

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA UNTUK PARA AHLI DAN RESPONDEN

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

A. Petunjuk

1. Instrumen penelitian ini dibuat untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang bahan ajar media pembelajaran interaktif *English for Technology* dengan pokok bahasan *Procedural Text* telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.
2. Instrumen ini terdiri dari aspek kualitas isi materi dan kualitas desain pembelajaran.
3. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda sebagai validator.
4. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Kriteria penilai:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban
-----	-----------------	---------

		SS	S	TS	STS
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			

7. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Informasi akurat		√	✗	

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
A. Kualitas Isi Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif ini sudah tepat tentang <i>Procedural Text</i> dengan sub bahasan berupa: <i>Technical Writing, Types of Procedure Text, Structure of Procedure Text, Adverbs, Action Verbs, Temporal Conjunction, Modal Verbs.</i>				
2.	Penyajian gambar dan ilustrasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan				
3.	Penyajian contoh tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan				
4.	Penyajian video pembelajaran tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan				
5.	Konsep dari isi materi <i>Procedural Text</i> yang disajikan sudah benar				

6.	Jawaban dari soal-soal evaluasi yang disajikan sudah benar				
7.	Penyajian materi lengkap sesuai dengan KI/KD pada pokok bahasan <i>Procedural Text</i>				
8.	Materi yang disajikan merupakan hasil jabaran sesuai dengan kompetensi dasar				
9..	Penyajian antara materi yang satu dengan materi yang lainnya pada sub bahasan diberikan secara seimbang				
10.	Soal evaluasi diberikan secara seimbang sesuai dengan bahasan pada materi				
11.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.				
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di kelas				
13.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa				
B. Desain Pembelajaran					
14.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
15.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK/KD <i>Procedural Text</i>				
16.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas				
17.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami				
18.	Penyajian materi runtut sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i>				

19.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami				
20.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan				
21.	Penerapan strategi belajar (belajar mandiri) sudah tepat				
22.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran				
23.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran				
24.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
25.	Penyajian soal evaluasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan				
26.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya				
27.	Pemberian feedback atas jawaban pengguna sudah tepat				
28.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>				
29.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki				
30.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu referensi bahan ajar guru yang				

	dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi				
--	--	--	--	--	--

C. Catatan/Kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, Oktober 2018

Validator,

.....

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

E. Petunjuk

8. Instrumen penelitian ini dibuat untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang bahan ajar media pembelajaran interaktif *English for Technology* dengan pokok bahasan *Procedural Text* yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.
9. Instrumen ini terdiri dari aspek kualitas isi desain tampilan media pembelajaran dan kualitas teknis.
10. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda sebagai validator.
11. Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
12. Kriteria penilai:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
13. Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Software yang dipilih sudah tepat	√			

14. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Software yang dipilih sudah tepat		√	✗	

F. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
C. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
1.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman				
2.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif serasi				
3.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng				
4.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi				
5.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna				
6.	Ketepatan pemilihan background media				
7.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media				

8.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul				
9.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button				
10.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi				
11.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi				
12.	Kualitas audio dalam media bagus				
13.	Kualitas gambar dalam media bagus				
14.	Kualitas video dalam media bagus				
15.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya				
16.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat				
17.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten				
18.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap				
19.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap				
20.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat				
D. Kualitas Teknis					
21.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software pengembangan media pembelajaran interaktif sudah tepat				
22.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran				

	interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sudah tepat				
23.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar				
24.	Media handal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan				
25.	Toleransi kesalahan tinggi				
26.	Media support program flash player dan program pembuka video sehingga mudah untuk dieksekusi tanpa harus menginstall software flash				
27.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.				
28.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus				
29.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna				
30.	Media pembelajaran interaktif mudah dikelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus				
31.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)				
32.	Kode mudah dipahami				

E. Catatan/Kritik/saran :

.....

.....

.....

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

F. Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, Oktober 2018
Validator,

.....

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK RESPONDEN (SISWA)

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

G. Petunjuk

15. Tulis data diri pada tempat yang sudah disediakan
16. Bacalah angket dengan teliti
17. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda terhadap media pembelajaran interaktif ini.
18. Kriteria penilai:

- SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

19. Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			

20. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Informasi akurat		√	≠	

21. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.
 22. Setelah selesai mengisi lembar angket, mohon lembar angket segera dikembalikan.
 23. Terimakasih untuk partisipasinya dalam mengisi angket ini.

Nama :.....
 No.Absen :.....
 Kelas :.....

H. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
G. Kualitas Isi Materi					

1.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.				
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang harus dicapai oleh siswa di kelas				
3.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa				
H. Desain Pembelajaran					
4.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas				
5.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami				
6.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami				
7.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan				
8.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran				
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran				

10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				
11.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya				
2.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>				
3.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki				
I. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
14.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman				
15.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif serasi				
16.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng				
17.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi				
18.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna				

19.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media				
20.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul				
21.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button				
22.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi				
23.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi				
24.	Kualitas audio dalam media bagus				
25.	Kualitas gambar dalam media bagus				
26.	Kualitas video dalam media bagus				
27.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya				
28.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat				
29.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten				
30.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap				
31.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap				
32.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat				
J. Kualitas Teknis					
33.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar				

34.	Media handal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan				
35.	Media support program flash player dan program pembuka video sehingga mudah untuk dieksekusi tanpa harus menginstall software flash				
36.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.				
37.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus				
38.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna				
39.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)				

K. Catatan/Kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Klaten, Oktober 20118
Responden,

.....

