

## Lampiran 1 Pedoman Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN “PENGEMBANGAN BLENDED LEARNING UNTUK MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA SEDERHANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS JAKARTA”

#### WAWANCARA UNTUK DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH

**Nama Responden** : Diana Ariani

**Jabatan** : Dosen

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1	Apakah tujuan pembelajaran dari mata kuliah ini?	
2	Strategi apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
3	Metode pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
4	Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
5	Kendala apa saja yang dihadapi selama proses pembelajaran?	
6	Apakah durasi pembelajaran sudah mencukupi untuk mencapai tujuan pembelajaran?	
7	Dimana Blended Learning akan berperan selama proses pembelajaran?	



**Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen  
Evaluasi Formatif**

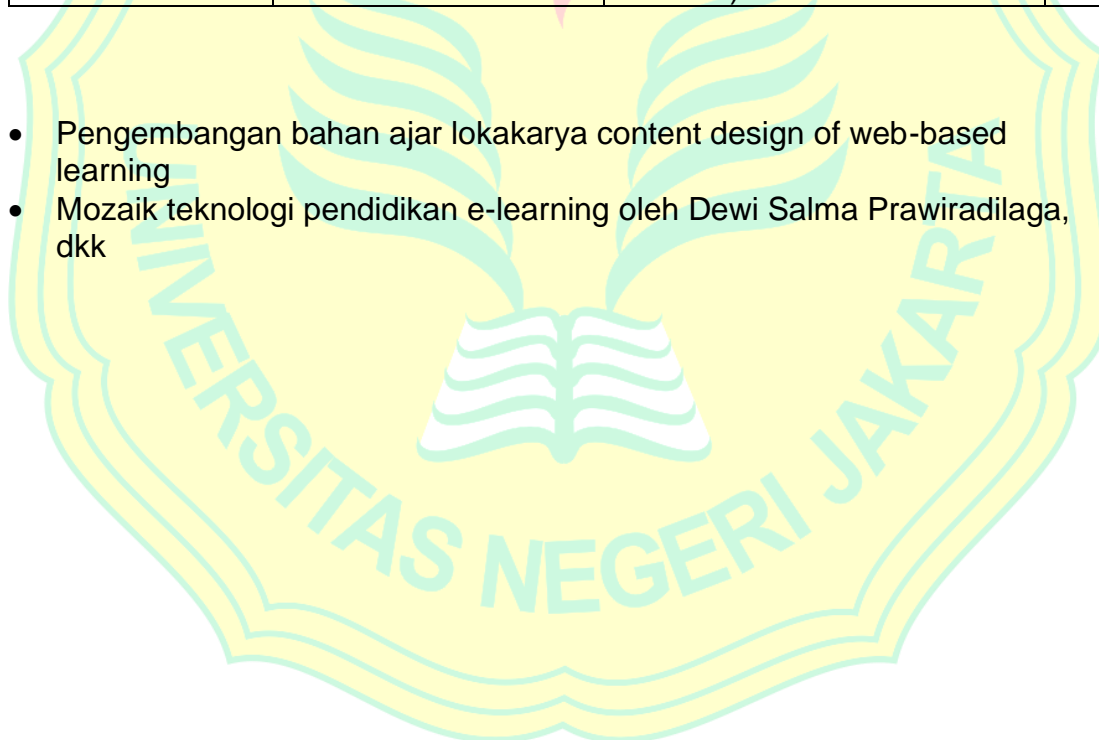
**Kisi- kisi Instrumen Evaluasi Formatif**  
**Blended Learning Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana**  
**Untuk Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>No. Soal</b>
<b>Pembelajaran</b>	Kejelasan rumusan tujuan	Pembelajaran berbasis jaringan memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran	1
	Penjelasan singkat materi pada pendahuluan	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan	2
	Kesesuaian tugas atau latihan	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program	3
	Pemberian kesimpulan	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting	4
	Penyajian evaluasi	Pembelajaran berbasis jaringan dilengkapi dengan penyajian evaluasi	5
	Kesesuaian metode yang digunakan	Kesesuaian metode yang digunakan	6
	Kesesuaian karakteristik sasaran	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran	7
	Kerunutan materi ( <i>sequence</i> )	Kerunutan materi untuk mencapai kompetensi ( <i>sequence</i> )	8
	Kecukupan waktu untuk mendalami materi	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam pembelajaran berbasis jaringan	9
<b>Kurikulum/ Materi</b>	Relevansi materi dengan tujuan	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	10
	Kedalaman materi	Kedalaman materi untuk mencapai kompetensi	11

