

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.
Dosen Jurusan Teknik Elektronika dan Informatika
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : **Yahya Zulfikar Wiratama**
NIM : **12520244005**
Program Studi : **Pendidikan Teknik Informatika**
Judul TAS : **PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN
ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA**

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

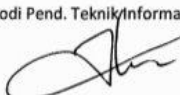
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

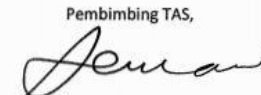
Yogyakarta, 29 Maret 2018

Pemohon,


Yahya Zulfikar Wiratama
NIM 12520244005

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Informatika

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

Pembimbing TAS,

Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
~~Bapak~~ ^{Ibu} Nur Hasanah, S.T., M.Cs.
Dosen Jurusan Teknik Elektronika dan Informatika
Di Fakultas Teknik UNY

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

Nama : Yahya Zulfikar Wiratama
NIM : 12520244005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN
ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

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

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

Yogyakarta, 29 Maret 2018

Pemohon,



Yahya Zulfikar Wiratama

NIM 12520244005

Mengetahui,

Kaprodi Pend. Teknik Informatika



Handaru Jati, S.T., M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Prof. Herman Dwi Surjono, M.Sc., Ph.D.

NIP. 19640205 198703 1 001

Lampiran 2. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.
NIP : 19680707 199702 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Yahya Zulfikar Wiratama
NIM : 12520244005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN
ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA


Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 April 2018

Validator,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.
NIP. 19680707 199702 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Hasanah, S.T., M.Cs.
NIP : 19850324 201404 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Yahya Zulfikar Wiratama
NIM : 12520244005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI
MENGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN
ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 April 2018

Validator,



Nur Hasanah, S.T., M.Cs.
NIP. 19850324 201404 2 001

Lampiran 3. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Yahya Zulfikar Wiratama NIM. 12520244005
 Judul TAS : Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di Mata
 Kuliah Grafika Komputer Dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas
 Negeri Yogyakarta

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		
2.		
3.		
Komentar umum/Lain-lain: 1. Lembar di mulai nomor 1. 2. For jenis Four gambar		

Yogyakarta, 18 April 2018

Validator,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.

NIP. 19680707 199702 1 001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Yahya Zulfikar Wiratama NIM. 12520244005
 Judul TAS : Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di Mata
 Kuliah Grafika Komputer Dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas
 Negeri Yogyakarta

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.	Ukuran Font	Semua font dicek ukurannya disamakan
2.	Tombol	* Penetapan dan Konsistensi Tombol diganti Penetapan dan Konsistensi Navigasi * Ukuran Tombol dihapus
3.	Gambar	Isilah gambar diganti video atau ditambah video
Komentar umum/Lain-lain: no. 20 : tombol diganti navigasi		

Yogyakarta, 12 April 2018

Validator,



Nur Hasanah, S.T., M.Cs.

NIP. 19850324 201404 2 001

Lampiran 4. Daftar Hadir Uji Coba Produk

DAFTAR HADIR RESPONDEN UJI COBA PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN
STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

No	Nama Mahasiswa	Tanda Tangan	
1	Muhammad Farukhan Ashar:	1.	
2	Hanan Murejati		2. Jan.
3	Genta Tri Aprilian	3.	
4	Ratna Mutiara		4.
5	Khasno Nur Fauziah	5.	
6	Claudia Risa Putri Venia		6. Risa.
7	Fajar	7.	
8			8.
9		9.	
10			10.

Lampiran 5. Instrumen Hasil Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI
Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan
Steller Di Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan
Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018
Evaluator : Sigit Pambudi, M.Eng.
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi terhadap Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

H. Aspek *Self Instructional*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.			✓	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran pada materi yang dipelajari.			✓	
3.	Pengemasan materi pada modul dikemas secara spesifik.			✓	
4.	Kejelasan materi yang dikemas untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.			✓	
5.	Materi pembelajaran dilengkapi contoh dan ilustrasi yang jelas.				✓
6.	Contoh dan ilustrasi membantu memperjelas pemaparan materi pembelajaran.			✓	
7.	Materi dilengkapi soal latihan atau tugas yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.			✓	
8.	Materi pembelajaran dikemas sesuai dengan karakter peserta didik.				✓
9.	Penggunaan gaya bahasa pada materi komunikatif.			✓	
10.	Kejelasan rangkuman materi pembelajaran.				✓

I. Aspek *Self Contained*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
11.	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan standar kompetensi.			✓	
12.	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan kompetensi dasar			✓	
13.	Materi dikemas lengkap dalam kesatuan utuh secara tuntas.			✓	
14.	Pembagian materi pada modul dilakukan secara tepat.			✓	