LAMPIRAN 2. LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Dr. Priyanto, M.Kom.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

NIM : 12520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI
TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Oktober 2018
Pemohon,

Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM 12520241005

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika

Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS

Dr. Priyanto, M.Kom.
NIP. 19620625198503 1 002



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Priyanto, M.Kom.
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM : 12520241005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for
Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI
TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
☒ Layak digunakan dengan revisi
☐ Tidak layak

Catatan:

- Perlu ada perubahan pada bagian AHTU MEDIA B.24x26
- Perlu ada perubahan pada bagian RESPONDER PISUT E.15 R D 35
- Secara umum skor didapat 1.15

Yogyakarta, 16 Oktober 2018
Validator,

Dr. Priyanto, M.Kom.
NIP. 19620625198503 1 002

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LAMPIRAN 3. LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MATERI

4

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

A. Petunjuk

- Instrumen penelitian ini dibuat untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang bahan ajar media pembelajaran interaktif *English for Technology* dengan pokok bahasan *Procedural Text* telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas media pembelajaran interaktif ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.
- Instrumen ini terdiri dari aspek kualitas isi materi dan kualitas desain pembelajaran.
- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda sebagai validator.
- Komentar, saran, dan kritik mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Kriteria penilai:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
- Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			

- Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Informasi akurat		√	≠	

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
A. Kualitas Isi Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif ini sudah tepat tentang <i>Procedural Text</i> dengan sub bahasan berupa: <i>Technical Writing, Types of Procedure Text, Structure of Procedure Text, Adverbs, Action Verbs, Temporal Conjunction, Modal Verbs.</i>		✓		
2.	Penyajian gambar dan ilustrasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan		✓		
3.	Penyajian contoh tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan	✓			
4.	Penyajian video pembelajaran tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan		✓		
5.	Konsep dari isi materi <i>Procedural Text</i> yang disajikan sudah benar		✓		
6.	Jawaban dari soal-soal evaluasi yang disajikan sudah benar		✓		
7.	Penyajian materi lengkap sesuai dengan KI/KD pada pokok bahasan <i>Procedural Text</i>		✓		
8.	Materi yang disajikan merupakan hasil jabaran sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
9.	Penyajian antara materi yang satu dengan materi yang lainnya pada sub bahasan diberikan secara seimbang		✓		
10.	Soal evaluasi diberikan secara seimbang sesuai dengan bahasan pada materi		✓		
11.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.		✓		
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di kelas	✓			
13.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa		✓		

B. Desain Pembelajaran				
14.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
15.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK/KD <i>Procedural Text</i>	✓		
16.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas	✓		
17.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami	✓		
18.	Penyajian materi runtut sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i>	✓		
19.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami	✓		
20.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan	✓		
21.	Penerapan strategi belajar (belajar mandiri) sudah tepat	✓		
22.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran	✓		
23.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran	✓		
24.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	✓		
25.	Penyajian soal evaluasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Komputer dan Jaringan	✓		
26.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya	✓		
27.	Pemberian feedback atas jawaban pengguna sudah tepat	✓		
28.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>	✓		
29.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓		
30.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu referensi bahan ajar guru yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	✓		

C. Catatan/Kritik/saran :

K1 dan KD disesuaikan dengan KI dan KD dari Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D.DS/KEP/KR/2017.

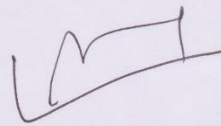
D. Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, Oktober 2018

Validator,



P. Budi Sukoworobyo, S.Pd. Ing

NIP. 19760101 200902 1 002

Catatan:

☐ Beri tanda ✓



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan Validasi Materi

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Tri Sugiorwo, M. Hum.

di Fakultas Bahasa dan Seni

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

NIM : 12520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI
TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap materi penelitian
TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:
(1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) Draf instrumen
penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Oktober 2018
Pemohon,

Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM 12520241005

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika

Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS

Dr. Priyanto, M.Kom.
NIP. 19620625198503 1 002

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
A. Kualitas Isi Materi					
1.	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif tentang <i>Procedural Text</i> dengan sub bahasan: <i>Technical Writing, Types of Procedure Text, Structure of Procedure Text, Adverbs, Action Verbs, Temporal Conjunction</i> , dan <i>Modal Verbs</i> yang dikembangkan sudah tepat.		✓		
2.	Penyajian gambar dan ilustrasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Jaringan Komputer		✓		
3.	Penyajian contoh tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Jaringan Komputer	✓			
4.	Penyajian video pembelajaran tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Jaringan Komputer		✓		
5.	Konsep dari isi materi <i>Procedural Text</i> yang disajikan sudah benar		✓		
6.	Jawaban dari soal-soal evaluasi yang disajikan sudah benar		✓		
7.	Penyajian materi lengkap sesuai dengan KI/KD pada pokok bahasan <i>Procedural Text</i>	✓			
8.	Materi yang disajikan merupakan hasil jabaran sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
9.	Penyajian antara materi yang satu dengan materi yang lainnya pada sub bahasan diberikan secara seimbang		✓		
10.	Soal evaluasi diberikan secara seimbang sesuai dengan bahasan pada materi		✓		
11.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.		✓		
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di kelas		✓		
13.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa		✓		
B. Desain Pembelajaran					

14.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
15.	Materi yang disajikan sesuai dengan SK/KD <i>Procedural Text</i>	✓			
16.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas		✓		
17.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami		✓		
18.	Penyajian materi runtut sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i>		✓		
19.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami		✓		
20.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan		✓		
21.	Penerapan strategi belajar (belajar mandiri) sudah tepat		✓		
22.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran			✓	
23.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran		✓		
24.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		
25.	Penyajian soal evaluasi tepat dan sesuai dengan pokok bahasan <i>Procedural Text</i> serta berkaitan dengan konteks Teknik Jaringan Komputer	✓			
26.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya		✓		
27.	Pemberian feedback atas jawaban pengguna sudah tepat		✓		
28.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>		✓		
29.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki		✓		
30.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi salah satu referensi bahan ajar guru yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi		✓		