	Keakuratan materi	Keakuratan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	12
	Kejelasan uraian materi	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran berbasis jaringan	13
	Kesesuaian contoh	Kesesuaian contoh dengan pembahasan materi	14
	Kesesuaian materi dengan kemampuan user	Kesesuaian materi dengan kemampuan dan karakteristik pengguna	15
	Ketepatan latihan dengan materi	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan	16
	Kelengkapan Komponen Pembelajaran	Pembelajaran berbasis jaringan memiliki kelengkapan komponen pembelajaran	17
	Kecukupan Materi untuk Mencapai Kompetensi	Kecukupan Materi untuk Mencapai Kompetensi yang diharapkan	18
	Kekinian dan ke-up to-date-an materi	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi yang ada dalam pembelajaran berbasis jaringan	19
	Kememadaian acuan (referensi)	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan sehingga <i>user</i> merasa memiliki kecukupan referensi	20
<b>Tampilan</b>	Ketepatan tata letak	Ketepatan tata letak dalam pembelajaran berbasis jaringan	21
	Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	22
<b>Program/ Kompatibilitas</b>	Petunjuk belajar	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program	23
<b>Bahasa dan Komunikasi</b>	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	24

	Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	25
	Ketepatan contoh dan non-contoh	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya	26
	Komunikatif	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa	27
	Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna	28
	Keterbacaan	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	29

- Pengembangan bahan ajar lokakarya content design of web-based learning
- Mozaik teknologi pendidikan e-learning oleh Dewi Salma Prawiradilaga, dkk



**Kisi- kisi Instrumen Evaluasi Formatif  
Blended Learning Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana  
Untuk Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>No. Soal</b>
<b>Pembelajaran</b>	Penjelasan singkat materi pada pendahuluan	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan	1
	Penyampaian motivasi	Penyampaian motivasi untuk <i>user atau pengguna</i>	2
	Kesesuaian metode yang digunakan	Kesesuaian metode yang digunakan	3
	Kesesuaian karakteristik sasaran	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran	4
	Kecukupan waktu untuk mendalami materi	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam pembelajaran berbasis jaringan	5
<b>Tampilan</b>	Keserasian pewarnaan	Keserasian pewarnaan baik <i>background, header</i> maupun komponen lain	6
	Tingkat kemenarikan grafis	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>lay out, warna, typografi</i>	7
	Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik	8
	Komposisi warna	Komposisi warna harmonis, seimbang, menarik	9
	Kemudahan penggunaan navigasi	Navigasi yang terdapat dalam pembelajaran berbasisjaringan mudah digunakan	10
	Warna teks dan background kontras	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	11

	Penggunaan kombinasi warna untuk teks	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	12
	Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	13
<b>Program/ Kompatibilitas</b>	Petunjuk belajar	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program	14
	Kemudahan akses komponen web dan navigasi	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen pembelajaran	15
	Kapasitas Loading	Kapasitas Loading Kecepatan akses	16
	Kapasitas <i>tools</i> untuk media	Tool cukup dalam jumlah, sehingga memenuhi kebutuhan belajar	17
	Fitur <i>website</i> berfungsi dengan baik	Fitur-fitur dalam pembelajaran berbasis jaringan dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser Mozilla Firefox/Internet explorer/opera/google chrome, dll	18
	Ketersediaan <i>Hyperlinks</i>	Ketersediaan <i>Hyperlinks</i> pada pembelajaran berbasis jaringan	19
	Ketersediaan fasilitas " <i>question</i> "	Ketersediaan fasilitas " <i>bantuan</i> " dari <i>user</i> kepada admin jika <i>user</i> mengalami kesulitan	20
	Ketersediaan fasilitas <i>Search</i>	Ketersediaan fasilitas <i>Search</i> bagi <i>user</i> untuk membantu pencarian bahan, sumber atau referensi lain	21
	Bentuk mekanisme <i>feedback</i>	Terdapat bentuk mekanisme tool komunikasi berupa kritik, <i>comment</i> dari <i>user</i>	22

	Tingkat kecepatan <i>download (loading)</i>	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk <i>download (loading)</i> konten	23
<b>Bahasa dan Komunikasi</b>	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	24
	Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	25
	Komunikatif	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa	26
	Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna	27
	Keterbacaan	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	28
<b>Pemanfaatan Media</b>	Kesesuaian konten dengan media	Kesesuaian konten dengan isi pembahasan bahan ajar	29
	Media dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan	Media yang disajikan dapat memenuhi tujuan pembelajaran	30
	Pemilihan media dengan format <i>.ppt</i> cocok digunakan dalam penyampaian materi	Ketepatan media presentasi dalam penyampaian materi	31
	Pemilihan media dengan format <i>.jpeg</i> cocok dalam penyampaian materi	Ketepatan media infografis dalam penyampaian materi	32
<b>Penyajian (Presentasi)</b>	Ketepatan pemilihan huruf	Ketepatan pemilihan huruf dalam presentasi yang digunakan	33
	Ketepatan pemilihan warna	Ketepatan pemilihan warna dalam presentasi yang digunakan	34
	Ketepatan pemilihan ilustrasi	Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam presentasi yang digunakan	35



