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah **valid.**

INSTRUMEN VALIDASI KONSTRUK

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Kebahasaan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilai sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu. **Komponen validasi**
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CK)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

B. Aspek Penilaian Konten

No.	Aspek yang di evaluasi	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Teks dapat dibaca dengan baik			✓	✓		
2.	Pemilihan grafis *background*					✓	
3.	Ukuran teks dan jenis huruf			✓			
4.	Kesesuaian proporsi warna dan grafis yang digunakan					✓	
5.	Video dapat dijalankan dengan baik				✓		
6.	Kejelasan uraian materi				✓		
7.	Penempatan *button*/ tombol sudah tepat				✓		
8.	Tombol berfungsi dengan baik				✓		
9.	Tampilan antarmuka menarik				✓		
10.	Kemudahan dalam mengoperasikan media					✓	
11.	Alur penggunaan media jelas				✓		
12.	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk yang digunakan				✓		

PENILAIAN UMUM :
1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. (4) Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN
A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
(C) = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Pewarnaan sudah menarik, tetapi tampilan slide seperti buku saja, tulisannya kecil dan susah dibaca di jarak jauh

....., ... 2024

Validator

(RIRI OKTA)

HASIL ANALISIS VALIDITAS

MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Dr. Supratman Zakir, M.Pd. Kom

Item	**Validator**		
	Skor/r	S	V
Item1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	4	3	0,75
Item 11	4	3	0,75
Item 12	4	3	0,75
Jumlah			**9**
Rata-rata			**0,75**

Keterangan :

a. Item 1

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0{,}75$

b. Item 7

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0{,}75$

c. Item 12

$s = r - l_o$

$s = 5 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0{,}75$

$$\text{Rata- rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata- rata} = \frac{9}{12} = 0{,}75$$

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata V adalah **0,75** pada rumus *Aiken's V* demikian perancangan media pelajaran Informatika kelas VII semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah **valid.**

INSTRUMEN VALIDASI KONSTRUK

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Kebahasaan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilai sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu. **Komponen validasi**
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CK)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

B. Aspek Penilaian Konten

No.	Aspek yang di evaluasi	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Teks dapat dibaca dengan baik				✓		
2.	Pemilihan grafis *background*				✓		
3.	Ukuran teks dan jenis huruf				✓		
4.	Kesesuaian proporsi warna dan grafis yang digunakan				✓		
5.	Video dapat dijalankan dengan baik				✓		
6.	Kejelasan uraian materi				✓		
7.	Penempatan *button*/ tombol sudah tepat				✓		
8.	Tombol berfungsi dengan baik				✓		
9.	Tampilan antarmuka menarik				✓		
10.	Kemudahan dalam mengoperasikan media				✓		
11.	Alur penggunaan media jelas				✓		
12.	Pengoperasian media sesuai dengan petunjuk yang digunakan				✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. ✓ Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = ✓ Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

Bualemo, 7-5 2024

Validator

(Dr. Suparlman Zakir)

HASIL ANALISIS VALIDITAS

MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII

MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Ahmad Ahyar, S. Kom

Item	**Validator**		
	Bapak Ahmad Ahyar, S. Kom		
	Skor/r	S	V
Item1	5	4	1
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	4	3	0,75
Item 11	4	3	0,75
Item 12	4	3	0,75
Jumlah			**9,25**
Rata-rata			**0,77**

Keterangan :

a. Item 1

$s = r - l_o$

$s = 5 - 1$

$= 4$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 1$

b. Item 7

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0,75$

c. Item 12

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 0,75$

$$\text{Rata- rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata- rata} = \frac{9{,}25}{12} = 0{,}77$$

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata V adalah **0,77** pada rumus *Aiken's V* demikian perancangan media pelajaran Informatika kelas VII semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah **valid**.

INSTRUMEN VALIDASI KONTEN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

A. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Kebahasaan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilai sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu. **Komponen validasi**
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CK)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

B. Aspek Penilaian Konten

No.	Aspek yang di evaluasi	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Materi yang disajikan terstruktur, tepat dan jelas.					✓	
2.	Relevansi materi dengan kompetensi dasar (KD)				✓		
3.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan mengajar				✓		
5.	Kebenaran substansi dalam materi pembelajaran				✓		
6.	Urutan penyajian materi pembelajaran				✓		
7.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas				✓		
8.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				✓		
9.	Dilengkapi contoh soal yang digunakan sesuai dengan materi				✓		
10.	Video yang disajikan sesuai dengan materi dan mengarah pada pemahaman konsep				✓		
11.	Kesesuaian tugas/soal latihan dengan kemampuan siswa dan indikator pencapaian				✓		
12.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

30 Januari 2024

Validator

(Ahmad Alyar, S. Kom)

HASIL ANALISIS VALIDITAS

MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII

MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Nofieana Gusti W, M. Pd

Item	**Validator**		
	Ibuk Nofieana Gusti W, M. Pd		
	Skor/r	S	V
Item1	5	4	1
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	5	4	1
Item 7	5	4	1
Item 8	4	3	0,75
Item 9	5	4	1
Jumlah			**7,75**
Rata-rata			**0,86**

Keterangan :

a. Item 1

$s = r - l_o$

$s = 5 - 1$

$= 4$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 1$

b. Item 5

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{3}{1(5-1)}$

$= 0{,}75$

c. Item 9

$s = r - l_o$

$s = 4 - 1$

$= 3$

$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$

$= \frac{4}{1(5-1)}$

$= 1$

$$\text{Rata- rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata- rata} = \frac{7{,}75}{9} = 0{,}86$$

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata V adalah **0,86** pada rumus *Aiken's V* demikian perancangan media pelajaran Informatika kelas VII semester I menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah **valid**.

ANGKET VALIDASI KEBAHASAAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Kebahasaan Buku Model dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian bapak/ibu. Mohon memberikan penilai sesuai dengan skala pada setiap aspek yang dievaluasi.
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan pada buku ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.
3. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kesimpulan dengan tanda checklist (√) pada sesuai dengan pendapat bapak/ibu. **Komponen validasi**

   1 = Tidak Valid (TV)

   2 = Kurang Valid (KV)

   3 = Cukup Valid (CK)

   4 = Valid (V)

   5 = Sangat Valid (SV)

A. Aspek Penilaian Kebahasaan

No.	Aspek yang di evaluasi	Nilai					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Tata urut penyajian					✓	
2.	Sistematika penulisan				✓		
3.	Bahasa mudah dipahami				✓		
4.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar				✓		
5.	Menggunakan kalimat yang jelas dan sederhana				✓		
6.	Konsistensi penggunaan kosakata / istilah					✓	
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif					✓	
8.	Penggunaan tanda baca yang tepat				✓		
9.	Susunan materi yang sistematis					✓	

PENILAIAN UMUM :
1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. (Baik)
5. Sangat Baik

KESIMPULAN
A = Dapat digunakan tanpa revisi
(B) = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi banyak
E = Tidak dapat digunakan

Komentar dan Saran
Dapat digunakan dengan revisi terhadap penulisan (sedikit)

Bukittinggi 30 Januari 2024
Validator

(Nofieana Gusti w, M.pd)

2. Lampiran Uji Praktikalitas

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Ahmad Ahyar, S. Kom

Item	Bobot	Nilai	Jumlah Max
Item 1	5	5	5
Item 2	4	4	5
Item 3	4	4	5
Item 4	4	4	5
Item 5	5	5	5
Item 6	4	4	5
Item 7	4	4	5
Item 8	5	5	5
Item 9	4	4	5
Jumlah	**39**	**39**	**45**

$$P = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$P = \frac{39}{45} = 0{,}8$$

$$Pe = \frac{\text{Jumlah Nilai Maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$Pe = \frac{45-39}{45} = \frac{6}{45} = 0{,}13$$

Jadi,

$$K = \frac{p-pe}{1-pe} = \frac{0{,}8-0{,}13}{1-0{,}13} = \frac{0{,}67}{0{,}87} = 0{,}77$$

Dari penguji praktikalitas di atas didapatkan nilai rata-rata 0,77 pada rumus *moment kappa* dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah tinggi.