C. Catatan/Kritik/saran:

- a) Perubahan beberapa teks spt "writing in education"
→ Definition of writing
- b) Urutan language features diubah menjadi:
Action verb → Modal verb → Auxiliary → Temporal conjunction
- c) consistency Rancangan istilah Procedure text
- d) kapitalisasi dan kesalahan ketik di Program harus diperbaiki
- e) types and forms of Procedure text → ditambahkan di subbab 4

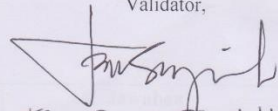
D. Kesimpulan:

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, November 2018

Validator,




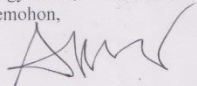
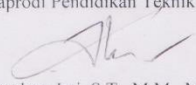
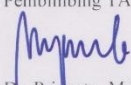
Tri Sugianto, M. Hum

11310051123465

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LAMPIRAN 4. LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

	
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS TEKNIK	
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281 Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734 website : http://ft.uny.ac.id e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id	
Hal	: Permohonan Validasi Media
Lampiran	: 1 Bendel
 Kepada Yth, Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd. Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika di Fakultas Teknik UNY	
 Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:	
Nama	: Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM	: 12520241005
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>English for Technology</i> (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6
dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap media TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) Draf instrumen penelitian TAS.	
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.	
Yogyakarta, Oktober 2018 Pemohon,  Puspa Pertiwi Karestu Gusti NIM 12520241005	
Mengetahui,	
Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika  Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D. NIP. 19740511 199903 1 002	Pembimbing TAS  Dr. Priyanto, M.Kom. NIP. 19620625198503 1 002

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
A. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
1.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman		✓		
2.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif sudah serasi		✓		
3.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng	✓			
4.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi		✓		
5.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna	✓			
6.	Ketepatan pemilihan background media		✓		
7.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media		✓		
8.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul		✓		
9.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button		✓		
10.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi		✓		
11.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi		✓		
12.	Kualitas audio dalam media bagus		✓		
13.	Kualitas gambar dalam media bagus		✓		
14.	Kualitas video dalam media bagus		✓		
15.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya		✓		
16.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat		✓		
17.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten		✓		
18.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap		✓		
19.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap		✓		
20.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat	✓			
B. Kualitas Teknis					
21.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software pengembangan media pembelajaran interaktif sudah tepat	✓			
22.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sudah tepat	✓			
23.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar	✓			
24.	Media andal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan		✓		
25.	Toleransi kesalahan tinggi		✓		

26.	Media dapat dibuka di program pembuka video (GOM Player)	✓			
27.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.	✓			
28.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus	✓			
29.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna	✓			
30.	Media pembelajaran interaktif mudah dikelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus	✓			
31.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)	✓			
32.	Kode mudah dipahami	✓			

C. Catatan/Kritik/saran :

Jika hanya sebagai highlight / kata kunci cukup diberi garis bawah

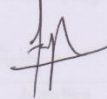
D. Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, Oktober 2018

Validator,



Ponco Wali Pranoto, S.Pd.T., M.Pd.
NIK. 11301831128485

Catatan:

☐ Beri tanda ✓



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan Validasi Media
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya:

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM : 12520241005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ
SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap media TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) Draf instrumen penelitian TAS.

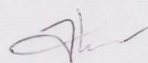
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Oktober 2018
Pemohon,

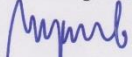

Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM 12520241005

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika


Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS


Dr. Priyanto, M.Kom.
NIP. 19620625198503 1 002

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	STS
A. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
1.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman	✓			
2.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif sudah serasi		✓		
3.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng		✓		
4.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi	✓			
5.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna		✓		
6.	Ketepatan pemilihan background media			✓	
7.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media			✓	
8.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul	✓			
9.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button	✓			
10.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi	✓			
11.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi	✓			
12.	Kualitas audio dalam media bagus		✓		
13.	Kualitas gambar dalam media bagus			✓	
14.	Kualitas video dalam media bagus		✓		
15.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya	✓			
16.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat		✓		
17.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten		✓		
18.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap		✓		
19.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap		✓		
20.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat		✓		
B. Kualitas Teknis					
21.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software pengembangan media pembelajaran interaktif sudah tepat	✓			
22.	Pemilihan Adobe Flash CS6 sebagai software untuk merealisasikan rancangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sudah tepat	✓			
23.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar		✓		
24.	Media andal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan		✓		
25.	Toleransi kesalahan tinggi		✓		

26.	Media dapat dibuka di program pembuka video (GOM Player)	✓			
27.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.	✓			
28.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus	✓			
29.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna	✓			
30.	Media pembelajaran interaktif mudah dikelola dan tidak membutuhkan perawatan khusus	✓			
31.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)	✓			
32.	Kode mudah dipahami	✓			

C. Catatan/Kritik/saran :

- Perlu untuk menggunakan gambar yang kualitasnya baik
- Perlu untuk menggunakan background yang serasi dengan tulisan agar lebih menarik

D. Kesimpulan :

Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* untuk Kelas XI TKJ ini dinyatakan *):

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak Layak

Yogyakarta, Oktober 2018

Validator,

Sigit Pambudi S.Pd., M.Eng.
NIP. 11310890215487

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LAMPIRAN 5. LEMBAR HASIL VALIDASI RESPONDEN

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK RESPONDEN (SISWA)

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

A. Petunjuk

1. Tulis data diri pada tempat yang sudah disediakan
2. Bacalah angket dengan teliti
3. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda terhadap media pembelajaran interaktif ini.
4. Kriteria penilai:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
5. Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			

6. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Informasi akurat		√	√	

7. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.
8. Setelah selesai mengisi lembar angket, mohon lembar angket segera dikembalikan.
9. Terimakasih untuk partisipasinya dalam mengisi angket ini.