	Ketepatan pemilihan icon	Ketepatan pemilihan icon dalam presentasi yang digunakan	36
	Konsistensi bahan ajar	Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi, icon, dll dalam presentasi	37
	Kemenarikan bahan ajar	Kemenarikan presentasi secara keseluruhan	38
<b>Aspek Penyajian (Video)</b>	Kejelasan tampilan	Resolusi gambar yang ditampilkan pada video	39
	Kejelasan suara	Kualitas audio yang ada pada video	40
	Kejelasan materi	Video dapat memperjelas materi ajar	41
	Kemenarikan bahan ajar	Tingkat kemenarikan video yang ditampilkan	42

- Pengembangan bahan ajar lokakarya content design of web-based learning
- Mozaik teknologi pendidikan e-learning oleh Dewi Salma Prawiradilaga, dkk



**Kisi- kisi Instrumen Evaluasi Formatif  
Blended Learning Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana  
Untuk Pengguna**

Aspek	Indikator	Deskripsi	No. Soal
<b>Pembelajaran</b>	Kejelasan rumusan tujuan	Pembelajaran berbasis jaringan memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran	1
	Penjelasan singkat materi pada pendahuluan	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan	2
	Penyampaian motivasi	Penyampaian motivasi untuk <i>user atau pengguna</i>	3
	Kesesuaian tugas atau latihan	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program	4
	Pemberian kesimpulan	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting	5
	Penyajian evaluasi	Pembelajaran berbasis jaringan dilengkapi dengan penyajian evaluasi	6
	Kesesuaian karakteristik sasaran	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran	7
	Kerunutan materi ( <i>sequence</i> )	Kerunutan materi untuk mencapai kompetensi ( <i>sequence</i> )	8
<b>Kurikulum/ Materi</b>	Relevansi materi dengan tujuan	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	9
	Kejelasan uraian materi	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran berbasis jaringan	10
	Ketepatan latihan dengan materi	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan	11
	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi yang ada dalam	12

		pembelajaran berbasis jaringan	
<b>Tampilan</b>	Tingkat kemenarikan grafis	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>lay out</i> , warna, <i>typografi</i>	13
	Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik	14
	Kemudahan penggunaan navigasi	Navigasi yang terdapat dalam pembelajaran berbasisjaringan mudah digunakan	15
	Warna teks dan background kontras	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas	16
	Penggunaan kombinasi warna untuk teks	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi	17
	Daya dukung grafis	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi	18
<b>Program/ Kompatibilitas</b>	Petunjuk belajar	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program	19
	Kemudahan akses komponen web dan navigasi	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen pembelajaran	20
	Kapasitas Loading	Kapasitas Loading Kecepatan akses	21
	Kemudahan pencarian data/ materi	Kemudahan pencarian data/materi yang dikehendaki	22
	Fitur <i>website</i> berfungsi dengan baik	Fitur-fitur dalam pembelajaran berbasis jaringan dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser Mozilla Firefox/Internet explorer/opera/google chrome, dll	23

	Tingkat kecepatan <i>download (loading)</i>	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk <i>download (loading)</i> konten	24
<b>Bahasa dan Komunikasi</b>	Kebenaran EYD	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)	25
	Kejelasan redaksi	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda	26
	Ketepatan contoh dan non-contoh	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya	27
	Komunikatif	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa	28
	Kesesuaian gaya bahasa	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna	29
	Keterbacaan	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)	30

- Pengembangan bahan ajar lokakarya content design of web-based learning
- Mozaik teknologi pendidikan e-learning oleh Dewi Salma Prawiradilaga, dkk



**Lampiran 3 Kuisisioner  
Evaluasi Formatif**

**Kuisisioner Evaluasi Formatif *Blended Learning* Mata Kuliah  
Pengembangan Media Sederhana  
(Ahli Materi)**

Instrumen evaluasi merupakan bagian dari rangkaian penelitian yang terdiri dari dua bagian yaitu identitas responden dan penilaian. Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi dan tidak untuk maksud lain.