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Pemrograman Dasar dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Praktis (TP);
   2 = Kurang Praktis (KP);
   3 = Cukup Praktis (CP);
   4 = Praktis (P);
   5 = Sangat Praktis (SP).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

Instrumen

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media					✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	
3.	Rincian materi sangat jelas				✓	
4.	Kemudahan dalam penggunaan tombol				✓	
5.	Kemudahan dalam mengakses materi, Video dan tugas					✓
6.	Ruang lingkup pembahasan dalam media pembelajaran ini lengkap				✓	
7.	Media ini mengakomodir kebutuhan guru dalam mengajar				✓	
8.	Media mempermudah dalam pemahaman materi					✓
9.	Tampilan antarmuka yang menarik				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

....., ... 2024

Responden

(Ahmad Alwan, S.Kom)

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII
MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Nofieana Gusti W, M. Pd

Item	Bobot	Nilai	Jumlah Max
Item 1	5	5	5
Item 2	4	4	5
Item 3	5	5	5
Item 4	5	5	5
Item 5	5	5	5
Item 6	4	4	5
Item 7	5	5	5
Item 8	4	4	5
Item 9	5	5	5
Jumlah	**42**	**42**	**45**

$$P = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item}}{\text{Banyak Item}}$$

$$P = \frac{42}{45} = 0{,}9$$

$$Pe = \frac{\text{Jumlah Nilai Maksimal} - \text{Jumlah Nilai Total}}{\text{Jumlah Maksimal}}$$

$$Pe = \frac{45-42}{45} = \frac{3}{45} = 0{,}06$$

Jadi,

$$K = \frac{p-pe}{1-pe} = \frac{0{,}9-0{,}06}{1-0{,}06} = \frac{0{,}84}{0{,}94} = 0{,}89$$

Dari penguji praktikalitas di atas didapatkan nilai rata-rata **0,89** pada rumus *moment kappa* dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang peneliti buat sudah **"sangat tinggi".**

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Pemrograman Dasar dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Praktis (TP);
   2 = Kurang Praktis (KP);
   3 = Cukup Praktis (CP);
   4 = Praktis (P);
   5 = Sangat Praktis (SP).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media					✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami				✓	
3.	Rincian materi sangat jelas					✓
4.	Kemudahan dalam penggunaan tombol					✓
5.	Kemudahan dalam mengakses materi, Video dan tugas					✓
6.	Ruang lingkup pembahasan dalam media pembelajaran ini lengkap				✓	
7.	Media ini mengakomodir kebutuhan guru dalam mengajar					✓
8.	Media mempermudah dalam pemahaman materi				✓	
9.	Tampilan antarmuka yang menarik					✓

PENILAIAN UMUM :
1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. (4.) Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN
A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
(D) = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran
Bagus dan Boleh dilanjutkan!

Bukittinggi, Januari 2024
Responden

(..Mofiana Gusti w, M.pd..)

3. Lampiran Uji Efektivitas

Nama penguji efektivitas 1 : Shaquila Fawwaz Aslam

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20				✓		80
2	✓					20					✓	100
3		✓				40					✓	100
4	✓					20				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						140	Jumlah					540
Rata-rata						23,3	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-23,3}{100-23,3} = \frac{66,7}{76,7} = 0,86$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,86** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Shaquila Fawwaz Aslam

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa					✓
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Tolong diperbaiki kata yg masih ada kesalahan ketiknya. selebihnya udah bagus.

Bukittinggi, selasa 30 Januari 2024

Responden

(Shaquila Fawwaz Aslam)

Nama penguji efektivitas 2 : Nadla Khairunnisa

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40					✓	100
3		✓				40					✓	100
4	✓					20				✓		80
5	✓					20					✓	100
6		✓				40				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					560
Rata-rata						30	Rata-rata					93,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{93{,}3 - 30}{100 - 30} = \frac{63{,}3}{70} = 0{,}90$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,90** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Nadyla khairunnisa

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses			✓		
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Link ini sangat bagus dan meningkatkan belajar siswa

selasa, 30 januari 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 3 : Shaqilla Azelva Putri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40					✓	100
5			✓			60					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						260	Jumlah					560
Rata-rata						43,3	Rata-rata					93,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{93{,}3 - 43{,}3}{100 - 43{,}3} = \frac{50}{56{,}7} = 0{,}88$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar 0,88 dengan indikator “tinggi”.

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Shaquila Fawwaz Aslam

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi			✓		
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru			✓		

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa			✓		
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

link ini sangat bermanfaat untuk siswa, menarik, Mudah ~~dibah~~ dipahami

baik, bagus

Selasa, 30 / 1 / 2024

Responden

( )

Nama penguji efektivitas 4 : Adelia Al Fattan

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20				✓		80
2		✓				40				✓		80
3		✓				40					✓	100
4	✓					20					✓	100
5	✓					20					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						200	Jumlah					540
Rata-rata						33,3	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-33,3}{100-33,3} = \frac{56,7}{66,7} = 0,85$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,85** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Adelio Alfattan

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru			✓		

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :
1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN
A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

aplikasi menarik dan mudah diakses dan mudah dipahami

Gowak barat, 30/1- 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 5 : Hayyub

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						160	Jumlah					540
Rata-rata						26,6	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-26,6}{100-26,6} = \frac{63,4}{73,4} = 0,86$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,86** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Hayyub

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Aplikasi menarik

Guguak, bulek 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 6 : Naurah Khauliah

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20			✓			60
2	✓					20				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						160	Jumlah					500
Rata-rata						26,6	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}8 - 26{,}6}{100 - 26{,}6} = \frac{56{,}7}{73{,}4} = 0{,}77$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,77** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Naurah Khairah (7B)

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan			✓		
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Saranmya agar ada game sedikit dikan lebih menarik dan gambar - gambar yang bagus

Komentar = aplikasinya sangat bagus

Selasa, 30 - Jan 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 7 : Rasyieka Nayyara

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40					✓	100
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					560
Rata-rata						30	Rata-rata					93,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{93{,}3 - 30}{100 - 30} = \frac{63{,}3}{70} = 0{,}90$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,90** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Rashiela Nayyara K.

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa					✓
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. ✓ Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = ✓ Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Sudah bagus Tetapi jika bisa Video nya lebih di Perbesar

Bukittinggi, Januari 30 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 8 : Farhan Fawwaz Ramadhan

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40					✓	100
2	✓					20					✓	100
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					560
Rata-rata						30	Rata-rata					93,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{93{,}3 - 30}{100 - 30} = \frac{63{,}3}{70} = 0{,}90$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,90** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Farhan Fawwaz Ramadhan (7B)

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses			✓		
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Menurut saya tentang web tersebut sangat berguna dan cukup keren

Bukittinggi, 30. 1 2024

Responden

(Eni)

Nama penguji efektivitas 9 : Kibran Maulana

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40					✓	100
2	✓					20					✓	100
3		✓				40			✓			60
4		✓				40				✓		80
5	✓					20					✓	100
6	✓					20				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					520
Rata-rata						30	Rata-rata					86,6

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{86{,}6 - 30}{100 - 30} = \frac{56{,}6}{70} = 0{,}80$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,80** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Kebun Maulana

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa					✓
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi			✓		
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

lebih byk menggunakan komputer saat blajar TIK agar lebih jelas

Januari, 30 2024

Responden

kobran

(.....)

Nama penguji efektivitas 10 : Nathania Amanda Harsya

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40					✓	100
5	✓					20				✓		80
6	✓					20			✓			60
Jumlah						160	Jumlah					520
Rata-rata						26,6	Rata-rata					86,6

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{86{,}6 - 26{,}6}{100 - 26{,}6} = \frac{60}{73{,}4} = 0{,}81$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,81** dengan indikator **“tinggi”.**

Nathania Amanda Harsya
7B

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Nathania Amanda Harsya

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

menarik. Semoga pembelajaran nya lebih menarik, dan mudah dipahami

30 Januari 2024

Responden

Amanda :)

(.....)

Pe

1.

2

3

4

5 =

Mo

alte

Mol

deng

Nama penguji efektivitas 11 : Nadhif Adelio Orlando

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40					✓	100
2	✓					20				✓		80
3	✓					20					✓	100
4	✓					20			✓			60
5		✓				40				✓		80
6	✓					20			✓			60
Jumlah						160	Jumlah					480
Rata-rata						26,6	Rata-rata					80

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{80 - 26{,}6}{100 - 26{,}6} = \frac{53{,}4}{73{,}4} = 0{,}72$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,72** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	rodhif adelio orlando

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar	✓				
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi		✓			
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru	✓				

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses			✓		
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

aplikasinya bagus usahakan jangan banyak lemot

30 01 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 12 : William Zikri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40				✓		80
3		✓				40					✓	100
4	✓					20			✓			60
5		✓				40			✓			60
6		✓				40			✓			60
Jumlah						200	Jumlah					460
Rata-rata						33,3	Rata-rata					76,6

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{76{,}6 - 33{,}3}{100 - 33{,}3} = \frac{43{,}3}{66{,}7} = 0{,}64$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,64** dengan indikator **“sedang”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	William zikri

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi		✓			
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses			✓		
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik			✓		
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

aplikasinya bagus, lebihkan lagi untuk bentuk tombol

20, 01 2024

Responden

( )

Nama penguji efektivitas 13 : Alfero Rado Putra

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40				✓		80
3			✓			60					✓	100
4	✓					20				✓		80
5			✓			60					✓	100
6		✓				40				✓		80
Jumlah						240	Jumlah					540
Rata-rata						40	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-40}{100-40} = \frac{50}{60} = 0{,}83$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,83** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Alfeio Rado Putra

Alfeio Rado Putra
VII B

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar			✓		
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi			✓		
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

menurut saya bagus

BKT, 30 2024

Responden

(Fanny)

Nama penguji efektivitas 14 : Abdul Ghany

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40				✓		80
2		✓				40				✓		80
3			✓			60				✓		80
4			✓			60				✓		80
5			✓			60					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						320	Jumlah					500
Rata-rata						53,3	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}3 - 53{,}3}{100 - 53{,}3} = \frac{30}{46{,}7} = 0{,}64$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,64** dengan indikator **“sedang”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Abdul Ghany

Tgl 30 - 1 - 2024

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran diskolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar			✓		
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran			✓		
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi			✓		
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru			✓		

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

menambahkan fitur baru

..... 2024

Responden

(Abdul Ghany)

Nama penguji efektivitas 15 : Ririn Dwi Putri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40					✓	100
5	✓					20				✓		80
6		✓				40				✓		80
Jumlah						200	Jumlah					540
Rata-rata						33,3	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-33,3}{100-33,3} = \frac{56,7}{66,7} = 0,85$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,84** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Ririn dwi Putri

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Metode dan cara belajarnya sangat menarik

selasa, 30 - 1 2024

Responden

(Rina dwi putri)

Nama penguji efektivitas 16 : Fathiya Almahyra

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		80
3		✓				40				✓		80
4	✓					20					✓	100
5	✓					20					✓	100
6		✓				40				✓		80
Jumlah						160	Jumlah					540
Rata-rata						26,6	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-26,6}{100-26,6} = \frac{63,4}{73,4} = 0,86$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,86** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Fathiya Almatyra

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran	✓				
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Melode pelajarannya sangat menarik dan mudah dipahami

Selasa, 30 - 1 2024

Responden

Fathiya.

