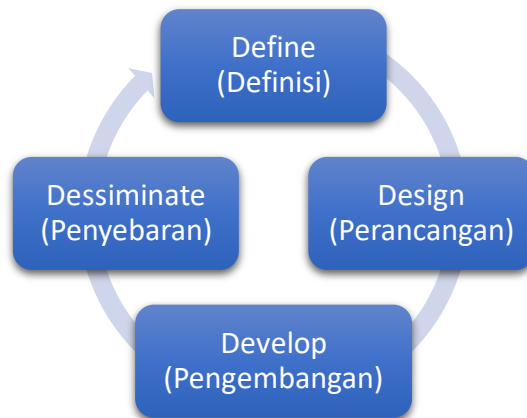


LAMPIRAN



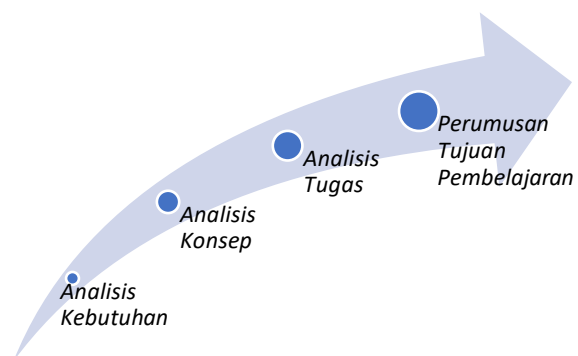
Bagan Tahapan Pengembangan Metode 4D dari Model R&D

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Nilai/Skor	Kriteria
1	Tidak layak
2	Kurang layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

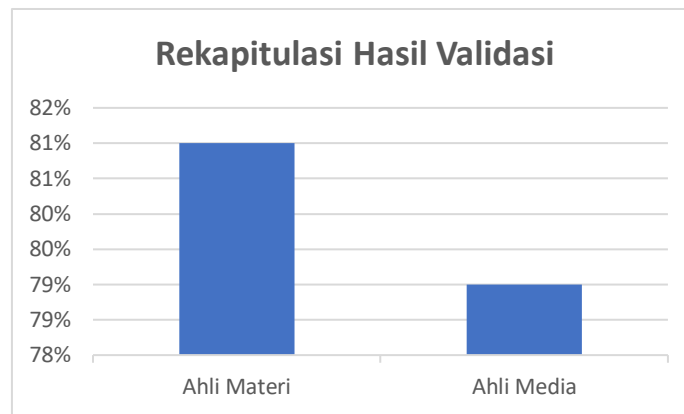
Tabel 2. Kriteria Skala Interpretasi

Persentase	Kriteria
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

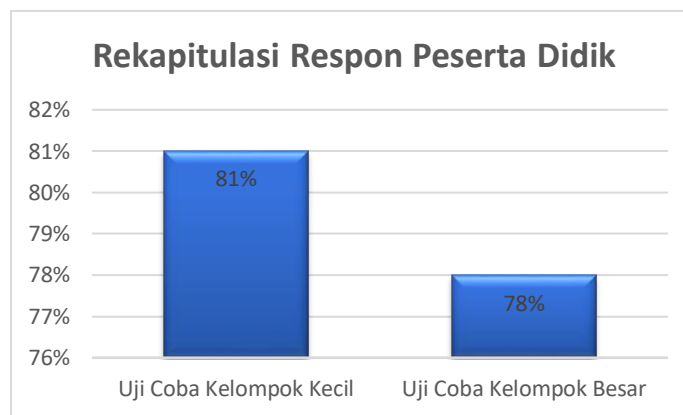


Tahap Definisi

Kelayakan Media Pembelajaran Macromedia Flah 8



Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran



Kisi-kisi kuesioner

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Materi pelajaran	Kualitas isi dan tujuan
		Kualitas Kebahasaan
		Kualitas pembelajaran
2.	Tampilan program	Kualitas rekayasa perangkat lunak
		Kualitas tampilan
		Kualitas Kebahasaan

Data dari ahli materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan materi dengan standart kompetensi				✓	
2.	Kejelasan struktur materi yang disajikan				✓	

3.	Ketepatan penggunaan Bahasa					✓
4.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
5.	Materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan				✓	
6.	Ketepatan gambar dengan materi					✓
7.	Materi dapat dipelajari					✓
8.	Materi mudah dimengerti				✓	
9.	Cakupan materi berkaitan dengan tema yang dibahas					✓
10.	Urutan penyajian materi					✓
Jumlah Frekuensi					4	6
Jumlah Skor					16	30
Total Jumlah Skor		46				
Rat-rata		4.6				
Kriteria		Sangat Layak				

Data dari ahli media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terbaca dengan baik					✓
2.	Pemilihan background sesuai dengan tema				✓	
3.	Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca					✓
4.	Ilustrasi dan kontras warna				✓	
5.	Kesesuaian sajian animasi			✓		
6.	Tombol diberikan secara tepat				✓	
7.	Kejelasan penggunaan media			✓		
8.	Daya tarik media				✓	
9.	Kulitas bahasa yang digunakan sesuai dengan keseharian					✓
10.	Kesesuaian sajian gambar				✓	
Jumlah Frekuensi				2	5	3
Jumlah Skor				6	20	15
Total Jumlah Skor		41				
Rat-rata		4,1				
Kriteria		Layak				

Data uji coba kelompok kecil

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terbaca dengan jelas				3	8
2.	Pemilihan background				5	6
3.	Animasi dan warna yang menarik				4	7
4.	Keterkaitan media dengan materi			1	4	6
5.	Mempermudah pemahaman siswa			1	5	5
6.	Meningkatkan semangat belajar siswa			1	3	7

7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		1	1	4	5
8.	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa			1	3	7
9.	Materi pelajaran lebih mudah dimengerti			2	4	5
10.	Daya Tarik media				3	8
Jumlah Frekuensi			1	7	38	64
Jumlah Skor			2	21	152	320
Total Jumlah Skor		495				
Rata-rata		4,5				
Kriteria		Sangat Layak				

Data uji coba lapangan

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Teks dapat terbaca dengan jelas			2	11	12
2.	Pemilihan background		4	5	7	9
3.	Animasi dan warna yang menarik		3	5	8	9
4.	Keterkaitan media dengan materi		2	4	9	10
5.	Mempermudah pemahaman siswa		3	7	7	8
6.	Meningkatkan semangat belajar siswa		1	4	8	12
7.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa			5	9	11
8.	Ketepatan dalam penggunaan Bahasa		1	5	11	10
9.	Materi pelajaran lebih mudah dimengerti		2	6	9	8
10.	Daya Tarik media		3	4	8	10
Jumlah Frekuensi			19	47	87	99
Jumlah Skor			38	141	348	495
Total Jumlah Skor		1.022				
Rata-rata		4,05				
Kriteria		Layak				