Instrumen ini dimaksudkan untuk menggali mengenai penilaian, gambaran umum, kelebihan, kekurangan dan saran perbaikan berkenaan dengan “Pengembangan Blended Learning Untuk Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Terima Kasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

A. Identitas Responden

Ahli Materi Pembelajaran :

Jabatan :

Lembaga :

## B. Petunjuk:

Beri tanda  $\checkmark$  pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran pada pembelajaran berbasis jaringan				
2	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan				
3	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program				
4	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting				
5	Pembelajaran berbasis jaringan dilengkapi dengan penyajian evaluasi				
6	Kesesuaian metode yang digunakan				
7	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran				
8	Keruntutan materi untuk mencapai kompetensi ( <i>sequence</i> )				
9	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam pembelajaran berbasis jaringan				
10	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				

11	Kedalaman materi untuk mencapai kompetensi				
12	Keakuratan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
13	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran berbasis jaringan				
14	Kesesuaian contoh dengan pembahasan materi				
15	Kesesuaian materi dengan kemampuan dan karakteristik pengguna				
16	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan				
17	Pembelajaran berbasis jaringan memiliki kelengkapan komponen pembelajaran				
18	Kecukupan Materi untuk Mencapai Kompetensi yang diharapkan				
19	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi yang ada dalam pembelajaran berbasis jaringan				
20	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan sehingga <i>user</i> merasa memiliki kecukupan referensi				
21	Ketepatan tata letak dalam pembelajaran berbasis jaringan				
22	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi				
23	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program				
24	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)				
25	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda				



26	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya				
27	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa				
28	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna				
29	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)				

1. Apakah kelebihan atau keunggulan dari materi pembelajaran ini?

Komentar:

---



---



---



---

2. Apakah kekurangan atau kelemahan dari materi pembelajaran ini?

Komentar:

---



---



---



---

3. Apakah saran Bapak/Ibu untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran dalam pembelajaran *Blended Learning* ini?

Komentar:

---

---

---

Jakarta,

2019



**Kuisisioner Evaluasi Formatif *Blended Learning* Mata Kuliah  
Pengembangan Media Sederhana  
(Ahli Media)**

Instrumen evaluasi merupakan bagian dari rangkaian penelitian yang terdiri dari dua bagian yaitu identitas responden dan penilaian. Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi dan tidak untuk maksud lain.

Instrumen ini dimaksudkan untuk menggali mengenai penilaian, gambaran umum, kelebihan, kekurangan dan saran perbaikan berkenaan dengan “Pengembangan Blended Learning Untuk Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Terima Kasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

C. Identitas Responden

Ahli Media Pembelajaran :

Jabatan :

Lembaga :

## D. Petunjuk:

Beri tanda  $\checkmark$  pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan				
2	Penyampaian motivasi untuk <i>user</i> atau <i>pengguna</i>				
3	Kesesuaian metode yang digunakan				
4	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran				
5	Kecukupan waktu untuk mendalami materi yang terdapat dalam pembelajaran berbasis jaringan				
6	Keserasian pewarnaan baik <i>background</i> , <i>header</i> maupun komponen lain				
7	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>lay out</i> , warna, <i>typografi</i>				
8	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik				
9	Komposisi warna harmonis, seimbang, menarik				
10	Navigasi yang terdapat dalam pembelajaran berbasisjaringan mudah digunakan				
11	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas				
12	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi				

13	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi				
14	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program				
15	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen pembelajaran				
16	Kapasitas Loading Kecepatan akses				
17	Tool cukup dalam jumlah, sehingga memenuhi kebutuhan belajar				
18	Fitur-fitur dalam pembelajaran berbasis jaringan dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser Mozilla Firefox/Internet explorer/opera/google chrome, dll				
19	Ketersediaan <i>Hyperlinks</i> pada pembelajaran berbasis jaringan yang relevan				
20	Ketersediaan fasilitas " <i>question</i> " dari <i>user</i> kepada admin jika <i>user</i> mengalami kesulitan				
21	Ketersediaan fasilitas <i>Search</i> bagi <i>user</i> untuk membantu pencarian bahan, sumber atau referensi lain				
22	Terdapat bentuk mekanisme <i>feedback</i> : berupa kritik, <i>comment</i> dari <i>user</i>				
23	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk <i>download</i> ( <i>loading</i> ) konten				
24	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)				
25	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda				

26	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa				
27	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna				
28	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)				
29	Kesesuaian konten dengan isi pembahasan bahan ajar				
30	Media yang disajikan dapat memenuhi tujuan pembelajaran				
31	Ketepatan media presentasi dalam penyampaian materi				
32	Ketepatan media infografis dalam penyampaian materi				
33	Ketepatan pemilihan huruf dalam presentasi yang digunakan				
34	Ketepatan pemilihan warna dalam presentasi yang digunakan				
35	Ketepatan pemilihan ilustrasi dalam presentasi yang digunakan				
36	Ketepatan pemilihan icon dalam presentasi yang digunakan				
37	Konsistensi penggunaan huruf, warna, ilustrasi, icon, dll dalam presentasi				
38	Kemenarikan presentasi secara keseluruhan				
39	Resolusi gambar yang ditampilkan pada video				
40	Kualitas audio yang ada pada video				
41	Video dapat memperjelas materi ajar				
42	Tingkat kemenarikan video yang ditampilkan				

