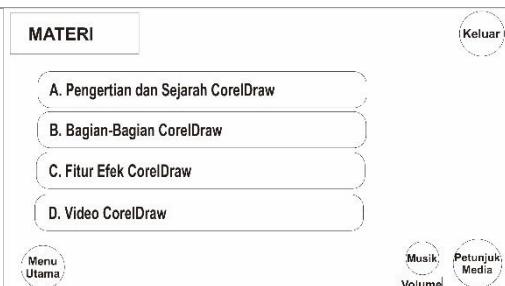
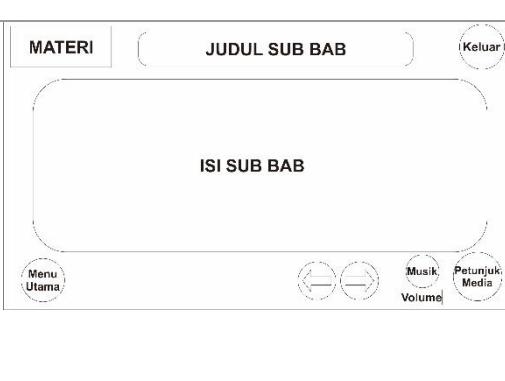


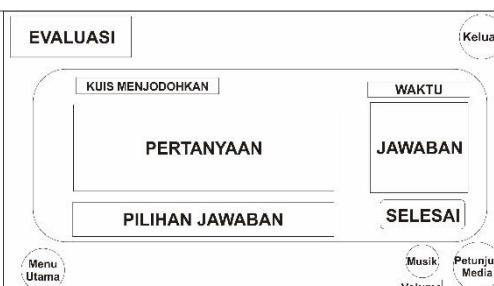
# **LAMPIRAN**

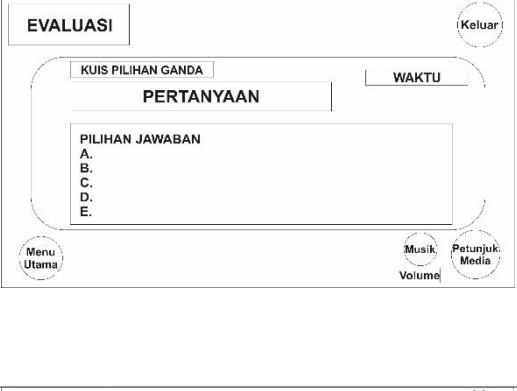
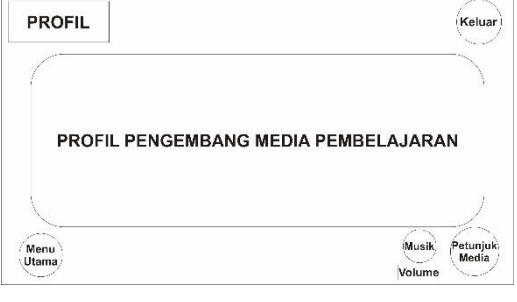
## Lampiran 1. Storyboard Media Pembelajaran

No.	Desain	Nama Layar	Musik dan Navigasi	Deskripsi	Durasi
1.		Halaman Intro	<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Musik Intro</li></ul> <b>Navigasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tombol untuk memulai pada Logo</li></ul>	Pada halaman intro muncul Logo UNY dan Nama Universitas Negeri Yogyakarta. Untuk memulai media dengan cara menekan Logo UNY untuk masuk ke Halaman Menu.	Tidak terbatas
2.		Halaman Menu	<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Musik Latar Belakang</li></ul> <b>Navigasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tombol <i>close</i></li><li>• Tombol Petunjuk</li><li>• Tombol Volume Musik</li><li>• Tombol <i>Home</i></li></ul>	Pada halaman Menu berisi menu-menu seperti, kompetensi dasar, materi, evaluasi, profil, dan petunjuk.	Tidak Terbatas
3.		Halaman Petunjuk	<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Musik Latar Belakang</li></ul> <b>Navigasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tombol <i>close</i></li><li>• Tombol Volume Musik</li><li>• Tombol <i>Home</i></li></ul>	Pada halaman petunjuk berisi uraian singkat fungsi dari tombol navigasi yang ada pada media.	Tidak Terbatas