J. Aspek *Stand Alone*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
15.	Materi dalam modul dapat digunakan tanpa bahan ajar atau media lainnya.			✓	
16.	Materi dalam modul tidak bergantung pada bahan ajar atau media lainnya.				✓

K. Aspek *Adaptive*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
17.	Materi dalam modul menyesuaikan perkembangan IPTEK.			✓	
18.	Materi dalam modul dapat digunakan dengan kurun waktu tertentu.			✓	

L. Aspek *User Friendly*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
19.	Instruksi dan informasi pada materi mudah dipahami dan dipelajari.			✓	
20.	Instruksi dan informasi pada materi dapat memudahkan akses sesuai keinginan peserta didik.			✓	

21.	Materi dalam modul menggunakan bahasa yang sederhana.			✓	
22.	Materi dalam modul menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓	

M. Komentar dan Saran Umum

- Materi perlu ditambahkan
- Dijelaskan masalah dan solusi setiap teknik

N. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
- ②. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

(Mohon lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 19-9-2018

Ahli Materi



Sigit Pambudi, M.Eng.
NIK. 11310890215487

Lampiran 6. Instrumen Hasil Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MATERI
Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan
Steller Di Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan
Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018
Evaluator : Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli materi pada mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi terhadap Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Materi
2. Evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek *Self Instructional*

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.			✓	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran pada materi yang dipelajari.			✓	
3.	Pengemasan materi pada modul dikemas secara spesifik.			✓	
4.	Kejelasan materi yang dikemas untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.			✓	
5.	Materi pembelajaran dilengkapi contoh dan ilustrasi yang jelas.			✓	
6.	Contoh dan ilustrasi membantu memperjelas pemaparan materi pembelajaran.				✓
7.	Materi dilengkapi soal latihan atau tugas yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.				✓
8.	Materi pembelajaran dikemas sesuai dengan karakter peserta didik.			✓	
9.	Penggunaan gaya bahasa pada materi komunikatif.			✓	
10.	Kejelasan rangkuman materi pembelajaran.			✓	

B. Aspek Self Contained

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
11.	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan standar kompetensi.			✓	
12.	Kesesuaian isi materi pembelajaran dengan kompetensi dasar			✓	
13.	Materi dikemas lengkap dalam kesatuan utuh secara tuntas.			✓	
14.	Pembagian materi pada modul dilakukan secara tepat.			✓	

C. Aspek Stand Alone

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
15.	Materi dalam modul dapat digunakan tanpa bahan ajar atau media lainnya.			✓	
16.	Materi dalam modul tidak bergantung pada bahan ajar atau media lainnya.			✓	

D. Aspek Adaptive

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
17.	Materi dalam modul menyesuaikan perkembangan IPTEK.			✓	
18.	Materi dalam modul dapat digunakan dengan kurun waktu tertentu.			✓	

E. Aspek User Friendly

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
19.	Instruksi dan informasi pada materi mudah dipahami dan dipelajari.			✓	
20.	Instruksi dan informasi pada materi dapat memudahkan akses sesuai keinginan peserta didik.			✓	

21.	Materi dalam modul menggunakan bahasa yang sederhana.			✓	
22.	Materi dalam modul menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.			✓	

F. Komentar dan Saran Umum

Diberi nuansa lebih santai lagi (bahasa).

G. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

(Mohon lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 20/4/...2018

Ahli Materi



Ponco Wali Pranoto, M.Pd.
NIK. 11301831128485

Lampiran 7. Instrumen Hasil Validasi Ahli Media 1

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MEDIA
Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di
Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik
Informatika Universitas Negeri Yogyakarta

Materi Pelajaran : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018
Evaluator : Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd.
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media pada mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi terhadap Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media
2. Evaluasi mencakup aspek desain, tampilan, penggunaan video, *font text*, warna, navigasi, pemrograman, isi pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat layak” sampai dengan “sangat tidak layak” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan pemilihan warna background			✓	
2.	Keselaran warna tulisan dengan background			✓	
3.	Kejelasan narasi			✓	
4.	Penempatan navigasi			✓	
5.	Konsistensi navigasi			✓	
6.	Ukuran navigasi				✓
7.	Ketepatan memilih warna navigasi			✓	
8.	Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
10.	Ketepatan ukuran huruf			✓	
11.	Kejelasan video				✓
12.	Kejelasan warna video				✓
13.	Ketepatan ukuran video			✓	
14.	Tampilan desain slide			✓	
15.	Komposisi tiap slide			✓	
16.	Keselaran tema			✓	