1. Apakah kelebihan atau keunggulan dari media pembelajaran ini?

Komentar:

---

---

---

2. Apakah kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran ini?

Komentar:

---

---

---

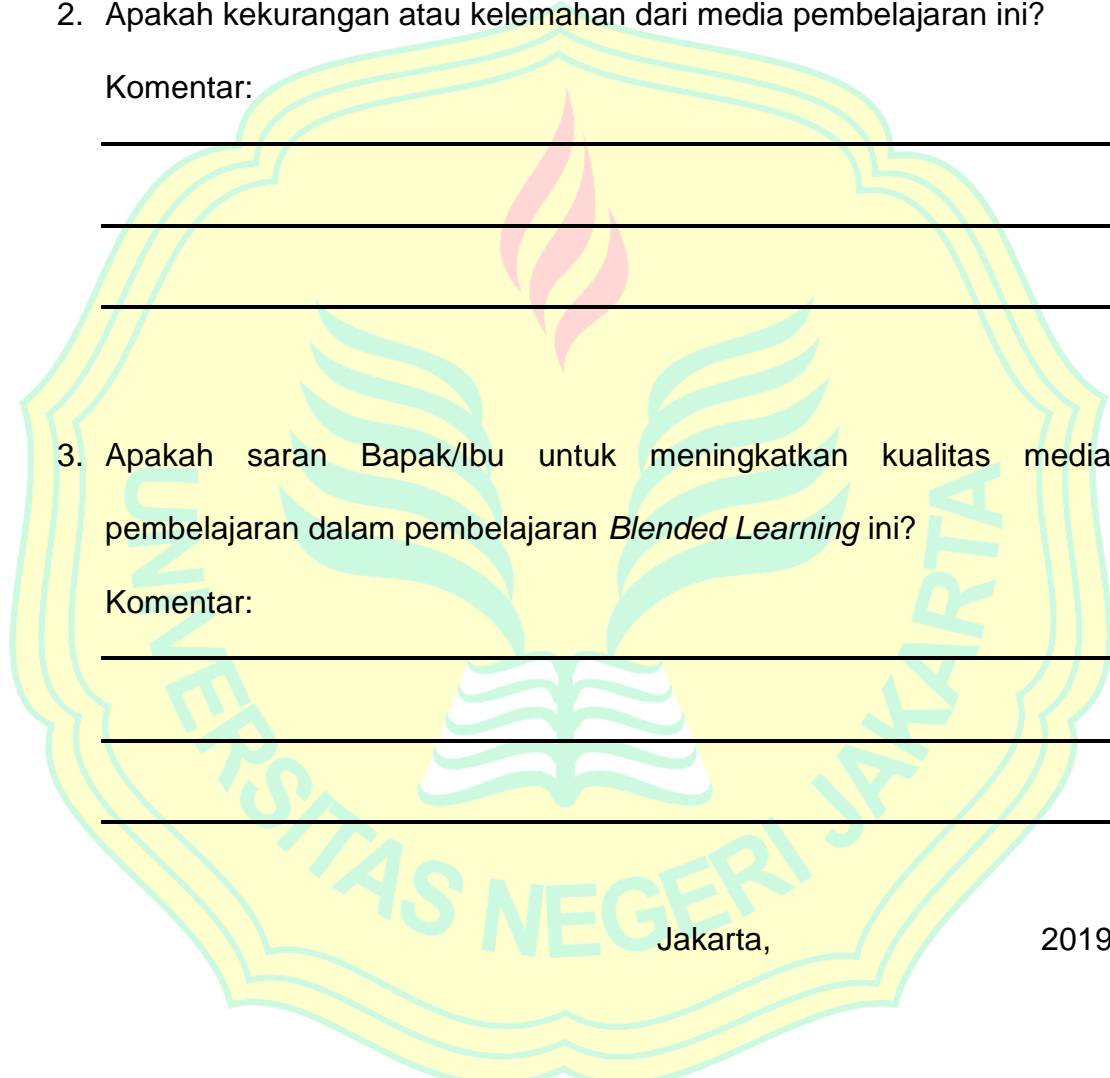
3. Apakah saran Bapak/Ibu untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran dalam pembelajaran *Blended Learning* ini?