(Fathiya Almahyra)

Nama penguji efektivitas 17 : Kayla Azzahra

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40					✓	100
2	✓					20				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20				✓		80
6		✓				40			✓			60
Jumlah						200	Jumlah					500
Rata-rata						33,3	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}3 - 33{,}3}{100 - 33{,}3} = \frac{50}{66{,}7} = 0{,}74$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,74** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Kayla Azzahra

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		√			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	√				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		√			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		√			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	√				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		√			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					√
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				√	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					√
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				√	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				√	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			√		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Nama penguji efektivitas 18 : Sakinah Fadiyah Maharani

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40				✓		80
3	✓					20					✓	100
4		✓				40					✓	100
5	✓					20					✓	100
6		✓				40			✓			60
Jumlah						180	Jumlah					540
Rata-rata						30	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-30}{100-30} = \frac{60}{70} = 0{,}85$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,85** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Sakinah Fadi'yah maharani

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar	✓				
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. (4) Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
(E) = Dapat digunakan tanpa revisi

Koméntar dan Saran

Saya sangat menyukai media yg dibuat untuk belajar secara online ini

Selasa, 30/01 2024

Responden

(Sabinah Fadiyah M.)

Nama penguji efektivitas 19 : Rafel Asyrof Jerran

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40				✓		80
2		✓				40				✓		80
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20				✓		80
6		✓				40					✓	100
Jumlah						220	Jumlah					520
Rata-rata						36,6	Rata-rata					86,6

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{86{,}6 - 36{,}6}{100 - 36{,}6} = \frac{50}{63{,}4} = 0{,}78$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,78** dengan indikator **“tinggi”.**

Rafel asyrof Jeffen
VII B

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Rafel asyrof Jeffen

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

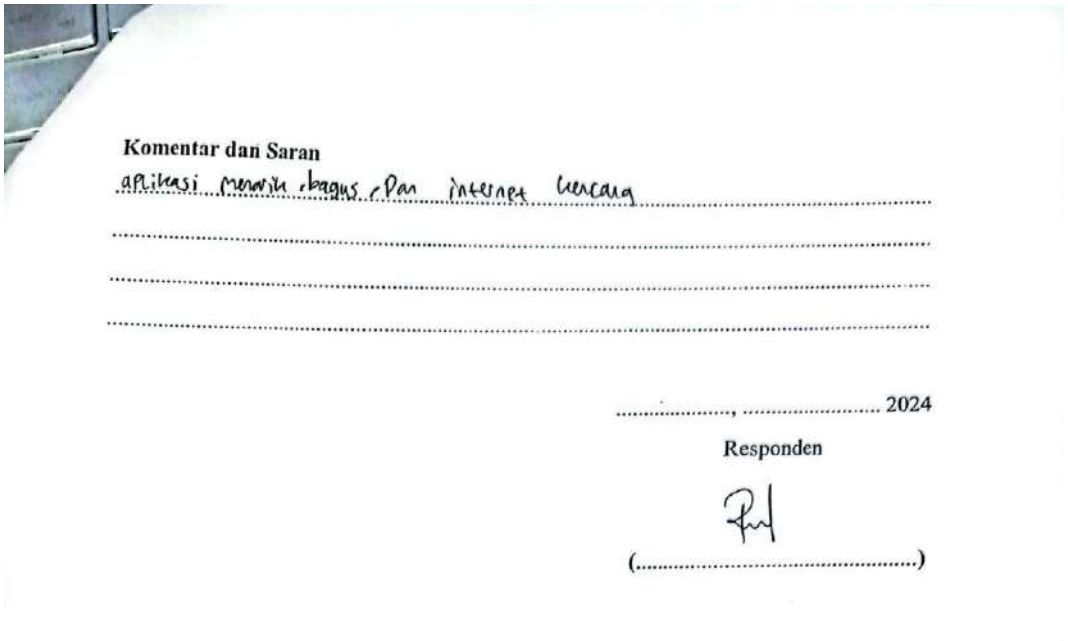
No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar					✓

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi



Komentar dan Saran

aplikasi menarik bagus, dan internet lancar

....., ... 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 20 : Rafa M. Naufal

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1		✓				40				✓		80
2	✓					20				✓		80
3	✓					20					✓	100
4		✓				40				✓		80
5	✓					20				✓		80
6		✓				40					✓	100
Jumlah						180	Jumlah					520
Rata-rata						30	Rata-rata					86,6

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{86{,}6 - 30}{100 - 36{,}6} = \frac{56{,}6}{63{,}4} = 0{,}89$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,89** dengan indikator **“tinggi”.**

Rafa m naufal 7B

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Rafa m.naufal 7B

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri		✓			
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar	✓				
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

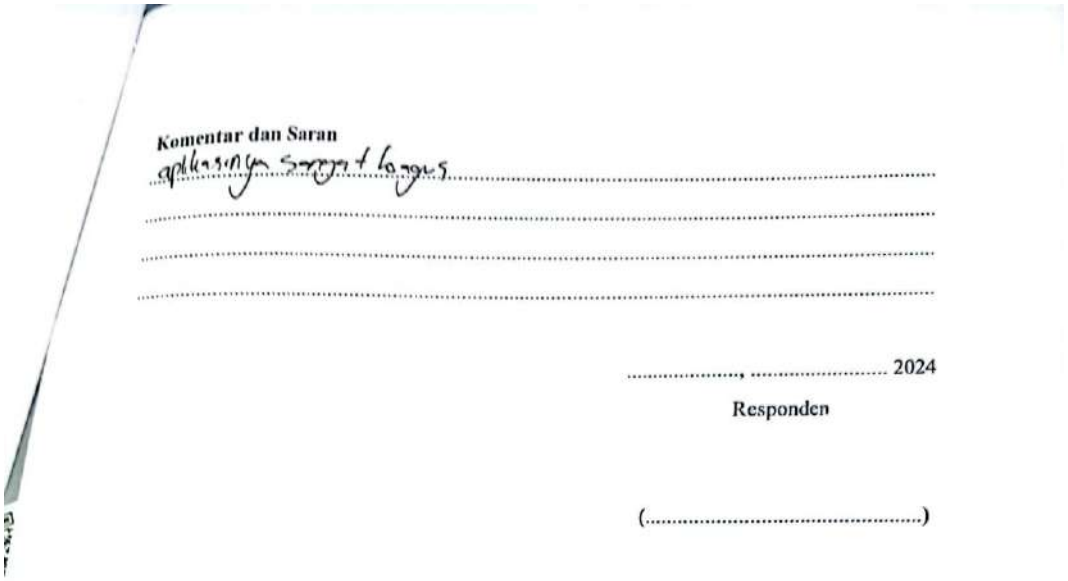
No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan				✓	
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik				✓	
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar					✓

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi



Komentar dan Saran

aplikasinya sangat bagus

.....

.....

.....

....., ... 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 21 : Ahmad Zhafran Raufani

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40			✓			60
3		✓				40				✓		80
4		✓				40					✓	100
5	✓					20			✓			60
6		✓				40					✓	100
Jumlah						200	Jumlah					500
Rata-rata						33,3	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}3 - 33{,}3}{100 - 33{,}3} = \frac{50}{66{,}7} = 0{,}74$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,74** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Ahmad Zhafran Taufani

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa			✓		
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi				✓	
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik			✓		
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar					✓

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

menambahkan fitur yang lebih menarik

30 Januari 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 22 : Nabila fikria huda

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20					✓	100
3		✓				40					✓	100
4		✓				40				✓		80
5		✓				40			✓			60
6		✓				40			✓			60
Jumlah						200	Jumlah					500
Rata-rata						33,3	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}3 - 33{,}3}{100 - 33{,}3} = \frac{50}{66{,}7} = 0{,}74$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,74** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Nabila fikria huda

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi		✓			
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa					✓
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses				✓	
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik			✓		
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

media bagus

30 januari 2024

Responden

(Nabila Fikria Huda)

Nama penguji efektivitas 23 : Mahdiyyatul Zakirah

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		60
3		✓				40					✓	100
4		✓				40					✓	100
5	✓					20					✓	100
6		✓				40				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					540
Rata-rata						30	Rata-rata					90

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{90-30}{100-30} = \frac{60}{70} = 0{,}85$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,85** dengan indikator **“tinggi”.**

MAHDIYYA
7B

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	MAHDIYYATUZ ZAKIRAH

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Semoga dibikin lebih menarik

Aplikasinya sangat bagus mudah dipahami dan sangat menarik Bagus sekali

semua orang pasti suka :)

30 JANUARI 2024

Responden

(.....)