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
17.	Kemudahan berinteraksi dengan panduan				✓
18.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
19.	Kejelasan struktur navigasi			✓	

20.	Kemudahan menggunakan navigasi			✓	
21.	Efisiensi Text			✓	
22.	Efisiensi penggunaan slide			✓	

C. Komentar dan Saran Umum

Lihat catatan

D. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② 2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

(Mohon lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 20/11/2018

Ahli Media,



Satriyo Agung Dewanto, S.T., S.Pd.T., M.Pd.
NIP. 19820826 201504 1 003

Lampiran 8. Instrumen Hasil Validasi Ahli Media 2

LEMBAR ANGKET UNTUK AHLI MEDIA

Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di
Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik
Informatika Universitas Negeri Yogyakarta

Materi Pelajaran : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018
Evaluator : Bkti Wulandari, S.Pd.T, M.Pd.
Tanggal : 20 April 2018

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli media pada mata kuliah Grafika Komputer dan Animasi terhadap Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta yang kami kembangkan. Pendapat, kritik, saran dan koreksi dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas produk yang kami kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media
2. Evaluasi mencakup aspek desain, tampilan, penggunaan video, *font text*, warna, navigasi, pemrograman, isi pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat layak” sampai dengan “sangat tidak layak” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

5. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

E. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Ketepatan pemilihan warna background			✓	
2.	Keselaran warna tulisan dengan background			✓	
3.	Kejelasan narasi				✓
4.	Penempatan navigasi			✓	
5.	Konsistensi navigasi				✓
6.	Ukuran navigasi			✓	
7.	Ketepatan memilih warna navigasi			✓	
8.	Ketepatan pemilihan warna teks			✓	
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓	
10.	Ketepatan ukuran huruf				✓
11.	Kejelasan video				✓
12.	Kejelasan warna video			✓	
13.	Ketepatan ukuran video			✓	
14.	Tampilan desain slide			✓	
15.	Komposisi tiap slide			✓	
16.	Keselaran tema			✓	

F. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
17.	Kemudahan berinteraksi dengan panduan			✓	
18.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
19.	Kejelasan struktur navigasi			✓	

20.	Kemudahan menggunakan navigasi			✓	
21.	Efisiensi Text			✓	
22.	Efisiensi penggunaan slide			✓	

G. Komentar dan Saran Umum

Core dibuat justify

H. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk digunakan/ uji coba lapangan

(Mohon lingkari pada nomer yang sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 20 April 2018

Ahli Media,



Bkti Wulandari, S.Pd.T, M.Pd.
NIP. 19881224 201404 2 002

Lampiran 9. Sampel Instrumen Hasil Uji Coba Produk

LEMBAR ANGKET UNTUK MAHASISWA
Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di
Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik
Informatika Universitas Negeri Yogyakarta

Mata Kuliah : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018

Petunjuk:

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Anda sebagai pengguna "MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA".
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas "MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA". Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/ materi, aspek pembelajaran dan aspek kebermanfaatan, serta komentar atau saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas ketersediaan saudara/saudari untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Tulisan terbaca dengan jelas				✓
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
3.	Kemudahan memilih menu			✓	
4.	Kemudahan penggunaan tombol				✓
5.	Kejelasan fungsi tombol			✓	
6.	Kejelasan warna gambar				✓

B. Aspek Isi/Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
7.	Kejelasan materi				✓
8.	Kelugasan bahasa				✓
9.	Kejelasan bahasa				✓
10.	Gambar memperjelas materi				✓

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
11.	Materi mudah dipelajari				✓
12.	Materi menantang/ menarik				✓
13.	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari				✓

14.	Kemudahan memilih menu panduan			✓	
15.	Kejelasan petunjuk panduan			✓	
16.	Panduan tidak membosankan			✓	
17.	Cara penyajian lebih menarik			✓	
18.	Secara mandiri membantu mengetahui informasi				✓

D. Aspek Kebermanfaatan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
19.	Memberikan dampak positif bagi penggunaanya				✓
20.	Menambah keterampilan pengguna				✓
21.	Memberi bantuan untuk belajar				✓
22.	Menambah wawasan baru				✓

E. Komentar dan Saran

- Media sudah baik dan sangat bermanfaat
- Akan lebih baik jika media dapat di download.

Yogyakarta, 23 April 2018

Responden,

Claudia Risa Putri V.