4.		Halaman Kompetensi	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> </ul> <p><b>Navigasi</b></p>	Pada halaman kompetensi dasar, berisi kompetensi dasar tentang materi yang diambil dari silabus, serta tujuan yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran.	Tidak Terbatas
5.		Halaman Materi	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> </ul> <p><b>Navigasi</b></p>	Pada halaman menu materi terdapat pilihan menu tentang materi yang dibahas pada media pembelajaran.	Tidak Terbatas
6.		Halaman Materi	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> <li>• Tombol <i>Next</i></li> <li>• Tombol <i>Back</i></li> <li>• Tombol Materi</li> </ul> <p><b>Navigasi</b></p>	Pada halaman materi terdapat bahasan materi yang berupa teks dan gambar untuk menjelaskan isi materi pada media pembelajaran.	Tidak Terbatas

7.		Halaman Video	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> <li>• Tombol <i>Next</i></li> <li>• Tombol <i>Back</i></li> <li>• Tombol Materi</li> </ul>	Pada Halaman video terdapat video tentang materi dan contoh desain menggunakan CorelDraw.	Tidak Terbatas
8.		Halaman Menu Evaluasi	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> </ul>	Pada halaman menu evaluasi terdapat dua pilihan model evaluasi yang dapat dicoba siswa untuk mengukur pengetahuan tentang materi.	Tidak Terbatas
9.		Halaman Petunjuk Penggerjaan Evaluasi	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> </ul>	Pada Halaman petunjuk penggerjaan evaluasi terdapat isi petunjuk dalam mengerjakan evaluasi. Apabila dirasa siap pilih tombol mulai untuk masuk ke halaman soal.	Tidak Terbatas

10.		Halaman Soal Evaluasi Menjodohkan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tombol Mulai</li> <li>• Tombol Evaluasi</li> </ul> <p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> </ul> <p><b>Navigasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> <li>• Tombol Selesai</li> <li>• Tombol Evaluasi</li> </ul>	Pada halaman soal evaluasi menjodohkan terdapat soal, pilihan jawaban yang berada dibawah soal dan tempat jawaban yang berada dibelakang soal. Cara mengerjakannya dengan memilih jawaban yang dirasa benar dan menempatkan di tempat yang sudah disediakan. Pilih tombol selesai ketika sudah selesai mengerjakan sebelum waktu habis.	Durasi mengerjakan Soal 5 menit
11.		Halaman Skor	<p><b>Musik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> </ul> <p><b>Navigasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> <li>• Tombol Evaluasi</li> </ul>	Pada halaman ini terdapat skor nilai yang didapat setelah mengerjakan soal.	Tidak Terbatas

12.		Halaman Soal Evaluasi Pilihan Ganda	<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Navigasi</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> <li>• Tombol Selesai</li> <li>• Tombol Evaluasi</li> </ul>	Pada halaman ini terdapat soal dan pilihan jawaban. Cara memilih jawaban dengan meng-klik jawaban yang dirasa benar.	Durasi Penggerjaan Soal 10 Menit.
13.		Halaman Profil Pengembang dan Pembimbing	<b>Musik</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Musik Latar Belakang</li> <li>• Navigasi</li> <li>• Tombol <i>close</i></li> <li>• Tombol Petunjuk</li> <li>• Tombol Volume Musik</li> <li>• Tombol <i>Home</i></li> </ul>	Pada halaman ini terdapat profil dari pengembang dan profil dari pembimbing.	Tidak Terbatas
14.	<p style="text-align: center;">Anda yakin ingin keluar dari media ini?</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <input type="button" value="YA"/> <input type="button" value="TIDAK"/> </div>	Halaman Keluar	<b>Navigasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tombol Ya</li> <li>• Tombol Tidak</li> </ul>	Pada halaman ini terdapat dua tombol ya untuk keluar dari program dan tidak untuk tetap pada halaman media pembelajaran.	Tidak Terbatas

## Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 178/PINF/PB/VIII/2018**

**TENTANG  
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;  
b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);  
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);  
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;  
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;  
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;  
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;  
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;  
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING  
TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI  
YOGYAKARTA.**

PERTAMA : Mengangkat Saudara :

Nama	: Dr. Drs. Eko Marpanaji, M.T.
NIP	: 19670608 199303 1 001
Pangkat/Golongan	: Penata Muda Tk.I, III/b
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama	: Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung
NIM	: 14520241005
Prodi Studi	: Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Skripsi/TA	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL SEBAGAI SARANA BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMKN 2 WONOSARI

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 13 Agustus 2018.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
5. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik;
6. Mahasiswa yang bersangkutan;

Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 13 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Drs. WIDARTO, M.Pd.  
NIP. 19631230 198812 1 001

### Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Tugas Akhir Skripsi

#### SURAT PERNYATAAN VALIDASI MATERI MEDIA PEMBELAJARAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sugeng Andono, M.Eng.

NIP : -

Guru SMK Negeri 2 Wonosari

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

INTERAKTIF DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL

CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS

KOMPUTER PADA MATA PELAJAAN DASAR DESAIN

GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N  
2 WONOSARI

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan dalam penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

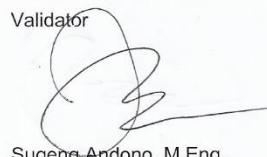
Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Wonosari, 12 November 2018

Validator



Sugeng Andono, M.Eng.

NIP. -

Catatan :

Beri tanda √

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ponco Walipranoto, S.Pd.T., M.Pd.

NIP : 11301831128485

Dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**INTERAKTIF DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL**

**CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS**

**KOMPUTER PADA MATA PELAJAAN DASAR DESAIN**

**GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N**

**2 WONOSARI**

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan dalam penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 26 November 2018

Validator



Ponco Walipranoto, S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 19840131 201404 2 002

Catatan :

Beri tanda √

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
MEDIA PEMBELAJARAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

NIP : 11310890215487

Dosen Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa media pembelajaran atas nama mahasiswa :

Nama : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

NIM : 14520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6 SEBAGAI  
SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA  
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN  
MULTIMEDIA DI SMK N 2 WONOSARI**

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan dalam penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan dalam penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta , 26. November 2018

Validator



Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.

NIP. 11310890215487

Catatan :

Beri tanda √

#### Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 1 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MATERI

##### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan isi atau materi media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) Kualitas isi dan tujuan, dan 2) kualitas instruksional, 3) Konten.

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas isi dan tujuan	a. Ketepatan isi materi	1,2,3,4	4
	b. Kepentingan isi materi	5,6	2
	c. Kelengkapan isi materi	7,8,9	3
	d. Kesesuaian materi dengan siswa	10,11,12, 13	4
	e. Keimbangan materi	14,15	2
Kualitas instruksional	a. Kesempatan belajar	18, 19	2
	b. Dampak kepada guru dan pembelajarannya	20	1
Konten	a. Relevan	16,17	2
Jumlah Butir			20

AHLI MATERI

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Materi : Sugeng Andono, M.Eng

**A. Petunjuk**

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
CS : Cukup Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

AHLI MATERI

B. Penilaian Materi

No	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
<b>I. Kualitas Isi dan Tujuan</b>						
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar.	✓				
2.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
3.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan konsep pembelajaran.	✓				
4.	Materi pembelajaran yang disajikan sudah runtut.	✓				
5.	Materi CorelDraw yang disajikan pada media pembelajaran merupakan inti dari kompetensi dasar sehingga penting untuk dipelajari oleh siswa.		✓			
6.	Gambar pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi.	✓				
7.	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap.		✓			
8.	Kelengkapan gambar sebagai penunjang materi sudah lengkap.	✓				
9.	Video tutorial sangat membantu pemahaman materi.	✓				
10.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami oleh siswa.	✓				
11.	Penyajian materi pada media pembelajaran sudah runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓				
12.	Materi yang disajikan melibatkan siswa secara aktif.	✓				