Komentar:

---

---

---



Jakarta,

2019

( )

**Kuisisioner Evaluasi Formatif *Blended Learning* Mata Kuliah  
Pengembangan Media Sederhana  
(Pengguna)**

Instrumen evaluasi merupakan bagian dari rangkaian penelitian yang terdiri dari dua bagian yaitu identitas responden dan penilaian. Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kebutuhan bahan penelitian skripsi dan tidak untuk maksud lain.

Instrumen ini dimaksudkan untuk menggali mengenai penilaian, gambaran umum, kelebihan, kekurangan dan saran perbaikan berkenaan dengan “Pengembangan Blended Learning Untuk Mata Kuliah Pengembangan Media Sederhana Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta”. Terima Kasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

**E. Identitas Responden**

Nama Responden :

Jabatan :

Lembaga :



## F. Petunjuk:

Beri tanda  $\checkmark$  pada bagian yang Anda anggap sesuai dengan kriteria berikut:

4 = baik sekali

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Pembelajaran berbasis jaringan memiliki kejelasan rumusan tujuan/kompetensi pembelajaran				
2	Penjelasan singkat materi pendahuluan pada media pembelajaran berbasis jaringan				
3	Penyampaian motivasi untuk <i>user</i> atau <i>pengguna</i>				
4	Kesesuaian antara tugas atau latihan yang disediakan program				
5	Pemberian kesimpulan, rangkuman atau pengulangan materi-materi penting				
6	Pembelajaran berbasis jaringan dilengkapi dengan penyajian evaluasi				
7	Kesesuaian pembelajaran berbasis jaringan dengan karakteristik sasaran				
8	Keruntutan materi untuk mencapai kompetensi ( <i>sequence</i> )				
9	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran				
10	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam pembelajaran berbasis jaringan				
11	Ketepatan latihan dengan materi dan tujuan				

12	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi yang ada dalam pembelajaran berbasis jaringan				
13	Tingkat kemenarikan grafis seperti <i>lay out</i> , warna, <i>typografi</i>				
14	Kemudahan, kapasitas dan kesesuaian dengan peserta didik				
15	Navigasi yang terdapat dalam pembelajaran berbasis jaringan mudah digunakan				
16	Warna teks dan background kontras sehingga tampilan jelas				
17	Penggunaan kombinasi warna untuk teks serasi				
18	Daya dukung grafis terhadap konten, struktur dan navigasi				
19	Terdapat petunjuk belajar yang mempermudah sasaran (audiens)/pengguna memanfaatkan program				
20	Aksesibilitas navigasi dalam media dan antar media, kemudahan akses komponen pembelajaran				
21	Kapasitas Loading Kecepatan akses				
22	Kemudahan pencarian data/materi yang dikehendaki				
23	Fitur-fitur dalam pembelajaran berbasis jaringan dapat berfungsi dengan baik menggunakan browser Mozilla Firefox/Internet explorer/opera/google chrome, dll				
24	Tingkat kecepatan (waktu) yang diperlukan untuk <i>download (loading)</i> konten				
25	Program memiliki kebenaran ejaan menurut bahasa yang berlaku (EYD)				
26	Kejelasan redaksi dan kemudahan untuk dipahami, tidak bermakna ganda				

27	Ketepatan penggunaan contoh, non contoh, metafora, analogi dan sejenisnya				
28	Ke-komunikatifan penggunaan gaya bahasa				
29	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audiens)/pengguna				
30	Keterbacaan (tidak terjadi kesalahan redaksi, ketepatan tanda baca, dan lain-lain)				

**Saran:**

---



---



---



---

Jakarta,

2019

( )



**Lampiran 4 Hasil Evaluasi Formatif**

### Rekapitulasi Hasil Ujicoba Review Ahli

Aspek	Indikator	Sumber Data		Rata-Rata
		Ahli Materi	Ahli Media	
Pembelajaran	Kejelasan rumusan tujuan	3		3
	Penjelasan singkat materi pada pendahuluan	3	4	3,5
	Kesesuaian tugas atau latihan	4		4
	Penyampaian Motivasi		2	2
	Pemberian kesimpulan	2		2
	Penyajian evaluasi	4		4
	Kesesuaian metode yang digunakan	4	3	3,5
	Kesesuaian karakteristik sasaran	4	3	3,5
	Kerunutan materi ( <i>sequence</i> )	4		4
	Kecukupan waktu untuk mendalami materi	3	3	3
Kurikulum/Materi	Relevansi materi dengan tujuan	4		4
	Kedalaman materi	2		2