Nama penguji efektivitas 24 : Qaish

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1			✓			60			✓			60
2	✓					20				✓		80
3			✓			60			✓			60
4		✓				40					✓	100
5	✓					20			✓			60
6		✓				40				✓		80
Jumlah						240	Jumlah					440
Rata-rata						40	Rata-rata					73,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{73{,}3 - 40}{100 - 40} = \frac{33{,}3}{60} = 0{,}55$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,55** dengan indikator **“sedang”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Qaisy Abdillah

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri			✓		
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar			✓		
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan			✓		
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa				✓	
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi			✓		
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses					✓
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik			✓		
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar				✓	

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Menambahkan fitur lain

30 Januari 2024

Responden

(Rafif Abqary Sudha)

Nama penguji efektivitas 25: Alby Akbar

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TE	KE	CE	E	SE		TE	KE	CE	E	SE	
1	✓					20					✓	100
2		✓				40			✓			60
3		✓				40					✓	100
4		✓				40			✓			60
5	✓					20					✓	100
6		✓				40				✓		80
Jumlah						200	Jumlah					500
Rata-rata						33,3	Rata-rata					83,3

$$< g > = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>}{(100 - \%<Si>)} = \frac{83{,}3 - 33{,}3}{100 - 33{,}3} = \frac{50}{66{,}7} = 0{,}74$$

Keterangan :

<G> Rata-rata

Sf : Nilai Akhir

Si : Nilai Awal

Dengan ketentuan sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai () > 0,7;

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > () > 0.3;

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai () < 0.3

Berdasarkan hasil uji efektivitas diatas menunjukkan bahwa nilai yang didapatkan yaitu sebesar **0,74** dengan indikator **“tinggi”.**

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI.

Nama Peneliti	:	Lina Haryati
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodo	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.
Nama Responden	:	Albg akbar asakmi

A. Petunjuk

1. Mohon untuk memberikan penilaian terhadap Media Pembelajaran Informatika dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang sesuai dengan skala berikut:
   1 = Tidak Efektif (TE);
   2 = Kurang Efektif (KE);
   3 = Cukup Efektif (CE);
   4 = Efektif (E);
   5 = Sangat Efektif (SE).
2. Mohon memberikan penilaian umum pada akhir instrumen ini dengan melingkari alternatif sesuai dengan pendapat bapak/ibu/sdr/i.
3. Mohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan produk ini, dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan

B. Instrumen Format instrumen uji efektifitas sebelum digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran disekolah maupun dirumah secara mandiri	✓				
2.	Media yang digunakan menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa		✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan sudah efektif digunakan dalam proses belajar		✓			
4.	Kesesuaian media yang digunakan dengan materi pelajaran		✓			
5.	Media yang digunakan membantu memudahan dalam memahami materi	✓				
6.	Media yang digunakan sudah mengakomodir semua kebutuhan belajar siswa dan guru		✓			

Format instrumen uji efektifitas setelah digunakan

No.	Aspek yang di nilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media mudah digunakan					✓
2.	Materi yang disajikan relevan sudah dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai siswa			✓		
3.	Konten media membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi					✓
4.	Alur penggunaan media jelas, dan mudah diakses			✓		
5.	Tampilan antarmuka media menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik					✓
6.	Media membantu dalam mengakomodir kemampuan siswa dan guru dalam proses belajar			✓		

PENILAIAN UMUM :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat Baik

KESIMPULAN

A = Tidak dapat digunakan
B = Dapat digunakan dengan revisi banyak
C = Dapat digunakan dengan revisi sedang
D = Dapat digunakan dengan revisi sedikit
E = Dapat digunakan tanpa revisi

Komentar dan Saran

Cukup bagus dan keren

.....

.....

.....

....., ... 2024

Responden

(.....)

4. Lampiran lembar validitas instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA

KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE

Nama Validator : Dr. Sumpratman Zakir, M. Pd, M. Kom

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Validator : Dr. Supratman Zakir, M.pd. Kom
Instansi : UIN Syech M. Djamil Djambek Bukittinggi
Pekerjaan : Dosen
Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer.

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 22-1 2024

Validator

(Dr. Supratman Zakir)

NIP.

5. Lampiran lembar validasi Praktikalitas

Nama Validator : Dr. Sumpratman Zakir, M. Pd, M. Kom

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Validator : Dr. Supratman Zakir, M.pd. M.kom

Instansi : UIN Sjech. M. Djamil Djambek Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer.

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas Perancangan Media Pembelajaran Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

Dapat digunakan untuk lab. prodi

Bkt, 22 - Juni - 2024

Validator

(Dr. Supriyanto Saktiawan)

NIP.

6. Lampiran lembar validasi Efektivitas

Nama Validator : Yulfida Elin Yuspita, M.Kom

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAH AL ISHLAH BUKITTINGGI

Nama Validator : Yulfida Elin Yuspita, M.Kom

Instansi : UIN Sjech. M. Djamil. Djambek Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer.

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islah Al Ishlah Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penelaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi		✓			

Saran-saran :

perbaiki sesuai arahan pada instrument

Bulukumba, 22 Januari 2024

Validator

(Yulpida Elin Yaspita, M.Kom)

NIP. 19911222 202012 2020

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (SILABUS) SMP ISLAM AL ISHLAH

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran : Informatika	Fase : D
Kelas/Semester : VII / Ganjil	Alokasi Waktu :

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada fese ini, peserta didik mampu:

- Memahami dampak dan menerapkan etika sebagai warga digital, memahami komponen, fungsi, cara kerja, dan kodifikasi data sebuah komputer serta proses kodifikasi dan penyimpanan data dalam sistem komputer, jaringan komputer, dan internet, mengakses, mengolah, dan mengelola data secara efisien, terstruktur, dan sistematis, menganalisis, menginterpretasi, dan melakukan prediksi berdasarkan data dengan menggunakan perkakas atau secara manual, menerapkan berpikir komputasional secara mandiri untuk menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain, mengembangkan atau menyempurnakan program dalam bahasa blok (visual), menggunakan berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi.

B. ELEMEN CAPAIAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Berpikir komputasional (BK)	Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (*computationally literate*).
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, *Content Management System (CMS)* untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.
Sistem Komputer (SK)	Peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.
Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Peserta didik mampu memahami konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).
Analisis Data (AD)	Peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.
Algoritma dan Pemrograman (AP)	Peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.
Dampak Sosial	Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi,

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Informatika (DSI)	memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
1.1 Peserta didik mampu Menjelaskan Informatika dan mengetahui pentingnya ilmu Informatika.	Informatika dan Keterampilan Generik	Peserta didik mampu menjelaskan Mengapa Perlu Belajar Informatika. Peserta didik mampu menjelaskan Apa yang Dipelajari dalam Mata Pelajaran Informatika. Peserta didik mampu menjelaskan hubungan Informatika dan Profil Pelajar Pancasila.	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global. • Bergotong royong. • Mandiri. • Bernalar kritis. • Kreatif	keterampilan generik, berkerja dalam kelompok, perencanaan kerja, pengkomunikasian hasil kerja, presentasi, infografis	• Informatika untuk Pelajar SMP • Pengantar Keterampilan Generik	keterampilan generik, berkerja dalam kelompok, perencanaan kerja, pengkomunikasian hasil kerja, presentasi, infografis.	2 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. • Sumber lain yang Relevan • Internet ilmuguru.org • Dan Lingkungan sekitar dan Lain-	• Sikap • Pengatahuan • Keterampilan
1.2 Peserta didik mampu Membuat perencanaan kerja kelompok dengan baik.		Peserta didik mampu Bekerja dalam Kelompok.							
1.3 Peserta didik mampu Mengomunikasikan hasil kerja dengan presentasi dan		Peserta didik dapat Mengomunikasikan Hasil Kerja dengan presentasi dan visualisasi dengan baik.							

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
visualisasi dengan baik.								lain.	
2.1 Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung algoritma, representasi data, struktur data (list), dan penjadwalan.	Berpikir Komputasional	Siswa mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung algoritma. Siswa mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung optimasi.	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global. • Bergotong royong. • Mandiri. • Bernalar kritis. • Kreatif	Algoritma, struktur data, representasi data, list, penjadwalan.	• Algoritma • Optimasi Penjadwalan • Struktur Data • Representasi Data	Algoritma, struktur data, representasi data, list, penjadwalan.	2 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. • Sumber lain yang Relevan • Internet ilmuguru.org • Dan Lingkungan sekitar dan Lain-lain.	• Sikap • Pengatahuan • Keterampilan
2.2 Peserta didik dapat merelasikan penerapan konsep Informatika yang terdapat pada setiap soal dalam kehidupan sehari-hari.		Siswa mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung struktur data. Siswa mampu menerapkan berpikir komputasional							

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung representasi data.							
3.1 Peserta didik mampu Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global. • Bergotong royong. • Mandiri. • Bernalar kritis. • Kreatif	Graphical User Interface (GUI), peramban, search engine, folder, file, surel (email), aplikasi perkantoran, Word Processing (Pengolah Kata), aplikasi presentasi.	• Pengenalan Antarmuka Penggunaa • Folder dan File • Peramban dan Search Engine • Surel • Aplikasi Perkantoran	*Graphical User Interface* (GUI), peramban, *search engine*, folder, *file*, surel (*email*), aplikasi perkantoran, *Word Processing* Pengolah Kata), aplikasi presentasi.	2 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. • Sumber lain yang Relevan • Internet ilmuguru.org • Dan Lingkungan sekitar dan Lain-lain.	• Sikap • Pengatahuan • Keterampilan
3.2 Pesrta didik mampu Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.		Membuat dan mengelola folder dan file dengan Sistem Operasi Microsoft Windows secara terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien.							
3.3 Peserta didik mampu Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.		Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.							
3.4 Peserta didik mampu Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga		Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.							