Nama : IRUAN SANTORO
 No. Absen : 21
 Kelas : XI TKJ 2

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	ST S
A. Kualitas Isi Materi					
1.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.		✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang harus dicapai oleh siswa di kelas		✓		
3.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa		✓		
B. Desain Pembelajaran					
4.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas		✓		
5.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami				
6.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami		✓		
7.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan	✓			
8.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran	✓			
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran	✓			
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	✓			
11.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya		✓		
12.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>	✓			

13.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓			
C. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
14.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman	✓			
15.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif sudah serasi		✓		
16.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng		✓		
17.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi	✓			
18.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna		✓		
19.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media		✓		
20.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul		✓		
21.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button			✓	
22.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi		✓		
23.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi		✓		
24.	Kualitas audio dalam media bagus	✓			
25.	Kualitas gambar dalam media bagus		✓		
26.	Kualitas video dalam media bagus	✓			
27.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya	✓			
28.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat		✓		
29.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten		✓		
30.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap		✓		
31.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap			✓	
32.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat		✓		
D. Kualitas Teknis					
33.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar	✓			
34.	Media handal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan	✓			

35.	Media dapat dibuka di program pembuka video (GOM Flash Player)	✓			
36.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.	✓			
37.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus	✓			
38.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna		✓		
39.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)	✓			

E. Catatan/Kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Klaten, 14 November 2018

Responden,



Irwan S

8

LEMBAR UJI KELAYAKAN UNTUK RESPONDEN (SISWA)

Judul penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6

Penelitian : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

A. Petunjuk

1. Tulis data diri pada tempat yang sudah disediakan
2. Bacalah angket dengan teliti
3. Mohon diberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda terhadap media pembelajaran interaktif ini.
4. Kriteria penilai:
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
5. Contoh pengisian yang benar:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			

6. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Aspek Penilaian	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
9.	Informasi akurat		√	√	

7. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.
8. Setelah selesai mengisi lembar angket, mohon lembar angket segera dikembalikan.
9. Terimakasih untuk partisipasinya dalam mengisi angket ini.

Nama : Meira Regita Nurcahyani
 No.Absen : 23
 Kelas : XI IKT 2

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	jawaban			
		SS	S	TS	ST S
A. Kualitas Isi Materi					
1.	Bahasa yang digunakan dalam memaparkan materi jelas dan tidak berbelit-belit sehingga mudah dipahami.		✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan yang harus dicapai oleh siswa di kelas		✓		
3.	Penyajian isi materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang tepat, sesuai dengan umur dan tingkat pemahaman siswa		✓		
B. Desain Pembelajaran					
4.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas		✓		
5.	Tujuan pembelajaran pada materi media pembelajaran interaktif mudah untuk dipahami		✓		
6.	Penulisan materi dalam media pembelajaran interaktif sistematis, memiliki alur yang jelas dan mudah dipahami		✓		
7.	Pengguna dapat bebas memilih sendiri aktivitas yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan media melalui menu yang ditawarkan		✓		
8.	Media ini dapat membantu mengatasi sikap pasif siswa dalam pembelajaran		✓		
9.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan siswa saat pembelajaran		✓		
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		✓		
11.	Soal evaluasi jelas dan mudah dipahami maksudnya		✓		
12.	Penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan materi-materi TKJ memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi <i>Procedural Text</i>		✓		

13.	Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki	✓			
C. Kualitas Desain Tampilan Media Pembelajaran					
14.	Penataan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi proporsional serta memperhatikan keseimbangan pada setiap halaman		✓		
15.	Tampilan teks, grafis, tombol, ikon dan animasi pada tampilan media pembelajaran interaktif sudah serasi		✓		
16.	Ada keteraturan vertical maupun horizontal pada peletakan elemen-elemen medianya atau letaknya tidak ada yang melenceng		✓		
17.	Terdapat kesinambungan tampilan pada setiap halaman sehingga media mengindikasikan sebuah kesatuan informasi		✓		
18.	Pemilihan warna-warna pada media sudah tepat sehingga nyaman dilihat pengguna	✓			
19.	Terdapat keserasian warna tulisan dan background pada media			✓	
20.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks judul	✓			
21.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks button	✓			
22.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks navigasi	✓			
23.	Pengguna tidak kesulitan dalam membaca teks isi materi		✓		
24.	Kualitas audio dalam media bagus	✓			
25.	Kualitas gambar dalam media bagus		✓		
26.	Kualitas video dalam media bagus		✓		
27.	Symbol navigasi sesuai dengan fungsinya		✓		
28.	Penempatan letak navigasi pada setiap halaman sudah tepat		✓		
29.	Warna pada setiap elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu konsisten		✓		
30.	Posisi tombol untuk mengontrol navigasi selalu tetap		✓		
31.	Pemilihan jenis dan ukuran font teks ada elemen yang memiliki fungsi yang sama selalu tetap			✓	
32.	Bentuk icon, symbol dan tombol selalu konsisten dan tepat			✓	
D. Kualitas Teknis					
33.	Media pembelajaran interaktif beroperasi dengan baik dan lancar		✓		
34.	Media handal, tidak terjadi error atau berhenti saat dioperasikan		✓		

35.	Media dapat dibuka di program pembuka video (GOM Flash Player)	✓			
36.	Navigasi dan fitur-fitur lain yang disediakan pada media mudah untuk digunakan.	✓			
37.	Pengguna dapat mempelajari sendiri cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan pelatihan khusus	✓			
38.	Penyampaian pesan yang komunikatif dan dapat diterima pengguna		✓		
39.	Media pembelajaran interaktif mudah disimpan dimana saja dan fleksibel (Diberbagai macam memori penyimpanan: flashdisk, CD, Harddisk, memory card, dll)	✓			

E. Catatan/Kritik/saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Klaten, 19 November 2018

Responden,


Meira Regita N.