	Keakuratan materi	3		3
	Kejelasan uraian materi	3		3
	Kesesuaian contoh	3		3
	Kesesuaian materi dengan kemampuan user	3		3
	Ketepatan latihan dengan materi	3		3
	Kelengkapan Komponen Pembelajaran	3		3
	Kecukupan Materi untuk Mencapai Kompetensi	3		3
	Kekinian dan ke-up to-date-an materi	3		3
	Kememadaian acuan (referensi)	2		2
<b>Tampilan</b>	Ketepatan tata letak	3		3
	Keserasian pewarnaan		3	3
	Tingkat kemenarikan grafis		3	3
	Keterbacaan teks atau tulisan (bahasa)		3	3

	Komposisi warna		4	4
	Kemudahan penggunaan navigasi		4	4
	Warna teks dan background kontras		4	4
	Penggunaan kombinasi warna untuk teks		3	3
	Daya dukung grafis	3	2	2,5
<b>Program/Kompatibilitas</b>	Petunjuk belajar	3	3	3
	Kemudahan akses komponen web dan navigasi		3	3
	Kapasitas Loading		4	4
	Kapasitas <i>tools</i> untuk media		3	3
	Fitur <i>website</i> berfungsi dengan baik		3	3
	Ketersediaan <i>Hyperlinks</i>		3	3
	Ketersediaan fasilitas " <i>question</i> "		3	3
	Ketersediaan fasilitas <i>Search</i>		3	3

	Bentuk mekanisme <i>feedback</i>		2	2
	Tingkat kecepatan <i>download (loading)</i>		4	4
<b>Bahasa dan Komunikasi</b>	Kebenaran EYD	3	4	3,5
	Kejelasan redaksi	3	3	3
	Ketepatan contoh dan non-contoh	3		3
	Komunikatif	4	3	3,5
	Kesesuaian gaya bahasa	4	3	3,5
	Keterbacaan	4	4	4
<b>Pemanfaatan Media</b>	Kesesuaian konten dengan media		4	4
	Media dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan		4	4
	Pemilihan media dengan format <i>.ppt</i> cocok digunakan dalam penyampaian materi		4	4



	Pemilihan media dengan format <i>.jpeg</i> cocok dalam penyampaian materi		4	4
<b>Penyajian (Presentasi)</b>	Ketepatan pemilihan huruf		3	3
	Ketepatan pemilihan warna		3	3
	Ketepatan pemilihan ilustrasi		3	3
	Ketepatan pemilihan icon		3	3
	Konsistensi bahan ajar		3	3
	Kemenaarikan bahan ajar		4	4
	<b>Aspek Penyajian (Video)</b>	Kejelasan tampilan		3
Kejelasan suara			3	3
Kejelasan materi			4	4
Kemenaarikan bahan ajar			3	3
Total Rata-rata		3,20	3,26	3,25
Dalam %		80,0	81,5	80,7

### Rekapitulasi Hasil Ujicoba *One-to-one*

No. Soal	A	B	C	D	E	F	G	Rata-rata
1	2	3	3	3	3	3	3	2,85
2	2	3	3	3	3	3	3	2,85
3	2	3	2	2	4	3	2	2,57
4	2	4	2	3	4	4	3	3,14
5	2	3	3	3	3	4	3	3
6	2	3	2	2	3	3	3	2,57
7	2	3	2	3	3	4	3	2,85
8	3	4	2	3	3	4	3	3,14
9	3	4	2	4	3	4	3	3,28
10	3	4	2	2	3	4	3	3
11	2	3	2	3	3	4	3	2,85
12	3	3	2	3	3	4	2	2,85
13	3	2	3	2	4	4	2	2,85
14	3	3	2	3	4	4	3	3,14
15	3	3	2	2	4	4	3	3
16	2	3	2	3	4	4	2	2,85
17	2	3	2	3	4	4	2	2,85
18	2	3	2	4	4	4	3	3,14
19	2	3	2	3	4	4	2	2,85
20	2	3	2	2	4	3	3	2,71
21	2	3	2	2	3	3	2	2,42
22	2	4	2	3	3	4	3	3
23	3	4	2	4	3	2	2	2,85
24	2	3	4	2	3	2	2	2,57
25	3	3	2	3	3	3	3	2,85
26	3	3	2	2	4	3	3	2,85
27	3	3	2	2	3	3	3	2,71
28	3	4	2	3	4	3	3	3,14
29	3	4	2	3	3	3	3	3
30	3	2	2	4	4	3	3	3
Rata-rata	<b>2,46</b>	<b>3,2</b>	<b>2,2</b>	<b>2,8</b>	<b>3,43</b>	<b>3,46</b>	<b>2,7</b>	<b>2,89</b>
Dlm %	61,5	80	55	70	85,7	86,5	67,5	72,3

## Lampiran 5 Revisi

### TINDAKAN REVISI DALAM EVALUASI FORMATIF

- TAMPILAN

**SEBELUM**

**SESUDAH**

The image displays two screenshots of the HYLEARN course interface for 'Pengembangan Media Sederhana'. The top screenshot, labeled 'SEBELUM', shows the course page with a navigation sidebar on the left, a main content area with a 'Hi Learner!' graphic, and a right-hand sidebar with search and news sections. The URL is `fip.unj.ac.id/hylearn/course/view.php?id=44#section-0`. The bottom screenshot, labeled 'SESUDAH', shows the same course page after revision, with additional administrative options in the sidebar, such as 'Turn editing off', 'Activity chooser off', 'Edit settings', 'Course completion', 'Completions archive', 'Reminders', 'Users', and 'Filters'. The URL is `fip.unj.ac.id/hylearn/course/view.php?id=44&section=1&notifyeditingon=1`.