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
memudahkan akses yang efisien									
3.5 Peserta didik mampu Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.		Mampu menjelaskan Sejarah Perangkat Lunak Pengolah Kata, Pengolah Kata Mekanis, Pengolah Kata Elektromekanis dan Elektronik Perangkat Lunak Pengolah Kata serta Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.							
4.1 Peserta didik mampu Menjelaskan bagian-bagian sebuah sistem computer	Sistem Komputer	Menjelaskan bagian-bagian sebuah system komputer.	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global. • Bergotong royong. • Mandiri. • Bernalar kritis. • Kreatif	perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), storage, system operasi (operating system), aplikasi (application, app).	• Perangkat Keras - Hardware • Perangkat Lunak - Software • Interaksi Antarperangkat • Permasalahan dan Spesifikasi	perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), storage, system operasi (operating system), aplikasi (application, app).	2 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. • Sumber lain yang	• Sikap • Pengatahuan • Keterampilan
		Menjelaskan jenis-jenis perangkat keras dan kegunaannya.							
		Menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak.							
4.2 Peserta didik mampu Menjelaskan bagaimana sistem komputer bekerja.		Menjelaskan interaksi antar piranti dengan bluetooth							
		Mampu melakukan interaksi antar peranti dengan bluetooth.							

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
		Menjelaskan masalah yang dapat terjadi pada perangkat keras.			Perangkat Keras • Bilangan Biner			Relevan • Internet ilmuguru.org • Dan Lingkungan sekitar dan Lain-lain.	
		Memilih spesifikasi perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan.							
4.3 Peserta didik Menjelaskan bagaimana data dikodifikasi.		Menjelaskan bagaimana data dikodifikasi dalam bilangan biner.							
		Mampu mengonversi bilangan desimal ke bilangan biner dan sebaliknya.							
5.1 Peserta didik mampu Menjelaskan internet dan jaringan lokal serta manfaatnya.	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan internet dan jaringan lokal serta manfaatnya.	• Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. • Berkebinekaan global. • Bergotong royong. • Mandiri. • Bernalar kritis. • Kreatif	jaringan komputer, internet, koneksi, wireless lan (wifi), tethering, bluetooth, usb, enkripsi, dekripsi, caesar's cipher.	• Pengantar Jaringan Komputer dan Internet • Koneksi Internet • Proteksi Data dan File	jaringan komputer, internet, koneksi, wireless lan (wifi), tethering, bluetooth, usb, enkripsi, dekripsi, caesar's cipher.	2 JP	• Buku Panduan Guru dan Siswa Informatika Kelas VII Kemendikbud Pusat Kurikulum dan Perbukuan. • Sumber lain yang	• Sikap • Pengatahuan • Keterampilan
		Menjelaskan World Wide Web (WWW), Wireless LAN (Wi-Fi), Tethering, Proteksi Data dan File (Cara Kerja Enkripsi, Caesar's Cipher).							
5.2 Peserta didik mampu Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel		Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi).							

Tujuan Pembelajaran	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Kata Kunci	Kegiatan Pembelajaran	Glosarium	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
(bluetooth, wifi).								Relevan • Internet ilmuguru.org • Dan Lingkungan sekitar dan Lain-lain.	
5.3 Peserta didik mampu Menjelaskan enkripsi sebagai salah satu cara untuk memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak.		Melakukan koneksi internet dengan (WiFi, tethering).							
5.4 Peserta didik mampu Menghubungkan perangkat ke jaringan lokal maupun internet.		Menjelaskan enkripsi sebagai salah satu cara untuk memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tak berhak.							
5.5 Peserta didik mampu Menerapkan enkripsi data sederhana.		Melakukan enkripsi data sederhana.							

Mengetahui,
Kepala SMP ISLAM AL ISHLAH

BUSYRA, S.Pd
NIY. 5006032

Bukittinggi, Juli 2023
Guru Mata Pelajaran

Ahmad Ahyar, S.Kom

8. Lampiran Modul Ajar

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	AHMAD AHYAR, S.Kom	Alokasi Waktu	:	18 JP (6 x Pertemuan)
Satuan Pendidikan	:	SMP Islam Al Ishlah	Tahun Penyusunan	:	2023
Kelas / Semester	:	VII/Ganjil	Fase	:	D
Mata Pelajaran	:	Informatika	Elemen Mapel	:	TIK

KOMPETENSI AWAL

- Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.
- Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.
- Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.
- Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien
- Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.

SARANA DAN PRASARANA

1. Gawai
2. Laptop/Komputer PC
3. Akses Internet ilmuguru.org
4. Buku Teks
5. Papan tulis/White Board
6. Lembar kerja
7. Handout materi
8. Infokus/Proyektor/Pointer
9. Referensi lain yang

MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
2. Bergotong royong
3. Berkebinekaan global
4. Mandiri
5. Bernalar Kritis, dan
6. Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahamimateri ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.
- Pesrta didik mampu Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.
- Peserta didik mampu Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.
- Peserta didik mampu Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien
- Peserta didik mampu Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mampu melakukan Pengenalan Antarmuka Pengguna
- Mampu membuat Folder dan File
- Mampu melakukan Peramban dan Search Engine
- Mampu menggunakan Surel
- Mampu mengoprasikan Aplikasi Perkantoran

III. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pertanyaan Pemantik Pembelajaran

- *Tools* TIK adalah perkakas yang berguna untuk membantu suatu pekerjaan tertentu. Perkakas apa yang paling menarik buat kalian? Mengapa? Apa yang terjadi andai kata tools itu tidak ada?

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru memfasilitasi aktivitas TIKK701 berkenalan dengan antar muka berbasis grafis.



Aktivitas Individu

TIK-K7-01: Berkenalan dengan Antarmuka Berbasis Grafis

Apakah kalian tahu bahwa banyak jenis ponsel, berbeda merk, dan berbeda sistem operasinya? Namun, walaupun berbeda merk, berbeda sistem operasi, dan sedikit berbeda antarmukanya, semua ponsel memiliki fungsi yang sama. Hal ini bisa dianalogikan dengan alat lain, seperti mobil, televisi, atau alat elektronik berbagai merk, yang sebetulnya memiliki fungsi yang sama, hanya tampilannya yang sedikit berbeda. Pada aktivitas ini, kalian berlatih mengenali jenis-jenis objek pada antarmuka berbasis grafis (GUI).



Gambar 3.2 Kalkulator

Apa yang Kalian Perlukan?

- Komputer/ponsel yang telah terpasang sistem operasi.

Apa yang Harus Kalian Lakukan?

- Bukalah aplikasi kalkulator pada komputer/ponsel kalian!
- Hitunglah ekspresi berikut, sambil mencoba berinteraksi!

- Siswa diminta mencoba me la kukan eksplorasi dengan komponenkomponen pada aplikasi yang di contohkan dengan men coba dan menuliskan fiturnya. Siswa diajak melakukan abstraksi dari sebuah apli kasi atau *form*. Setelah selesai guru menjelaskan komponenkomponen dari GUI dan mendemokannya dengan menggunakan proyektor

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
	LCD. Guru mendemokan untuk setiap jenis yang berbeda.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-2	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru menjelaskan konsep tentang folder dan file. Folder memiliki struktur hirarkis yang dapat digunakan untuk menyimpan file. Guru menjelaskan dan mendemons trasikan bagaimana mem buat folder, mengubah na ma folder, meng hapus folder, dan me ngelola file dalam folder. Pembelajaran dilanjutkan dengan aktivitas TIKK702 untuk mengelola file dengan kasus tertentu.

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan (10 Menit)

Ayo Lakukan

Aktivitas Individu

Aktivitas TIK-K7-02: Pengelolaan *Folder* dan *File*

Pada aktivitas ini, kalian akan berlatih mengelola *folder* dan *file* secara terstuktur sehingga nanti saat pencarian *file*, dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Apa yang Kalian Perlukan?

Komputer/laptop yang telah terpasang sistem operasi, dan beberapa file untuk latihan, yaitu seperti berikut.

1. Lima file dalam format pdf, dengan nama: LKS1_Informatika.pdf, LKS2_ Informatika.pdf, LKS3_Informatika.pdf, LKS1_Bindonesia.pdf, LKS2_ Bindonesia.pdf
2. Dua file lembar kerja, dengan nama AD_Belanja.xls, AD_HasilKebun.xls
3. dan tiga file video yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, dengan nama: Pilketos2020.mp4, LDK2019.mp4, Pensi.

Lima file pdf adalah file berisi lembar kerja siswa (LKS) untuk mapel Informatika dan Bahasa Indonesia. Dua file lembar kerja adalah contoh file proyek Analisis Data pada mapel Informatika, dan tiga file video kegiatan kesiswaan.

Apa yang harus kalian lakukan?

Rancang dan buatlah *folder* untuk menyimpan semua *file* tersebut ke dalam *folder* yang sesuai sehingga memudahkan pencarian *file*. Selain mengerjakannya di komputer, tuliskan pengelolaan seperti lembar kerja berikut di buku kerja kalian.

Lembar Kerja

Folder	Sub-Folder	Sub-Folder	File

- Jika komputer tidak tersedia, disediakan alternatif aktivitas *unplugged*, yaitu aktivitas TIKK7 02U.

