

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS *SOCIAL LEARNING NETWORKS (SLN)* DENGAN *MICROSOFT TEAMS* PADA MATA KULIAH  
ANIMASI**



**Disusun Oleh:  
Yulan Mardiaty  
(1215164483)**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2020**

## ABSTRAK

**Yulan Mardiaty.** Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa rancangan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan menggunakan *platform Microsoft Teams* yang dapat digunakan oleh mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Animasi di Program Studi Teknologi Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti prosedur model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari 5 tahap yaitu (1) *Analysis*: melakukan analisis kebutuhan, peserta didik dan materi, (2) *Design*: merancang desain pembelajaran, (3) *Development*: mengembangkan rancangan pembelajaran, (4) *Implementation*: melakukan uji coba kepada para ahli dan pengguna, (5) *Evaluation*: mengevaluasi hasil pengembangan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil uji coba para ahli diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 3,36 yang berarti sangat baik. Sedangkan hasil uji coba *one to one* dan *small group* didapatkan hasil rata-rata keseluruhan 3,55 yang berarti sangat baik. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan rancangan pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran *online*.

**Kata Kunci:** Pengembangan Pembelajaran, *Social Learning Networks*, *ADDIE*, *Microsoft Teams*, Animasi.

## ABSTRACT

**Yulan Mardiaty.** *Development of Learning Based on Social Learning Networks (SLN) with Microsoft Teams on Animation Courses. Faculty of Education, Jakarta State University, 2020.*

*This study aims to produce a product in the form of a Social Learning Networks (SLN) based learning design using the Microsoft Teams platform that can be used by students who are taking Animation courses at the Jakarta State University Technology Study Program. This research was conducted by following the ADDIE development model procedure, which consisted of 5 stages, namely (1) Analysis: conducting a needs analysis, students and materials, (2) Design: designing a learning design, (3) Development: developing a learning design, (4) Implementation: conducting trials on experts and users, (5) Evaluation: evaluating the results of product development based on the trials that have been done. Based on the trial results of the experts, the overall average value was 3.36 which means very good. While the results of the one to one and small group trials obtained an overall average of 3.55 which means very good. The results of this development research indicate that the learning design developed can be used to facilitate students in the learning process, especially online learning.*

**Keywords:** *Learning Development, ADDIE, Social Learning Networks, ADDIE, Microsoft Teams, Animation*

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

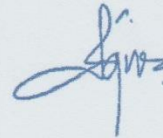
Judul Skripsi : Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi  
 Nama Mahasiswa : Yulan Mardiaty  
 Nomor Registrasi : 1215164483  
 Program Studi : Teknologi Pendidikan  
 Tanggal Ujian : 7 Agustus 2020

Pembimbing I





Kunto Imbar Nursetyo, M. Pd  
 NIP.19840729200801 1 001

Pembimbing II



Cecep Kustandi, M. Pd  
 NIP.19810513200812 1 003

**Panitia Ujian Skripsi**

Nama	Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		27 - 8 - 20
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		27 - 8 - 20.
Suprayekti, M.Pd (Ketua Penguji)***		24/08/2020
Dr. Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Anggota)****		23/08/2020
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd (Anggota)*****		25/08/2020

**Catatan:**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Penguji I
- \*\*\*\*\* Penguji II

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Yulan Mardiaty  
No. Registrasi : 1215164483  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Februari 2020 - Juli 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Penelitian ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 25 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Yulan Mardiaty



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yulan Mardiaty  
NIM : 1215164483  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan  
Alamat email : [yulanmardiaty15@gmail.com](mailto:yulanmardiaty15@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Social Learning Networks* (SLN) dengan  
*Microsoft Teams* pada Mata Kuliah Animasi**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2020

Penulis

( Yulan Mardiaty )

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kasih sayang-Nya kepada kita semua, sehingga penulis bisa menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* Pada Mata Kuliah Animasi.”

Proposal skripsi ini berisi mengenai bagaimana mengembangkan pembelajaran berbasis *Social Learning Networks (SLN)* dengan *Microsoft Teams* pada mata kuliah animasi di Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

Tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian skripsi pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (UNJ) agar kedepannya dapat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam pengerjaan proposal skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.


2. Bapak Dr. Anan Sutisna selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan persetujuan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan banyak membantu penulis sejak awal penulisan hingga selesainya skripsi ini.
4. Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus dosen pengampu mata kuliah animasi yang telah memberikan bimbingan, saran dan meluangkan waktu sejak awal pemilihan topik hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak Cecep Kustandi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, masukan dan memeriksa kekeliruan yang sering dilakukan penulis dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak Uwes Anis Chaeruman, M.Pd, selaku ahli materi yang bersedia melakukan evaluasi formatif terhadap hasil pengembangan yang sudah dilakukan penulis dan memberikan masukan yang sangat berguna bagi penulis.



7. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd selaku ahli desain pembelajaran yang sudah bersedia untuk melakukan evaluasi formatif terhadap hasil pengembangan yang dilakukan penulis.
8. Ibu Diana Ariani, M.Pd selaku ahli media pembelajaran yang sudah bersedia untuk melakukan evaluasi formatif terhadap hasil pengembangan yang dilakukan penulis
9. Bapak Mulyadi, M.Pd selaku validator instrumen yang sudah bersedia membantu penulis untuk memvalidasi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.
10. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis sejak semester pertama.
11. Teman-teman angkatan 2016 yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
12. Teman-teman angkatan 2018 yang sudah banyak membantu penulis selama masa penelitian pengembangan ini berlangsung. Semoga Allah membalas segala kebaikan yang kalian lakukan dengan memudahkan setiap langkah dalam hidup kalian

13. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis berharap adanya kritik, saran, dan usulan demi perbaikan agar skripsi ini lebih baik lagi. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.