- Perbaikan Pengaturan Produk

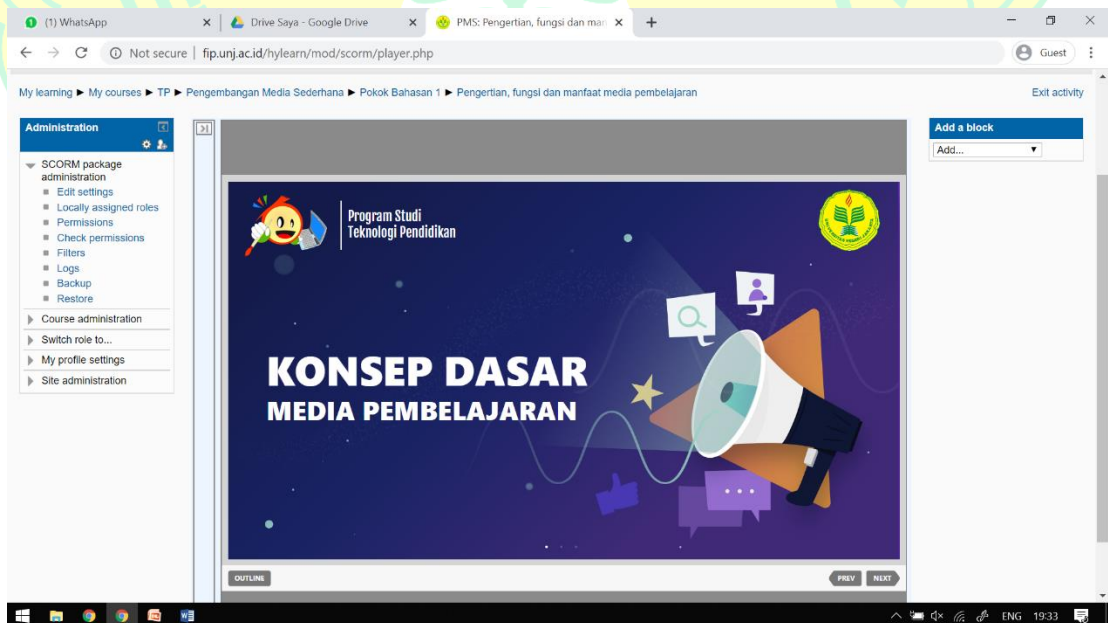
## Sebelum

Materi dalam bentuk SCORM tidak ter-embed



## Sesudah

Materi dalam bentuk SCORM telah ter-embed



## Sebelum

### Materi PDF hanya bisa di-download

Media Pembelajaran 3 Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Silahkan kamu pelajari materi 3 dimensi secara lebih mendalam melalui penjabaran materi berikut!

Media 3 Dimensi

Apakah kamu sudah dapat membedakan media 2 dimensi dengan media 3 dimensi? Pasti sudah ya!

Silahkan kamu kerjakan kuis berikut untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi kamu!

Sebagai penutup materi, silahkan kamu simak beberapa video pembuatan media 3 dimensi berikut!

Selamat terinspirasi learners!

## Sesudah

### Materi PDF telah ter-embed

Media Tiga Dimensi

**A. Pengertian Media 3 Dimensi**

Media pembelajaran itu salah satunya berupa media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau...

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



M. Alifuddin Imam atau biasa dipanggil Alif/Uddin/Imam kelahiran Tangerang, 07 Desember 1997. Anak ke tiga dari lima bersaudara, dari pasangan Yusminah dan Madhari Rachmat. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri Kunciran 04, MTs Negeri Cipondoh, SMA Negeri 3 Tangerang

dan berkuliah di Universitas Negeri Jakarta jurusan Teknologi Pendidikan.

Selama berkuliah aktif mengikuti kegiatan yaitu anggota acara seminar Menghadapi MEA dengan Industri Kreatif 2014. Pengalaman professional yang telah dilakukan yakni sebagai Internship di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Provinsi DKI Jakarta bidang standarisasi dan penjaminan mutu.