Aktivitas TIK-K7-02-U:

Pengelolaan *Folder* dan *File* (*Unplugged*)

Jika tidak tersedia komputer, aktivitas ini dapat kalian dilakukan dengan simulasi tanpa komputer. *Folder* disimulasikan sebagai tempat penyimpanan dengan kumpulan kertas (*loose leaf*) yang diberi kertas pembatas pada buku kerja kalian. Kertas pembatas dapat kalian buat dengan kertas manila berwarna dan diberi gambar menarik yang mewakili nama *folder*.

Catatan dan aktivitas pada tiap pertemuan pembelajaran akan dianalogikan sebagai *file*, di pojoknya diberi nama. Kita membuat perjanjian bahwa BK, TIK, SK, JKI, AD, AP, DSI, PLB menjadi ekstensi *file*. Setiap lembar terkait harus diberi nomor halaman. Misalnya: BK.01 – halaman NN. Buku Kerja di akhir semester akan dinilai seperti kita menilai tugas.

Sebagai padanan mengelola *folder* dan *file* komputer, kalian diminta untuk mengelola Buku Kerja Siswa menjadi padanan dari *folder* dan *file*. Melalui pengalaman ini, kalian akan memahami bahwa dunia nyata dan dunia digital selalu ada berdampingan.

Setiap lembar kerja yang dibuat di komputer, harus dicetak dan dimasukkan ke Map Buku Kerja.

Dunia Digital – Komputerku	Dunia Nyata – Buku Kerjaku

Penutup (10 Menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian

Pertemuan Ke-2	
Pendahuluan (10 Menit)	
	proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-3	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru memberikan materi sekilas mengenai *search engine* dan mendemokan lang sung pen ca rian informasi mengguna kan salah satu *search engine*, yaitu *Google*. Setelah itu siswa men coba aktivitas TIKK703. **Aktivitas Individu TIK-K7-03: Pencarian Informasi** • Kalian akan berlatih melakukan pencarian informasi tentang Covid19 dengan menggunakan mesin pencari Google. **Apa yang Kalian Perlukan?** • Komputer/ponsel yang telah terpasang sistem operasi dan peramban. **Apa yang Harus Kalian Lakukan?** • Pencarian informasi terkait dengan pertanyaan yang harus dijawab: Apa yang dimaksud dengan Covid19? Gambar berikut ini menunjukkan pencarian informasi dengan menggunakan salah satu mesin pencari (http://google.com), menggunakan keyword: Covid19, yang mendapatkan hasil pencarian sebanyak 6,72 miliar tautan (link) situs web.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-4	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru menjelaskan prak tik baik penggunaan su rel, apa yang mesti dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan akti vitas mandiri untuk mem buat, mengirimkan, dan membalas surel pada aktivitas TIKK704. **Aktivitas Individu** **Aktivitas TIK-K7-04: Mengirim Surel** Kalian diharapkan menuliskan surel kepada guru wali kelas untuk meminta izin tidak mengikuti mata pelajaran di sekolah pada tanggal 23 Agustus 2021, karena harus menghadiri penyerahan hadiah sebagai pemenang lomba melukis pada perayaan Hari Kemerdekaan RI di kabupaten. Surel harus ditembuskan (Cc) ke kepala sekolah. Karena menulis surat kepada guru dengan jenis surat formal, kalian harus menggunakan bahasa yang formal dan sopan. **Apa yang Kalian Perlukan?** Komputer/smartphone yang telah terpasang sistem operasi dan peramban dan memiliki akun pada layanan surel. Contoh pembuatan surel di sini menggunakan layanan Google Email. Layanan surel lain adalah Outlook, Yahoo, dan lainnya.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-5	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Pertemuan Ke-5	
Pendahuluan (10 Menit)	
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru mendemokan langsung di depan siswa untuk menunjukkan aplikasi pengolah kata. Guru mendemokan membuat sebuah file, menuliskan teks sederhana yang bisa berupa surat atau narasi, mencoba menyisipkan gambar, dan fitur lainnya. Siswa diharapkan mengenal apa itu pengolah kata (objek dan aplikasinya). Setelah itu siswa belajar membuat sendiri sebuah file yang telah ditentukan, yaitu sebuah poster. **Aktivitas Individu** **Aktivitas TIK-K7-05: Membuat Brosur Sederhana dengan Aplikasi Pengolah Kata** Tujuan dari aktivitas ini adalah agar kalian berlatih mengetik dan memformat kata. Kalian juga berlatih memasukkan gambar ke dalam aplikasi, menyimpan ke dalam file, dan terbiasa dengan aplikasi pengolah kata. Apa yang Kalian Perlukan? Komputer yang telah terpasang perangkat lunak pengolah kata. **Apa yang Kalian Lakukan?** Sekolah kalian akan mengadakan acara perayaan 50 tahun pengabdian mereka kepada masyarakat. Untuk kegiatan ini, kalian diharapkan menggunakan aplikasi perkantoran untuk membuat brosur guna mengiklankan acara ini. Brosur tersebut diharapkan berisi informasi berikut. 1. Judul acara dengan font minimal 15 poin. Pastikan judul berada di tengah halaman. Kalian dapat menggunakan font apa saja yang kalian inginkan, tetapi harus font yang jelas untuk dibaca. 2. Gambar clip art untuk menggambarkan acara tersebut. 3. Brosur harus berisi APA, KAPAN, DI MANA, dan MENGAPA acara tersebut layak untuk diikuti. 4. Yakinkan brosur kalian tidak memuat kesalahan tik (typo) dan ejaan. 5. Setelah selesai, simpan file kalian. Buatlah nama yang mudah diingat, misalnya nama kalian dan dokumen apa, contoh: ANDI_BROSUR. 6. Buatlah brosur sekreatif mungkin. Contoh Brosur. Buatlah brosur versi kalian, jangan hanya meniru. Tunjukkan kreativitas kalian!
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-6	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan	• Guru mendemokan langsung di depan siswa untuk menunjukkan aplikasi presentasi.

Pertemuan Ke-6	
Pendahuluan (10 Menit)	
Inti (90 Menit)	Guru mendemokan membuat sebuah *file* presentasi, menuliskan presentasi sederhana, mencoba menyisipkan gambar, dan fitur lainnya. Siswa diharapkan mengenal apa itu aplikasi presentasi (objek dan aplikasinya). Setelah itu, siswa belajar membuat sendiri sebuah *file* presentasi.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui
Kepala SMP Islam Al Ishlah

Busyra, S.Pd
NIY. 5006032

Bukittinggi, Juli 2023
Guru TIK

Ahmad Ahyar, S. Kom

MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA

INFORMASI UMUM

IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	AHMAD AHYAR, S.Kom	Alokasi Waktu	:	18 JP (6 x Pertemuan)
Satuan Pendidikan	:	SMP Islam Al Ishlah	Tahun Penyusunan	:	2023
Kelas / Semester	:	VII/Ganjil	Fase	:	D
Mata Pelajaran	:	Informatika	Elemen Mapel	:	TIK

KOMPETENSI AWAL

- Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.
- Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.
- Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.
- Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien
- Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.

SARANA DAN PRASARANA

1. Gawai
2. Laptop/Komputer PC
3. Akses Internet ilmuguru.org
4. Buku Teks
5. Papan tulis/White Board
6. Lembar kerja
7. Handout materi
8. Infokus/Proyektor/Pointer
9. Referensi lain yang

MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi

PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa
2. Bergotong royong
3. Berkebinekaan global
4. Mandiri
5. Bernalar Kritis, dan
6. Kreatif

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahamimateri ajar.

KOMPETENSI INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu Menjelaskan antarmuka berbasis grafis dan komponen-komponennya.
- Pesrta didik mampu Menerapkan surel untuk berkomunikasi dengan baik dan santun, dengan bahasa yang sesuai.
- Peserta didik mampu Menggunakan peramban untuk mencari, dan memilah informasi.
- Peserta didik mampu Membuat dan mengelola folder dan file dengan terstruktur sehingga memudahkan akses yang efisien
- Peserta didik mampu Membuat dokumen dan presentasi dengan menggunakan fitur dasar aplikasi perkantoran.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Mampu melakukan Pengenalan Antarmuka Pengguna
- Mampu membuat Folder dan File
- Mampu melakukan Peramban dan Search Engine
- Mampu menggunakan Surel
- Mampu mengoprasikan Aplikasi Perkantoran

III. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pertanyaan Pemantik Pembelajaran

- *Tools* TIK adalah perkakas yang berguna untuk membantu suatu pekerjaan tertentu. Perkakas apa yang paling menarik buat kalian? Mengapa? Apa yang terjadi andai kata tools itu tidak ada?

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru memfasilitasi aktivitas TIKK701 berkenalan dengan antar muka berbasis grafis.



Aktivitas Individu

TIK-K7-01: Berkenalan dengan Antarmuka Berbasis Grafis

Apakah kalian tahu bahwa banyak jenis ponsel, berbeda merk, dan berbeda sistem operasinya? Namun, walaupun berbeda merk, berbeda sistem operasi, dan sedikit berbeda antarmukanya, semua ponsel memiliki fungsi yang sama. Hal ini bisa dianalogikan dengan alat lain, seperti mobil, televisi, atau alat elektronik berbagai merk, yang sebetulnya memiliki fungsi yang sama, hanya tampilannya yang sedikit berbeda. Pada aktivitas ini, kalian berlatih mengenali jenis-jenis objek pada antarmuka berbasis grafis (GUI).



Gambar 3.2 Kalkulator

Apa yang Kalian Perlukan?