F7517/WKS13



Jl. Doktor Wahudin Sudiro Hurodo Klaten Kode Pos 57432
Telepon (0272) 321266 Fax (0272) 321567 Surat Elektronik smkn1klaten@yahoo.com

Bulan : NOV

Kelas : XI TKJ 2

Bulan : NOV

Wali Kelas : Dwi Maya Sari, S Kom.

[illegible]

Laki-laki	: 14
Perempuan	: 22
Jumlah Siswa	: 36

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 Klaten

Drs. Budi Sasangka, MM
NIP. 19590629 198803 1 002

Klaten,
Wali Kelas

Dwi Maya Sari, S.Kom.
NIP. 19791024 200902 2 002

LAMPIRAN 7. DATA HASIL PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ET OLEH PARA AHLI

Hasil Perhitungan Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Valida tor	Valida tor	Jumla h	Jumlah Tiap	Rata-rata	Jumlah Tiap Aspek	Rata-Rata			
Kualitas desain Interface	Komposisi layout User Interface	1	4	3	7	27	3.38	126	3.15			
		2	3	3	6							
		3	3	4	7							
		4	4	3	7							
	Komposisi Warna dan Background	5	3	4	7	17	2.83					
		6	2	3	5							
		7	2	3	5							
	Keterbacaan Teks	8	4	3	7	25	3.50					
		9	4	3	7							
		10	4	3	4							
		11	4	3	7							
	Kualitas Audio	12	3	3	6	6	3.00					
	Kualitas	13	2	3	5	5	2.50					
	Kualitas Video	14	3	3	6	6	3.00					
	Navigasi	15	4	3	7	13	3.25					
		16	3	3	6							
Konsistensi	17	3	3	6	24	3.00						
	18	3	3	6								
	19	3	3	6								
	20	3	3	6								
Kualitas Teknis	Ketepatan Pemilihan	21	4	4	8	16	4.00	81	3.375			
		22	4	4	8							
	Reliable	23	3	4	7	19	3.17					
		24	3	3	6							
		25	3	3	6							
	Usabilitas	26	3	3	6	18	3.00					
		27	3	3	6							
		28	3	3	6							
	Komunikatif	29	4	3	7	7	3.50					
	Maintainable	30	4	3	7	21	3.50					
		31	4	3	7							
		32	3	4	7							
	Jumlah			105	102	204						
	Rata-rata			3.28	3.19					3.20	Sangat Baik	3.263
Penilaian umum validator			LD	LDR								

Keterangan :

*) LD : layak digunakan

*) LDR : Layak Digunakan dengan Revisi

No	Interval Skor		Kategori Kualitatif
1	$X \geq (\bar{X} + 1.SBi)$	$X \geq 3$	Sangat Baik
2	$(\bar{X} + 1.SBi) > X \geq \bar{X}$	$3 > X \geq 2,5$	Baik
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBi)$	$2,5 > X \geq 2$	Kurang Baik
4	$X < (\bar{X} - 1.SBi)$	$X < 2$	Tidak Baik

Hasil Perhitungan Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi

aspek penilaian	Indikator	Butir Penilaian	Validasi	Validasi	Jumlah Tiap	Jumlah Tiap	Rata-rata Tiap	Jumlah Tiap	Rata-rata
kualitas isi materi	Ketepatan Isi Materi	1	3	3	6	26	3.25	83	3.2
		2	3	3	6				
		3	4	4	8				
		4	3	3	6				
	Kebenaran Isi Materi	5	3	3	6	12	3.00		
		6	3	3	6				
	kelengkapan isi materi	7	4	3	7	14	3.50		
		8	4	3	7				
	Keseimbangan Isi Materi	9	3	3	6	12	3.00		
		10	3	3	6				
	kejelasan Isi	11	3	3	6	6	3.00		
	Relevansi dengan situasi	12	3	4	7	13	3.25		
		13	3	3	6				
aspek desain pembelajaran	relevansi dengan tujuan	14	4	3	7	14	3.50	106	3.1
		15	4	3	7				
	kejelasan tujuan	16	3	3	6	12	3.00		
		17	3	3	6				
	penyajian materi	18	3	3	6	12	3.00		
		19	3	3	6				
	interaktivitas	20	3	4	7	7	3.50		
	ketepatan penggunaan	21	3	3	6	11	2.75		
		22	2	3	5				
	kualitas memotivasi	23	3	3	6	12	3.00		
		24	3	3	6				
	kualitas tes dan penilaian	25	4	3	7	19	3.17		
		26	3	3	6				
		27	3	3	6				
	pemberian dampak paratif bagi guru	28	3	3	6	12	3.00		
		29	3	3	6				
	pemberian dampak paratif bagi guru	30	3	4	7	7	3.50		
Jumlah			95	94	189				
Rata-rata			3.17	3.13			3.16	Sangat Baik	3.2
Penilaian umum validator			LDR	LDR					

Keterangan :