AHLI MATERI

13.	Materi yang disajikan membantu kemandirian belajar siswa.	✓				
14.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	✓				
15.	Contoh yang diberikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	✓				
<b>II. Konten</b>						
16.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
17.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.	✓				
<b>III. Kualitas Instruksional</b>						
18.	Materi yang disajikan memberikan kesempatan belajar secara mandiri kepada siswa.	✓				
19.	Materi yang disajikan dapat dijadikan panduan dalam pembuatan presentasi.	✓				
20.	Materi yang disajikan dapat dijadikan referensi pembelajaran oleh guru.	✓				

### C. Kesimpulan

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi CorelDraw ini  
dinyatakan

- 1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan

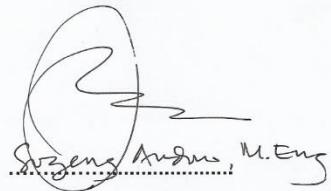
Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan  
Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

Aplikasi ini sangat bermanfaat sehingga  
dapat dikembangkan untuk mengel Lain

Yogyakarta, 15 november 2018

Ahli Materi



Sugeng Andri M.Eng

## Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media 1 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MEDIA

### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) kualitas teknis, 2) *desain interface*, 3) konten.

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas teknis	a. keterbacaan	1,2,3	3
	b. kemudahan	4,5	2
	c. kualitas tampilan atau tayangan	6,7,8,9	4
	d. kualitas penanganan jawaban	10,11	2
<i>Design Interface</i>	a. Visibility	14,15	2
	b. Alami dan logis	22,23	2
	c. Kontrol	18,19	2
	d. Konsistensi	16,17	2
	e. Mudah dikenali	20,21	2
	f. Fleksibel dan efisien	24,25	2
Konten	a. Relevan	12,13	2
Jumlah Butir			25

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Media : Ponco Walipronoto, S.Pd.T, M.Pd.

### A. Petunjuk

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
CS : Cukup Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

**B. Penilaian Materi**

No	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		SS	S	R	KS	TS
<b>I. Kualitas Teknis</b>						
1.	Penggunaan teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.		✓			
2.	Ukuran teks yang digunakan pada media pembelajaran proposisional sehingga mudah dibaca.		✓			
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca.		✓			
4.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah siswa dalam proses belajar.	✓				
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	✓				
6.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.		✓			
7.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.		✓			
8.	Pemilihan musik / sound pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.		✓			
9.	Video tutorial media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
10.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.		✓			
11.	Pemilihan jawaban pada menu latihan dapat dilakukan dengan mudah.		✓			
<b>II. Konten</b>						
12.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
13.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
<b>III. Design Interface</b>						
14.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran jelas.		✓			
15.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai.		✓			
16.	Tata letak tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				

AHLI MEDIA

17.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.		✓			
18.	Tombol yang digunakan pada media pembelajaran mudah dioperasikan.		✓			
19.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.		✓			
20.	Fungsi navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali oleh pengguna.		✓			
21.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.		✓			
22.	Penggunaan Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
23.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.		✓			
24.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun dirumah secara mandiri.	✓				
25.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.		✓			

C. Kesimpulan

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi CorelDraw ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2 Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

- Interaktif video atau bentuk modul di tambah dg fitur  
- tombol ulang pada saat evaluasi  
- ditambahkan video versi sendiri

Yogyakarta,.....

Ahli Media



ponco w.p.

## Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 2 untuk Tugas Akhir Skripsi

AHLI MEDIA			
KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK AHLI MEDIA			
Judul Penelitian	:Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari		
Peneliti	: Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung		
Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 3 aspek yang meliputi, yaitu : 1) kualitas teknis, 2) <i>desain interface</i> , 3) konten.			
Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Kualitas teknis	a. keterbacaan	1,2,3	3
	b. kemudahan	4,5	2
	c. kualitas tampilan atau tayangan	6,7,8,9	4
	d. kualitas penanganan jawaban	10,11	2
<i>Design Interface</i>	a. Visibility	14,15	2
	b. Alami dan logis	22,23	2
	c. Kontrol	18,19	2
	d. Konsistensi	16,17	2
	e. Mudah dikenali	20,21	2
	f. Fleksibel dan efisien	24,25	2
Konten	a. Relevan	12,13	2
Jumlah Butir			25

AHLI MEDIA

## INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software  
Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis  
Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan  
Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Ahli Media : Sigit Pambudi, M.Eng.

