

# Angket Respon Guru tentang Modul Ajar dengan Model Pembelajaran PjBL-STEAM Sainspreneur Pencemaran Limbah Ecoprint

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Pengembangan Model PJBL-STEAM dan Sainspreneur Konsep Pencemaran Air Limbah Ecoprint untuk Siswa Kelas VII di SMPN 4 Klari Kabupaten Karawang, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap modul ajar/RPP yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ajar/RPP ini sehingga dapat diketahui layak atau tidak layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Demi tercapainya hasil yang diinginkan dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dengan mengisi angket ini secara lengkap.

Berikut ini adalah link Modul Ajar dengan Model Pembelajaran PjBL-STEAM Sainspreneur Pencemaran Limbah Ecoprint. Silahkah klik link berikut: <https://online.fliphtml5.com/nyzsg/cacg/>

Dan ini permasalahan pemantik untuk didiskusikan di kelas dalam bentuk presentasi, silahkan klik: 1. <https://online.fliphtml5.com/nyzsg/iygh/>  
2. <https://online.fliphtml5.com/nyzsg/hdwu/>  
3. <https://online.fliphtml5.com/nyzsg/mkji/>

Petunjuk Pengisian :

Kami mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan jawaban pada setiap item dengan cara memilih skor angka pada satu jawaban yang sesuai, dengan opsi penilaian:

5 = sangat baik             $(85\% \leq x \leq 100\%)$

4 = baik                     $(75\% \leq x < 85\%)$

3 = kurang baik (65% ≤ x < 75%)

2 = tidak baik (55% ≤ x < 65%)

1 = sangat tidak baik (0% ≤ x < 55%)

Catatan : x = memenuhi kriteria ideal

**\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

---

### Identitas Responden

1. Nama Lengkap Guru \*

---

2. Bidang Studi/Mata Pelajaran yang diampu \*

---

### Respon Guru pada Modul Ajar Domain Akseptasi

Domain Akseptasi Modul Ajar meliputi penilaian pada Panduan dan Informasi, Konten atau Materi dalam modul ajar, Evaluasi dan Efek Pedagogi.

Pilihlah skor sesuai dengan pengalaman Bapak/Ibu.

3. 1. Deskripsi tentang model pembelajaran dalam modul ajar \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 4. 2. Sintaks model pembelajaran dalam modul ajar \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 5. 3. Rumusan tujuan pembelajaran jelas \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 6. 4. Materi sesuai dengan topik bahasan \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 7. 5. Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 8. 6. Materi sesuai kemampuan berpikir peserta didik SMP \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

## 9. 7. Materi sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

10. 8. Materi menjelaskan konsep atau teori sesuai tujuan pembelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

11. 9. Penyajian materi disusun secara berurut \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

12. 10. Luas cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

## 13. 11. Penggunaan istilah mudah dimengerti \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

## 14. 12. Pemberian contoh/kasus/tutorial mudah dipahami \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

## 15. 13. Ringkasan materi mencakup seluruh materi yang disajikan \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

16. 14. Durasi waktu penggunaan sesuai dengan materi yang disajikan \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

17. 15. Ejaan dan tata bahasa mudah dimengerti \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

18. 16. Penulisan materi tersusun teratur/ sistematis \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

19. 17. Modul menyediakan petunjuk mengerjakan kegiatan/soal \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

20. 18. Pertanyaan pemantik mendukung pencapaian tujuan pembelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

21. 19. Waktu sesuai dengan tingkat kesukaran \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

22. 20. Pertanyaan pemantik bervariasi sesuai tujuan pembelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

23. 21. Modul ini memberikan apa yang dibutuhkan peserta didik \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

24. 22. Saya berminat menggunakan modul dengan model pembelajaran ini untuk mengajar \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

25. 23. Modul ini membantu untuk memahami materi pelajaran \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

26. 24. Modul memotivasi guru lebih semangat/giat mengajar \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

27. 25. Modul ini membuat peserta didik antusias dalam belajar \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

28. 26. Modul ini membantu meningkatkan kemampuan peserta didik \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

29. 27. Analisis kurikulum mata pelajaran sains, teknologi, enjineri, art dan matematika sesuai kurikulum merdeka \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

30. 28. Konten/materi cocok untuk diterapkan dengan model PjBL-STEAM Sainspreneur \*

*Tandai satu oval saja.*

 1 2 3 4 5

31. 29. Konten/materi sinkron dengan kondisi di lapangan \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

32. 30. Pemilihan konten dan permasalahan sangat penting untuk proses pembelajaran model PjBL-STEAM Sainspreneur \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

33. 31. Konten modul ajar menjelaskan tujuan pembelajaran pada akar permasalahan yang ada di lingkungan dan mengarahkan pada proses pemecahan masalah \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

34. 32. Modul membangkitkan motivasi belajar dengan menyarankan situasi konkrit yang berkaitan dengan kehidupan nyata mereka \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

35. 33. Modul ajar dengan model PjBl-STEAM Sainspreneur membawa proses pembelajaran ke dalam kegiatan kongkrit seperti pengalaman dan praktek \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

36. 34. Modul ajar menggunakan strategi pembelajaran sesuai untuk kelas yang berbeda-beda \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

37. 35. Modul ajar dapat meningkatkan pemahaman dan menghubungkan konten secara konkrit dengan kehidupan nyata \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

38. 36. Modul ajar dengan model PjBL STEAM Sainspreneur mendorong peserta didik memecahkan masalah \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

39. 37. Modul ajar dengan model PjBL-STEAM Sainspreneur membimbing peserta didik melalui proses suasana belajar aktif dan berkolaborasi \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

40. 38. Modul ajar dengan model PjBL-STEAM Sainspreneur menstimulasi kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu memecahkan masalah secara inisiatif \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

41. 39. Media dalam Modul ajar dengan model PjBL-STEAM Sainspreneur \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

42. 40. Modul ajar dengan model PjBL-STEAM Sainspreneur dapat mengkondisikan ruang dan lingkungan belajar juga mempertimbangkan motorik peserta didik \*

*Tandai satu oval saja.*

1

2

3

4

5

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

# Google Formulir