*) LD : layak digunakan

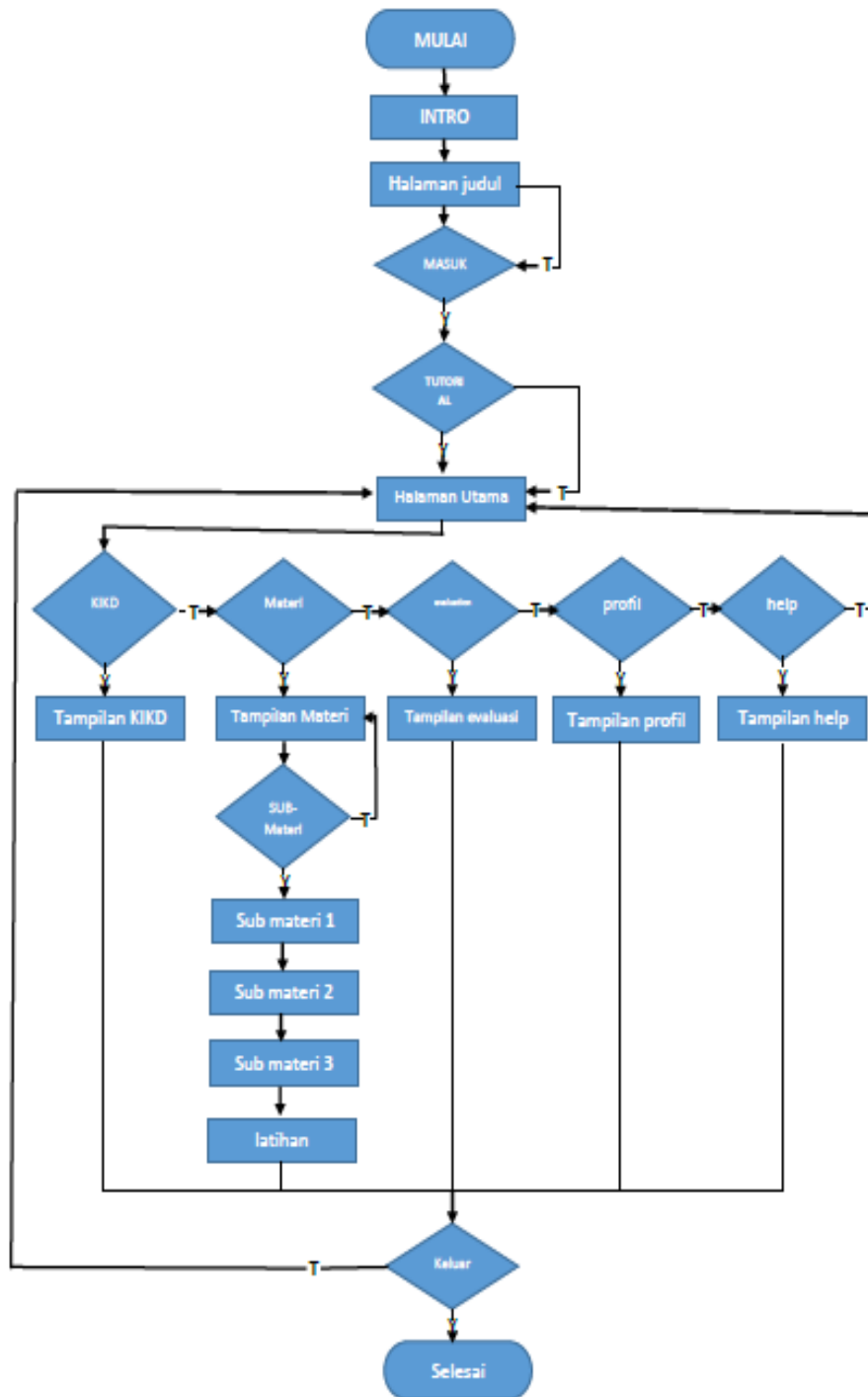
*) LDR : Layak Digunakan dengan Revisi

No	Interval Skor		Kategori Kualitatif
1	$X \geq (\bar{X} + 1.SBi)$	$X \geq 3$	Sangat Baik
2	$(\bar{X} + 1.SBi) > X \geq \bar{X}$	$3 > X \geq 2,5$	Baik
3	$\bar{X} > X \geq (\bar{X} - 1.SBi)$	$2,5 > X \geq 2$	Kurang Baik
4	$X < (\bar{X} - 1.SBi)$	$X < 2$	Tidak Baik

LAMPIRAN 8 . LEMBAR HASIL OLAH DATA PENELITIAN

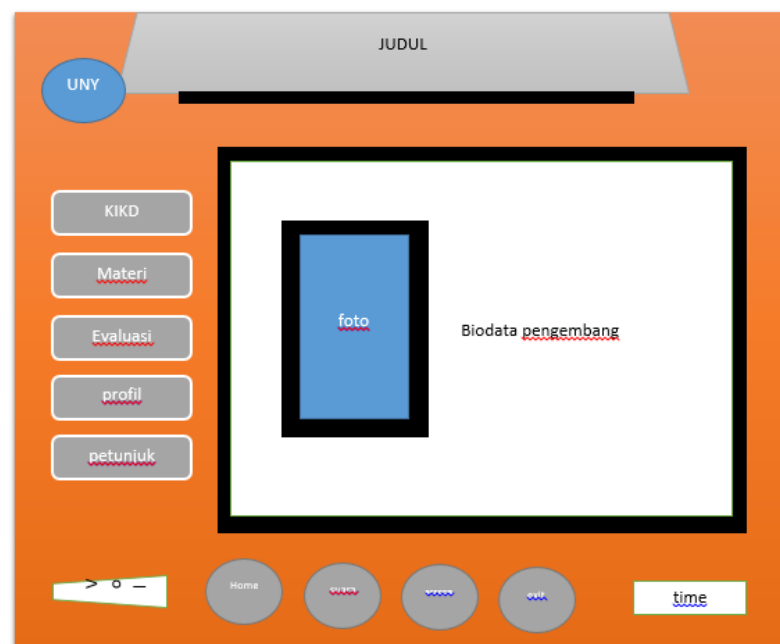
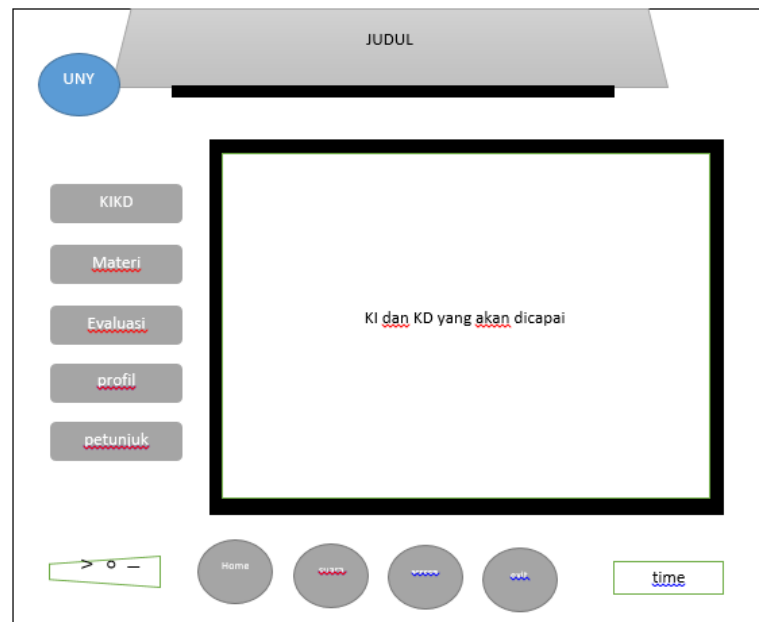
Aspek	Butir Penila	Respondes ke-																															Total per	Rata- rata	Rata- rata per	Kategori																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					32	33	34	35	36	37	38	39																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
1	1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