### A. Petunjuk

1. Lembar Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubung dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang disediakan.
2. Keterangan Skala Penilaian :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
CS : Cukup Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesesiaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini saya ucapkan terimakasih.

**B. Penilaian Materi**

No	Butir Penilaian	Skor penilaian				
		SS	S	R	KS	TS
<b>I. Kualitas Teknis</b>						
1.	Penggunaan teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	✓/				
2.	Ukuran teks yang digunakan pada media pembelajaran proposisional sehingga mudah dibaca.	✓				
3.	Jenis huruf (font) yang digunakan mudah dibaca.	✓				
4.	Media pembelajaran yang digunakan mempermudah siswa dalam proses belajar.		✓			
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	✓				
6.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk digunakan.	✓				
7.	Ilustrasi yang digunakan pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.	✓				
8.	Pemilihan musik / sound pada media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai.		✓			
9.	Video tutorial media pembelajaran mudah dipahami.	✓				
10.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	✓				
11.	Pemilihan jawaban pada menu latihan dapat dilakukan dengan mudah.	✓				
<b>II. Konten</b>						
12.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.	✓				
13.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
<b>III. Design Interface</b>						
14.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran jelas.		✓			
15.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai.	✓				
16.	Tata letak tombol-tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				

AHLI MEDIA

17.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				
18.	Tombol yang digunakan pada media pembelajaran mudah dioperasikan.	✓				
19.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.		✓			
20.	Fungsi navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali oleh pengguna.	✓				
21.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	✓				
22.	Penggunaan Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	✓				
23.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.	✓				
24.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun dirumah secara mandiri.	✓				
25.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.	✓				

AHLI MEDIA

**C. Kesimpulan**

Menurut saya, Media Pembelajaran Interaktif pada Materi CorelDraw ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- 2 Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

Mohon memberi lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Komentar/Saran perbaikan :

*Kelengkapan materi perluditingkatkan.....  
.....  
.....  
.....*

Yogyakarta, 26 November 2018

Ahli Media



*Sigit Pambudi, M.Eng*

## Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian dari Fakultas Teknik UNY



### KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734  
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 751/UN34.15/LT/2018

8 November 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth .  
1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY  
2. Kepala SMK NEGERI 2 WONOSARI  
JL. KH. AGUS SALIM, WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung
NIM	:	14520241005
Program Studi	:	Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Tugas Akhir	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA DI SMK N 2 WONOSARI
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian	:	Selasa, 13 November 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Kesbangpol DIY



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

Yogyakarta, 9 November 2018

Kepada Yth. :

Nomor Perihal : 074/10845/Kesbangpol/2018  
: Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : 751/UN34.15/LT/2018  
Tanggal : 8 November 2018  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 WONOSARI" kepada:

Nama : CLAUDYA OKTAVIANI SULISTYAWATI PUSUNG  
NIM : 14520241005  
No.HP/Identitas : 085655745866/3506065010950003  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika  
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMK N 2 Wonosari  
Waktu Penelitian : 13 November 2018 s.d 13 November 2018

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

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

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

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

## Lampiran 9. Surat Ijin Penelitian dari Disdikpora DIY

11/12/2018

Surat Izin Penelitian - Pengajuan Ijin Penelitian Online- Dinas Dikpora DI



### PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132  
Website : [www.dikpora.jogjaprov.go.id](http://www.dikpora.jogjaprov.go.id), email : [dikpora@jogjaprov.go.id](mailto:dikpora@jogjaprov.go.id), Kode Pos 55166

Yogyakarta, 09 November 2018

Nomor : 070/12981  
Lamp : -  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada Yth.