LEMBAR ANGKET UNTUK MAHASISWA

**Pembuatan Media Pembelajaran Teknik Sinematografi Menggunakan Steller Di
Mata Kuliah Grafika Komputer dan Animasi Prodi Pendidikan Teknik
Informatika Universitas Negeri Yogyakarta**

Mata Kuliah : Grafika Komputer dan Animasi
Materi Pokok : Tipe-tipe *Shot* dalam Sinematografi
Sasaran Program : Mahasiswa Mata Kuliah Grafika Komputer dan
Animasi tahun 2018

Petunjuk:

1. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Anda sebagai pengguna "MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA".
2. Penilaian, kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui angket ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas "MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAFI MENGGUNAKAN STELLER DI MATA KULIAH GRAFIKA KOMPUTER DAN ANIMASI PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA". Evaluasi mencakup aspek tampilan, aspek isi/ materi, aspek pembelajaran dan aspek kebermanfaatan, serta komentar atau saran umum.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat layak" sampai dengan "sangat tidak layak" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju
TS : Tidak Setuju
S : Setuju
SS : Sangat Setuju

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon di tulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas ketersediaan saudara/saudari untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Tulisan terbaca dengan jelas			✓	
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓	
3.	Kemudahan memilih menu			✓	
4.	Kemudahan penggunaan tombol			✓	
5.	Kejelasan fungsi tombol			✓	
6.	Kejelasan warna gambar			✓	

B. Aspek Isi/Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
7.	Kejelasan materi			✓	
8.	Kelugasan bahasa			✓	
9.	Kejelasan bahasa			✓	
10.	Gambar memperjelas materi			✓	

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
11.	Materi mudah dipelajari			✓	
12.	Materi menantang/ menarik			✓	
13.	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari			✓	

14.	Kemudahan memilih menu panduan			✓	
15.	Kejelasan petunjuk panduan			✓	
16.	Panduan tidak membosankan			✓	
17.	Cara penyajian lebih menarik			✓	
18.	Secara mandiri membantu mengetahui informasi			✓	

D. Aspek Kebermanfaatan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
19.	Memberikan dampak positif bagi penggunaanya			✓	
20.	Menambah keterampilan pengguna			✓	
21.	Memberi bantuan untuk belajar				✓
22.	Menambah wawasan baru			✓	

E. Komentar dan Saran

Cukup menarik & karena disertai contoh dan gambaran lebih jelas.
Akan lebih baik jika materi diperluas lagi.

Yogyakarta, 23 April 2018

Responden,


Hanan Munajat

Lampiran 10. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

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 : **XAHYA ZULFIKAR WIRATAMA**
No. Mahasiswa : **1252024005**
E-mail : **yahya.zw@gmail.com**
Program Studi : **PEND. TEKNIK INFORMATIKA** Jenjang : **SI**
Kelas : **G 2012**
Dosen Pembimbing : **PROF. HERMAN DWI SURJONO, PhD.**
Judul : **REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAF I MERECUWAKAN PENGGUNAAN MEDIA KUIJAH MULTIMEDIA INTERAKTIF PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNY**

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

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

Nama Mahasiswa : **XAHYA ZULFIKAR WIRATAMA**
No. Mahasiswa : **1252024005** HP : **085729626763**
E-mail : **yahya.zw@gmail.com**
Program Studi : **PEND. TEKNIK INFORMATIKA** Jenjang : **SI**
Kelas : **G 2012**
Dosen Pembimbing : **PROF. HERMAN DWI SURJONO, PhD.**
Judul : **REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAF I MERECUWAKAN PENGGUNAAN MEDIA KUIJAH MULTIMEDIA INTERAKTIF PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNY**

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 : **XAHYA ZULFIKAR WIRATAMA**
No. Mahasiswa : **1252024005**
E-mail : **yahya.zw@gmail.com**
Program Studi : **PEND. TEKNIK INFORMATIKA** Jenjang : **SI**
Kelas : **G 2012**
Dosen Pembimbing : **PROF. HERMAN DWI SURJONO, PhD.**
Judul : **REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAF I MERECUWAKAN PENGGUNAAN MEDIA KUIJAH MULTIMEDIA INTERAKTIF PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNY**

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

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

Nama Mahasiswa : **XAHYA ZULFIKAR WIRATAMA**
No. Mahasiswa : **1252024005** HP : **085729626763**
E-mail : **yahya.zw@gmail.com**
Program Studi : **PEND. TEKNIK INFORMATIKA** Jenjang : **SI**
Kelas : **G 2012**
Dosen Pembimbing : **PROF. HERMAN DWI SURJONO, PhD.**
Judul : **REKONSTRUKSI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SINEMATOGRAF I MERECUWAKAN PENGGUNAAN MEDIA KUIJAH MULTIMEDIA INTERAKTIF PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA UNY**