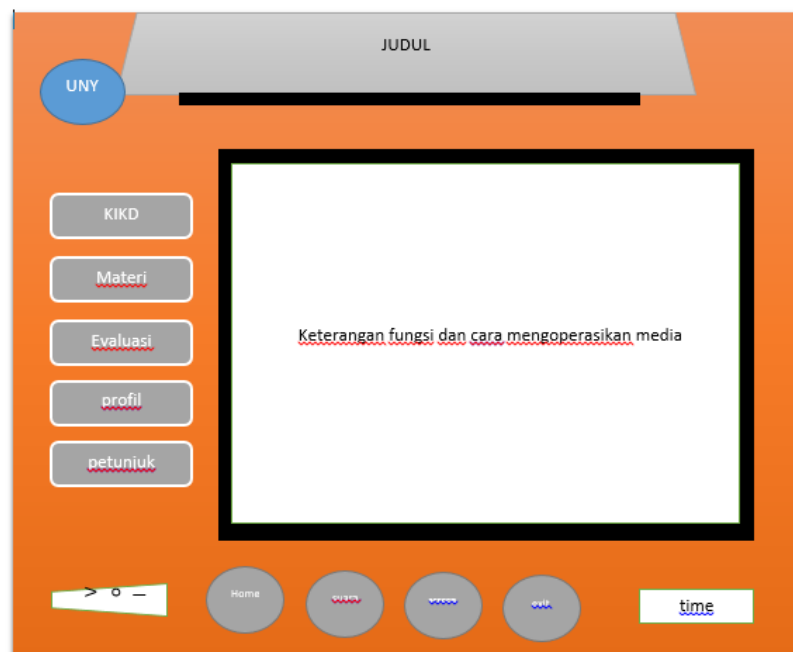
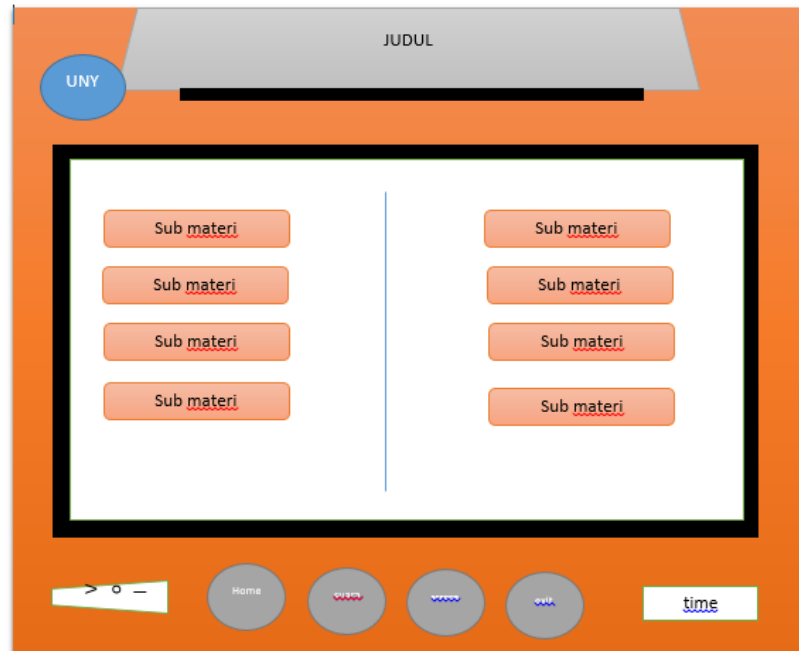
LAMPIRAN 9. FLOWCHART PENGEMBANGAN