1. Kepala SMK N 2  
WONOSARI

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 074/10845/Kesbangpol/2018 tanggal 09 November 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan izin rekomendasi penelitian kepada:

Nama	: CLAUDYA OKTAVIANI SULISTYAWATI PUSUNG
NIM	: 14520241005
Prodi/Jurusan	: PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA/PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
Fakultas	: FAKULTAS TEKNIK
Universitas	: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6 SEBAGAI SUMBER BELAJAR BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X JURUSAN MULTIMEDIA SMK N 2 WONOSARI
Lokasi	: SMK N 2 WONOSARI,
Waktu	: 13 November 2018 s.d 13 November 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

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

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala  
Kepala Bidang Perencanaan dan  
Standarisasi

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



\*Scan kode untuk cek validnya surat ini.

Tembusan Yth :

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

**Catatan:**

Hasil print out dan bukti rekomendasi ini sudah berlaku tanpa Cap

**Lampiran 10. Daftar Hadir Siswa Sebagai Responden**

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS X MULTIMEDIA  
SMKN 2 WONOSARI**

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	ADE RYAN FAJRI	1. <i>[Signature]</i>
2.	ADJI ANGGITA RAHMAN	2. <i>[Signature]</i>
3.	AGUS PURNawan	3. <i>[Signature]</i>
4.	Ahmad Nur Fauzi	4. <i>[Signature]</i>
5.	Akbar Bondon Saputra	5. <i>[Signature]</i>
6.	Aidi Chandradinata	6. <i>[Signature]</i>
7.	Amalia Putri Purnamasari	7. <i>[Signature]</i>
8.	Amelia Anggraini	8. <i>[Signature]</i>
9.	Amirul Mustofa	9. <i>[Signature]</i>
10.	Ardiyanto	10. <i>[Signature]</i>
11.	Aurelia Agesta Putri	11. <i>[Signature]</i>
12.	Cahya Pradipta	12. <i>[Signature]</i>
13.	Daffa Ihsan Arrafi	13. <i>[Signature]</i>
14.	Eksan Raju Setiyaningsih	14. <i>[Signature]</i>
15.	Fabri Irwanda	15. <i>[Signature]</i>
16.	Firmacyah Tito Sanjaya	16. <i>[Signature]</i>
17.	Hilmi Rahmat Hidayat	17. <i>[Signature]</i>
18.	Iqbal Hanuman Fauzi	18. <i>[Signature]</i>
19.	Jalaluddin Rahmat Albaari	19. <i>[Signature]</i>
20.	Kenvianza Gilang Sholma Ditya	20. <i>[Signature]</i>
21.	Margareta Lola Loli Lulita	21. <i>[Signature]</i>
22.	Maulyna Tri Cahyaningsih	22. <i>[Signature]</i>
23.	Meidi Tri W	23. <i>[Signature]</i>
24.	Nafisza Putri Mariszky	24. <i>[Signature]</i>
25.	Park Fernando Christian	25. <i>[Signature]</i>
26.	Reno Septiyan Fajgarhadi	26. <i>[Signature]</i>
27.	Rifqi Ardiansyah	27. <i>[Signature]</i>
28.	Saywa Mutia Fanani	28. <i>[Signature]</i>
29.	Siti Masayu Firmianingrum	29. <i>[Signature]</i>
30.	Sundari Nawangsari	30. <i>[Signature]</i>
31.	Yunes Surya Bagaskara	31. <i>[Signature]</i>
32.	Yossi KURNIAWAN	32. <i>[Signature]</i>
33.		33.
34.		34.
35.		35.

## Lampiran 11. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Responden

### TANGGAPAN PENGGUNA

#### KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN UNTUK PENGGUNA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash Profesional CS6 Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

Peneliti : Claudya Oktaviani Sulistyawati Pusung

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media ada 4 aspek dalam Kuisioner USE untuk mengukur penggunaan media, yaitu : a) kebergunaan (*usefulness*), b) kepuasan pengguna (*satisfaction*), c) kemudahan penggunaan (*ease of use* ), d) kemudahan mempelajari (*ease of learning*).

Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah
Usability	a. Kebergunaan ( <i>usefulness</i> )	1-8	8
	b. Kepuasan pengguna ( <i>satisfaction</i> )	9-19	11
	c. Kemudahan penggunaan ( <i>ease of use</i> )	20-23	4
	d. Kemudahan mempelajari ( <i>ease of learning</i> )	24-30	7
Jumlah Butir			30

TANGGAPAN PENGGUNA

INSTRUMEN PENILAIAN TANGGAPAN PENGGUNA

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Profesional CS6* Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia di SMK N 2 Wonosari

A. Identitas Responden

Nama : Aqiq. Putrawan .....

No.Absen: 03 .....

Kelas : X.MM .....

B. Petunjuk Umum

1. Tuliskan identitas Anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dalam angket sebelum anda memilih jawaban.
3. Bertanyalah pada Guru atau Peneliti jika Anda kurang mengerti.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom pilihan yang sesuai dengan pendapat Anda selaku responden.
2. Keterangan Skala Penilaian :  
SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
CS : Cukup Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju
3. Apabila angket telah selesai diisi mohon dikumpulkan kepada Guru atau Peneliti.
4. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi Anda dalam mengisi angket penilaian ini

**TANGGAPAN PENGGUNA**

**D. Penilaian Tanggapan Pengguna**

No.	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Media ini membantu saya lebih efektif dalam memahami materi	✓				
2.	Media ini membantu saya lebih produktif		✓			
3.	Media ini berguna untuk saya	✓				
4.	Media ini memberi kontrol terhadap kegiatan pembelajaran saya		✓			
5.	Media ini lebih mudah membuat saya mencapai hal-hal yang ingin saya capai dalam proses belajar	✓				
6.	Media ini menghemat waktu saya dalam proses belajar		✓			
7.	Media ini memenuhi kebutuhan saya dalam proses belajar		✓			
8.	Media ini memberikan apa yang saya harapkan dalam proses belajar		✓			
9.	Media ini mudah digunakan	✓				
10.	Media ini sederhana untuk digunakan	✓				
11.	Media ini mudah dipahami		✓			
12.	Langkah-langkah pengoperasian media ini tidak rumit		✓			
13.	Media ini fleksibel		✓			
14.	Penggunaan media ini sangat mudah		✓			

**TANGGAPAN PENGGUNA**

15.	Saya dapat menggunakan media ini tanpa instruksi tertulis	<input checked="" type="checkbox"/>			
16.	Media ini sangat konsisten	<input checked="" type="checkbox"/>			
17.	Pengguna yang jarang menggunakan akan menyukai media ini		<input checked="" type="checkbox"/>		
18.	Saya dapat mengatasi kesalahan dengan cepat	<input checked="" type="checkbox"/>			
19.	Saya dapat menggunakan media ini dengan lancar setiap saat	<input checked="" type="checkbox"/>			
20.	Saya dapat belajar menggunakan media ini dengan cepat		<input checked="" type="checkbox"/>		
21.	Saya mudah mengingat cara menggunakan media ini		<input checked="" type="checkbox"/>		
22.	Media ini mudah dipelajari penggunaannya	<input checked="" type="checkbox"/>			
23.	Saya dengan cepat terampil dengan media ini		<input checked="" type="checkbox"/>		
24.	Saya puas dengan media ini	<input checked="" type="checkbox"/>			
25.	Saya akan merekomendasikan media ini kepada teman saya		<input checked="" type="checkbox"/>		
26.	Media ini menyenangkan untuk digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>		
27.	Media ini bekerja sesuai dengan harapan saya		<input checked="" type="checkbox"/>		
28.	Media ini sangat bagus		<input checked="" type="checkbox"/>		
29.	Saya merasa harus menggunakan media ini dalam proses belajar		<input checked="" type="checkbox"/>		
30.	Media ini mudah digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>		

TANGGAPAN PENGGUNA

E. Komentar dan Saran

Komentar/Saran perbaikan :

Menarik, dan cukup mudah untuk dipakai dan dipahami.

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

Wonosari, 6-11-2018

Pengguna



Agus Purnawan

## Lampiran 12. Dokumentasi