- Komputer/ponsel yang telah terpasang sistem operasi.

Apa yang Harus Kalian Lakukan?

- Bukalah aplikasi kalkulator pada komputer/ponsel kalian!
- Hitunglah ekspresi berikut, sambil mencoba berinteraksi!

- Siswa diminta mencoba me la kukan eksplorasi dengan komponenkomponen pada aplikasi yang di contohkan dengan men coba dan menuliskan fiturnya. Siswa diajak melakukan abstraksi dari sebuah apli kasi atau *form*. Setelah selesai guru menjelaskan komponenkomponen dari GUI dan mendemokannya dengan menggunakan proyektor

Pertemuan Ke-1	
Pendahuluan (10 Menit)	
	LCD. Guru mendemokan untuk setiap jenis yang berbeda.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-2	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru menjelaskan konsep tentang folder dan file. Folder memiliki struktur hirarkis yang dapat digunakan untuk menyimpan file. Guru menjelaskan dan mendemons trasikan bagaimana mem buat folder, mengubah na ma folder, meng hapus folder, dan me ngelola file dalam folder. Pembelajaran dilanjutkan dengan aktivitas TlKK702 untuk mengelola file dengan kasus tertentu.

Pertemuan Ke-2

Pendahuluan (10 Menit)



Aktivitas Individu

Aktivitas TIK-K7-02: Pengelolaan *Folder* dan *File*

Pada aktivitas ini, kalian akan berlatih mengelola *folder* dan *file* secara terstuktur sehingga nanti saat pencarian *file*, dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

Apa yang Kalian Perlukan?

Komputer/laptop yang telah terpasang sistem operasi, dan beberapa file untuk latihan, yaitu seperti berikut.

1. Lima file dalam format pdf, dengan nama: LKS1_Informatika.pdf, LKS2_ Informatika.pdf, LKS3_Informatika.pdf, LKS1_Bindonesia.pdf, LKS2_ Bindonesia.pdf
2. Dua file lembar kerja, dengan nama AD_Belanja.xls, AD_HasilKebun.xls
3. dan tiga file video yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah, dengan nama: Pilketos2020.mp4, LDK2019.mp4, Pensi.

Lima file pdf adalah file berisi lembar kerja siswa (LKS) untuk mapel Informatika dan Bahasa Indonesia. Dua file lembar kerja adalah contoh file proyek Analisis Data pada mapel Informatika, dan tiga file video kegiatan kesiswaan.

Apa yang harus kalian lakukan?

Rancang dan buatlah *folder* untuk menyimpan semua *file* tersebut ke dalam *folder* yang sesuai sehingga memudahkan pencarian *file*. Selain mengerjakannya di komputer, tuliskan pengelolaan seperti lembar kerja berikut di buku kerja kalian.

Lembar Kerja

Folder	Sub-Folder	Sub-Folder	File

- Jika komputer tidak tersedia, disediakan alternatif aktivitas *unplugged*, yaitu aktivitas TIKK7 02U.

Aktivitas TIK-K7-02-U:
Pengelolaan *Folder* dan *File* (*Unplugged*)

Jika tidak tersedia komputer, aktivitas ini dapat kalian dilakukan dengan simulasi tanpa komputer. *Folder* disimulasikan sebagai tempat penyimpanan dengan kumpulan kertas (*loose leaf*) yang diberi kertas pembatas pada buku kerja kalian. Kertas pembatas dapat kalian buat dengan kertas manila berwarna dan diberi gambar menarik yang mewakili nama *folder*.

Catatan dan aktivitas pada tiap pertemuan pembelajaran akan dianalogikan sebagai *file*, di pojoknya diberi nama. Kita membuat perjanjian bahwa BK, TIK, SK, JKI, AD, AP, DSI, PLB menjadi ekstensi *file*. Setiap lembar terkait harus diberi nomor halaman. Misalnya: BK.01 – halaman NN. Buku Kerja di akhir semester akan dinilai seperti kita menilai tugas.

Sebagai padanan mengelola *folder* dan *file* komputer, kalian diminta untuk mengelola Buku Kerja Siswa menjadi padanan dari *folder* dan *file*. Melalui pengalaman ini, kalian akan memahami bahwa dunia nyata dan dunia digital selalu ada berdampingan.

Setiap lembar kerja yang dibuat di komputer, harus dicetak dan dimasukkan ke Map Buku Kerja.

Dunia Digital – Komputerku	Dunia Nyata – Buku Kerjaku

Penutup (10 Menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian

	Pertemuan Ke-2
	Pendahuluan (10 Menit)
	proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

	Pertemuan Ke-3
	Pendahuluan (10 Menit)
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru memberikan materi sekilas mengenai *search engine* dan mendemokan lang sung pen ca rian informasi mengguna kan salah satu *search engine*, yaitu *Google*. Setelah itu siswa men coba aktivitas TIKK703. **Aktivitas Individu TIK-K7-03: Pencarian Informasi** • Kalian akan berlatih melakukan pencarian informasi tentang Covid19 dengan menggunakan mesin pencari Google. **Apa yang Kalian Perlukan?** • Komputer/ponsel yang telah terpasang sistem operasi dan peramban. **Apa yang Harus Kalian Lakukan?** • Pencarian informasi terkait dengan pertanyaan yang harus dijawab: Apa yang dimaksud dengan Covid19? Gambar berikut ini menunjukkan pencarian informasi dengan menggunakan salah satu mesin pencari (http://google.com), menggunakan keyword: Covid19, yang mendapatkan hasil pencarian sebanyak 6,72 miliar tautan (link) situs web.
	Penutup (10 Menit)
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-4	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru menjelaskan prak tik baik penggunaan su rel, apa yang mesti dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan akti vitas mandiri untuk mem buat, mengirimkan, dan membalas surel pada aktivitas TIKK704. **Aktivitas Individu** **Aktivitas TIK-K7-04: Mengirim Surel** Kalian diharapkan menuliskan surel kepada guru wali kelas untuk meminta izin tidak mengikuti mata pelajaran di sekolah pada tanggal 23 Agustus 2021, karena harus menghadiri penyerahan hadiah sebagai pemenang lomba melukis pada perayaan Hari Kemerdekaan RI di kabupaten. Surel harus ditembuskan (Cc) ke kepala sekolah. Karena menulis surat kepada guru dengan jenis surat formal, kalian harus menggunakan bahasa yang formal dan sopan. **Apa yang Kalian Perlukan?** Komputer/smartphone yang telah terpasang sistem operasi dan peramban dan memiliki akun pada layanan surel. Contoh pembuatan surel di sini menggunakan layanan Google Email. Layanan surel lain adalah Outlook, Yahoo, dan lainnya.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-5	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Pertemuan Ke-5	
Pendahuluan (10 Menit)	
Kegiatan Inti (90 Menit)	• Guru mendemokan langsung di depan siswa untuk menunjukkan aplikasi pengolah kata. Guru mendemokan membuat sebuah file, menuliskan teks sederhana yang bisa berupa surat atau narasi, mencoba menyisipkan gambar, dan fitur lainnya. Siswa diharapkan mengenal apa itu pengolah kata (objek dan aplikasinya). Setelah itu siswa belajar membuat sendiri sebuah file yang telah ditentukan, yaitu sebuah poster. **Aktivitas Individu** **Aktivitas TIK-K7-05: Membuat Brosur Sederhana dengan Aplikasi Pengolah Kata** Tujuan dari aktivitas ini adalah agar kalian berlatih mengetik dan memformat kata. Kalian juga berlatih memasukkan gambar ke dalam aplikasi, menyimpan ke dalam file, dan terbiasa dengan aplikasi pengolah kata. Apa yang Kalian Perlukan? Komputer yang telah terpasang perangkat lunak pengolah kata. **Apa yang Kalian Lakukan?** Sekolah kalian akan mengadakan acara perayaan 50 tahun pengabdian mereka kepada masyarakat. Untuk kegiatan ini, kalian diharapkan menggunakan aplikasi perkantoran untuk membuat brosur guna mengiklankan acara ini. Brosur tersebut diharapkan berisi informasi berikut. 1. Judul acara dengan font minimal 15 poin. Pastikan judul berada di tengah halaman. Kalian dapat menggunakan font apa saja yang kalian inginkan, tetapi harus font yang jelas untuk dibaca. 2. Gambar clip art untuk menggambarkan acara tersebut. 3. Brosur harus berisi APA, KAPAN, DI MANA, dan MENGAPA acara tersebut layak untuk diikuti. 4. Yakinkan brosur kalian tidak memuat kesalahan tik (typo) dan ejaan. 5. Setelah selesai, simpan file kalian. Buatlah nama yang mudah diingat, misalnya nama kalian dan dokumen apa, contoh: ANDI_BROSUR. 6. Buatlah brosur sekreatif mungkin. Contoh Brosur. Buatlah brosur versi kalian, jangan hanya meniru. Tunjukkan kreativitas kalian!
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Pertemuan Ke-6	
Pendahuluan (10 Menit)	
1.	Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
2.	Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.
Kegiatan	• Guru mendemokan langsung di depan siswa untuk menunjukkan aplikasi presentasi.