LAMPIRAN 10. STORYBOARD MEDIA







JUDUL

UNY

evaluasi

Fill your information

Nama : _____

Kelas : _____

Sekolah : _____

> 0 -

Home

evaluasi

score

exit

time

JUDUL

UNY

evaluasi

_____	Soal
_____	a.
_____	b.
_____	c.
_____	d.
_____	e.

> 0 -

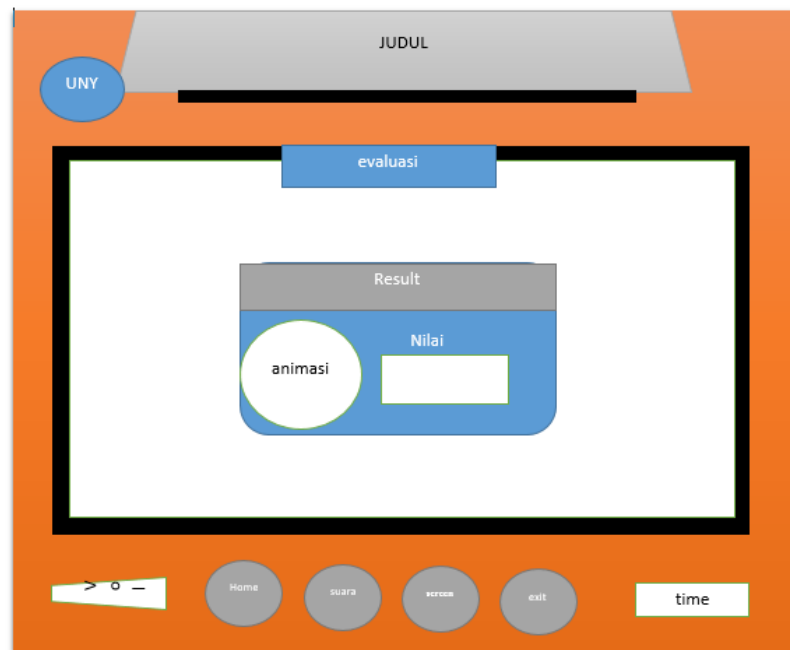
Home

suara

score

exit

time



LAMPIRAN 11. SURAT KEPUTUSAN PEMBIMBING

KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 2 /ELK/Q-I/I/2017
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhi syarat untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003.
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 tahun 1999.
3. Keputusan Presiden RI: a. Nomor 93 tahun 1999; b. 305/M tahun 1999.
4. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI: Nomor 274/O/1999.
5. Keputusan Mendiknas RI Nomor 003/O/2001.
6. Keputusan Rektor UNY Nomor : 1160/UN34/KP/2011.

MEMUTUSKAN

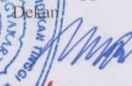
Menetapkan
Pertama : Mengangkat Pembimbing Tugas Akhir Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

Nama Pembimbing	: Dr. Priyanto, M.Kom
Bagi mahasiswa	:
Nama/No.Mahasiswa	: Puspapertiwi Karestu Gusti /12520241005
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Teknik Elektronika / Pendidikan Teknik Informatika
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten Menggunakan Adobe Flash CS6

Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir Skripsi.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan


Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini

Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 4 Januari 2017
Dekan

Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan Yth :

1. Wakil Dekan II, FT UNY
2. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
3. Kasub. Bag. Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan

LAMPIRAN 12. SURAT IJIN PENELITIAN


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, 2 November 2018

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa
Tengah
di Semarang

Nomor : 074/10635/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 739/UN34.15/LT/2018
Tanggal : 2 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 ENGLISH FOR TECHNOLOGY (ET) UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS XI TKJ SMK N 1 KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6"** kepada:

Nama : PUSPA PERTIWI KARESTU GUSTI
NIM : 12520241005
No.HP/Identitas : 087734777163/3310056008950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika/Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK N 1 Klaten, Provinsi Jawa Tengah
Waktu Penelitian : 5 November 2018 s.d 31 Desember 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.


AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP.19661026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth. :
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1
KLATEN

Jl. Dokter Walidin Sudiro Husodo Klaten Kode Pos 57432
Telepon (0272) 521266 Fax (0272) 521567 Email Elektronik: smkn1klaten@yahoo.com

LEMBAR DISPOSISI

Surat dari :	Diterima Tgl. :
No. Surat :	No. Agenda Surat :
Tgl. Surat :	Sifat :
Hal :	
<input type="checkbox"/> Sangat Segera <input type="checkbox"/> Segera <input type="checkbox"/> Rahasia	
Diteruskan Kepada : Sdr	Dengan hormat harap :
<input type="checkbox"/> <i>lemb. guru B. G. Tky</i>	<input type="checkbox"/> Tanggapan dan Saran
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Proses lebih lanjut
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Koordinasi/konfirmasi
Dan seterusnya	<input type="checkbox"/>
Catatan : <i>agar 2 bantun</i>	Kepala SMK N 1 Klaten <i>[Signature]</i> Drs. Budi Sasangka, MM Pembina Tk I, IV/b NIP. 19590629 198803 1 002

(IAS)

Waktu Penelitian : 5 November - 31 Desember 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.

Dekan Fakultas Teknik

[Signature]

Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

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



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

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

Nomor : 739/UN34.15/LT/2018

2 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 Sekolah SMK Negeri 1 Klaten

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

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM : 12520241005
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran English for Technology (ET) untuk Mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 5 November - 31 Desember 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.

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

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

LAMPIRAN 14. KARTU BIMBINGAN

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 ; 586168 ext. 293

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)
FRM/EKA/05-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)
FRM/EKA/06-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 ; 586168 ext. 293

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)
FRM/EKA/05-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)
FRM/EKA/06-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Kampus Karangmalang Yogyakarta 55281
Telp. : (0274) 554686 ; 586168 ext. 293

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI (Untuk Mahasiswa)
FRM/EKA/05-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

KARTU MONITORING SKRIPSI (Untuk Dosen Pembimbing)
FRM/EKA/06-00
25 Januari 2008

Nama Mahasiswa : Puspita Periti Karestu Gusti
No. Mahasiswa : 12520241005
E-mail : Puspitaust58@gmail.com
Program Studi : Pend Teknik Informatika
Kelas : E
Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M.Kom
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XI TKJ SMK N 1 Kliten Menggunakan Adobe Flash CS6

LAMPIRAN 15. DOKUMENTASI PENELITIAN