Pertemuan Ke-6	
Pendahuluan (10 Menit)	
Inti (90 Menit)	Guru mendemokan membuat sebuah *file* presentasi, menuliskan presentasi sederhana, mencoba menyisipkan gambar, dan fitur lainnya. Siswa diharapkan mengenal apa itu aplikasi presentasi (objek dan aplikasinya). Setelah itu, siswa belajar membuat sendiri sebuah *file* presentasi.
Penutup (10 Menit)	
1.	Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2.	Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
3.	Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
4.	Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

Mengetahui
Kepala SMP Islam Al Ishlah

Busyra, S.Pd
NIY. 5006032

Bukittinggi, Juli 2023
Guru TIK

Ahmad Ahyar, S. Kom

9. Lampiran Administrasi

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-5731/Un.26.1/HK.00.5/12/2023

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an. **Lina Haryati NIM. 2519153** tanggal 27 Desember 2023 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al- Ishlah Bukittinggi"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom**
NIP	: **197501042006041003**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Muda Tk. I/ III/b
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 27 Desember 2023
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP.197605192006041001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

15 September 2023

Nomor : B-088/Un.26.1/PTIK/PP.00.9/09/2023
Lamp. : (Satu) rangkap
Hal : **Penetapan Dosen Pembimbing**

Yth : Bapak/Ibu Sarwo Derta, Ss, M.Kom

Di tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Sesuai dengan usulan Pembimbing Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa Prodi Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa dibawah ini :

Nama	**: Lina Haryati**
NIM	: 2519153
Judul Skripsi	: Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

An Dekan,
Ketua Prodi

Hari Antoni Musril, M.Kom
NIP.198309072009121005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-5728/Un.26.1/PP.07/12/2023 Bukittinggi, 27 Desember 2023
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**LINA HARYATI**
NIM	:	**2519153**
Semester	:	9
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al- Ishlah Bukittinggi***
Lokasi Penelitian	:	SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi
Waktu	:	Januari 2024 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.AG
NIP 197605192006041001

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jend. Sudirman No. 27 – 29 Bukittinggi Telp. (0752) 23976

REKOMENDASI IZIN PENELITIAN

Nomor : 000.9/1252/BKPol-KB/2023

Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;

Menimbang :
a. Bahwa sesuai surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Nomor B-5728/Un.26.1/PP.07/12/2023 Tanggal 27 Desember 2023, Perihal Mohon Izin Penelitian;
b. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Rekomendasi Penelitian;
c. Bahwa sesuai konsideran huruf a dan b serta hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, berkas persyaratan administrasi Surat Rekomendasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, memberikan Rekomendasi Izin Penelitian kepada :

Nama	:	**LINA HAYATI**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Guguak Tinggi/15 Juni 2000
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Alamat	:	Jln. Tabek Sarojo Jorong Guguak Tinggi, Kel. Guguak Tabek Sarojo, Kec. IV Koto
Nomor Identitas	:	1306055506000004
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan *Adobe Captivate* di SMP Islam Al – Ishlah Bukittinggi
Lokasi Penelitian	:	SMP Islam Al – Ishlah Bukittinggi
Waktu Penelitian	:	1 Januari s/d 30 Maret 2024
Anggota Penelitian	:	-
Digunakan untuk	:	Penelitian

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Wajib dan menaati tata tertib di lokasi tempat penelitian sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
2. Pelaksanaan penelitian jangan disalahgunakan untuk keperluan yang dapat mengganggu ketertiban dan ketentraman umum;
3. Pelaksanaan penelitian dengan Protokol Kesehatan Covid-19 dan ketentuan lebih lanjut mengikuti aturan di tempat pelaksanaan penelitian;
4. Melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Bukittinggi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi;
5. Rekomendasi penelitian ini berlaku mulai tanggal diterbitkan dan apabila terjadi penyimpangan, maka Surat Rekomendasi Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku.

Demikian surat rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 31 Desember 2023
A.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa
dan Politik Kota Bukittinggi
Kasubid. Kewaspadaan Dini dan Penanganan Konflik,

ROBBY EFENDI, SE, MM
NIP. 19810713 200501 1 002

Tembusan kepada Yth. :
1. Walikota Bukittinggi (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bukittinggi;
4. Kepala SMP Islam Al – Ishlah Bukittinggi;
5. Arsip.

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI
Jalan Mr. Asaat Nomor 52 B, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Campago Guguak Bulek
Bukittinggi, Sumatera Barat, Telepon (0752) 8100973, Laman: *smpislamalishlahbukittinggi.sch.id*

SURAT KETERANGAN

Nomor: 040-2/SMPI. AI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama	: Busyra, S.Pd.
NRY	: 5006032
jabatan	: Kepala SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi.

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

nama	: Lina Haryati
NIM	: 2519153
program studi	: Pendidikan Tekni Informatika dan Komputer
fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Adalah mahasiswa S1 Pendidikan Tekni Informatika dan Komputer UIN Bukittinggi yang telah menyelesaikan penelitian di SMP Islam Al-Ishlah dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi" pada Januari s.d Maret 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 28 Februari 2024
Kepala Sekolah,

Busyra, S.Pd.
NRY. 5006032

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis tanggal 23 November 2023 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/NIM : Lina Haryati / 2519153
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan media pembelajaran informatika kelas VII menggunakan Adobe Captivate di SMP Islam Al Ishlah Bukittinggi.

Pembimbing : Sarwo Derta, Ss, M.Kom .....
Narasumber : 1. Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom .....
2. Riri Okra M.Kom .....
Ketua Sidang : Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom .....
Sekretaris : Yulfida Elin Yuspita, M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :
Dapat dilanjut ke tahap Berikutnya

Peserta Seminar Proposal :

No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1	2520122	Rita Maulida	2520122
2	2520021	Fadilla Sopeianti	
3	2520056	Imam Dwi Sapa Tanjung	
4			
5	2520133	M. Dede Nanda Pratama	
6	2520109	Rahmanzon Rukmana	
7	2520052	Fasnanda Gusrika	
8			
9			
10	2520010	Hani Dusni	
11			
12			
13	252031	Rahatu Kurniati	

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

14	2520128	Amelia Rirn Sotra	
15	2520146	Zeli Hardianti L	
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Bukittinggi, 23 November 2023
Ketua Seminar

Dr. Liza Efriyanti, S.Si., M.Kom

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
UPT PERPUSTAKAAN
Kampus I : Jalan Paninjauan Garegeh Bukittinggi – Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam – Sumatera Barat – Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : pustaka.uinbukittinggi.ac.id | Email : pustaka.lainbukittinggi@gmail.com

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

No.B. 1097/Un.26.8/HM.02.2/6/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	LINA HARYATI
NIM	:	2519153
Fakultas / Prodi	:	FTIK/ S1 PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
Judul	:	PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMP ISLAM AL ISHLAH BUKITTINGGI

Dengan deteksi plagiarisme untuk karya ilmiah mahasiswa (Jurnal) sebanyak 21% dengan demikian karya ilmiah yang bersangkutan setelah dilakukan pemeriksaan dinyatakan **BEBAS PLAGIAT.**

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 11 Juni 2024
Kepala UPT Perpustakaan,

Novi Zulfikar, S.Sos, M.AP
NIP. 197711302009011006

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Lina Haryah
NIM : 251913
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika komputer.
Dosen Pembimbing : Sarwo Derta, S.kom, M.Cs. M.kom

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	Kamis/21-9-23	Perbaiki Bab 1	
2	Rabu/27/9 23.	Perbaiki Bab 1	
3	4/10-23.	Lanjut Bab 2, 3	
4	18/10-23	Acc u/ Seminar Proposal.	
5	10/1-24.	Perbaiki Bab IV	
6	22/1-24	perbaiki media	
7	24/1-24	Perbaiki Bab IV	
8	4/5-24.	Lanjut Bab 5, Abstrak, Artikel Jurnal 5.4	
9	6/6-24.	Acc u/ munaqasyah.	
10			

Bukittinggi, 6 Juni 2024
Dekan,

Dr.Iswantir M,M.Ag
NIP.

Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
SK Pendirian: Perpres No. 85 Tahun 2022 Tanggal 8 Juni 2022

SURAT KETERANGAN
BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Nomor : 1525/In.26/KU.00.1/07/2024

Bendahara Penerimaan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	**: LINA HARYATI**
NIM	**: 2519153**
Program Studi	**: Pendidikan Teknik Informatika Dan**
Fakultas	**: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Munaqasah Semester Genap TA 2023/2024 dan dinyatakan BEBAS tunggakan uang kuliah sampai pembayaran bulan Juni 2024.

Bukittinggi,22 Juli 2024

Bendahara Penerimaan,

Sheila Ranthi, SE
NIP.199308252022032002

10. Lampiran Dokumentasi

a. Testing Data dan Uji Produk







b. Pengisian Angket





11. Lampiran Biodata

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama	: Lina Haryati
NIM	: 2519153
Prodi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Tempat/ Tanggal lahir	: Guguak Tinggi / 15 Juni 2000
Alamat	: Guguak Tinggi Kecamatan, IV Koto Kabupaten Agam, Sumatera Barat
Email	: linaharyati1506@gmail.com

ORANG TUA

Ayah	: Mahmud Yunus
Ibu	: Irawati
Alamat	: Guguak Tinggi Kecamatan, IV Koto Kabupaten Agam, Sumatera Barat

PENDIDIKAN

1. Tahun 2006 - 2007 TK Kuntum Mekar Guguak Tinggi
2. Tahun 2007 – 2013 SD N 24 Guguak Tinggi
3. Tahun 2013 – 2016 MTsN 2 Bukittinggi
4. Tahun 2016 – 2019 SMA N 1 IV Koto
5. Tahun 2019 – 2024 UIN SMDD Bukittinggi