Jakarta, 25 Juli 2020

**Yulan Mardiaty**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Sesuatu selalu terlihat mustahil sampai sesuatu itu selesai dilakukan.

Teruntuk Yulan...

Terima kasih karena tidak menyerah hingga sampai ke titik ini.

Hingga skripsi ini benar-benar bisa diselesaikan di tengah segala ketidakmungkinan yang pernah ada.

Terima kasih sudah berjuang sampai sejauh ini.



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	<b>1</b>
B. Identifikasi Masalah .....	<b>11</b>
C. Ruang Lingkup.....	<b>11</b>
D. Tujuan Pengembangan.....	<b>12</b>
E. Manfaat Pengembangan.....	<b>13</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran .....	<b>15</b>
B. Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	<b>10</b>
1. Komponen-Komponen Pembelajaran .....	<b>17</b>
2. Klasifikasi Model Desain Sistem Pengembangan Pembelajaran	<b>26</b>
a. Model Desain Pembelajaran Berorientasi Kelas .....	<b>27</b>

b. Model Desain Sistem Pembelajaran Berorientasi Produk ...	28
c. Model Desain Pembelajaran Berorientasi Sistem .....	29
3. Model Pengembangan Pembelajaran .....	29
a. Model Piskurich ( <i>Asynchronous and Synchronous Design</i> )	29
b. Model ILDF ( <i>Integrative Learning Design Framework</i> ) .....	31
c. Model Pengembangan ADDIE .....	34
1) <i>Analysis</i> (Analisis) .....	38
2) <i>Design</i> (Desain) .....	42
3) <i>Development</i> (Pengembangan) .....	47
4) <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	51
5) <i>Evaluasi</i> (Evaluation) .....	51
C. Kajian <i>Social Learning Networks</i> .....	53
1. Sejarah Kemunculan <i>Social Learning Networks (SLN)</i> .....	53
2. Definisi <i>Social Learning Networks (SLN)</i> .....	57
3. Konsep <i>Social Learning Networks (SLN)</i> .....	58
D. Kajian <i>Platforms</i> .....	61
1. Pengertian <i>Platforms</i> .....	61
2. <i>Edmodo Platform</i> .....	61
3. <i>Schoology Platform</i> .....	64
E. Kajian <i>Microsoft Teams</i> .....	66
1. Pengertian <i>Microsoft Teams</i> .....	66

2. Fitur-Fitur <i>Microsoft Teams</i> .....	68
3. Kelebihan yang Ditawarkan <i>Microsoft Teams</i> .....	70
4. Menu Utama dalam <i>Microsoft Teams</i> .....	76
F. Kajian Mata Kuliah Animasi .....	78
G. Karakteristik Peserta Didik .....	80
H. Hasil Penelitian yang Relevan .....	83
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN</b> .....	<b>88</b>
A. Tujuan Pengembangan.....	88
B. Prosedur Pengembangan .....	90
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	91
2. <i>Design</i> (Desain) .....	92
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	95
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	97
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	98
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>101</b>
A. Profil Produk .....	101
B. Deskripsi Proses Hasil Pengembangan .....	100
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	101
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	114
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	118
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	124

5. Tahap Evaluation ( <i>Evaluation</i> ) .....	125
C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	139
D. Keterbatasan Pengembangan .....	140
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>142</b>
A. Kesimpulan .....	142
B. Saran .....	145
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>147</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>153</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>242</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Langkah Model Pembelajaran Piskurich .....	30
<b>Tabel 2.2</b> Faktor Analisis Peserta Didik dalam Model <i>ADDIE</i> .....	39
<b>Tabel 2.3</b> Metode Instruksional dalam <i>E-Learning</i> .....	44
<b>Tabel 2.4</b> Fitur - Fitur Pada Microsoft Teams .....	69
<b>Tabel 2.5</b> Menu utama dalam <i>Microsoft Teams</i> .....	76
<b>Tabel 3.1</b> Tabel Penilaian Skala Likert .....	95
<b>Tabel 4.1</b> Perbandingan Pengalaman Mahasiswa dalam <i>SLN</i> .....	108
<b>Tabel 4.2</b> Capaian Pembelajaran Mata Kuliah Animasi .....	115
<b>Tabel 4.3</b> Strategi Penyampaian pada Pembelajaran Animasi .....	116
<b>Tabel 4.4</b> Ketersediaan Fitur dan <i>Tools SLN</i> dalam <i>Microsoft Teams</i> .....	117
<b>Tabel 4.5</b> Data Hasil Penilaian Ahli Desainer Pembelajaran .....	125
<b>Tabel 4.6</b> Masukan dari Ahli Desainer Pembelajaran .....	126
<b>Tabel 4.7</b> Data Hasil Penilaian Ahli Materi .....	126
<b>Tabel 4.8</b> Masukan dari Ahli Materi .....	127
<b>Tabel 4.9</b> Data Hasil Penilaian Ahli Media .....	128
<b>Tabel 4.10</b> Masukan dari Ahli Media .....	129
<b>Tabel 4.11</b> Data Penilaian Uji Coba <i>One-to-One</i> .....	129
<b>Tabel 4.12</b> Komentar dan Saran Responden Uji Coba <i>One-to-One</i> . .....	130
<b>Tabel 4.13</b> Data Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i> .....	133



**Tabel 4.14** Komentar dan Saran Responden Uji Coba *Small Group* ..... 134



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Perkembangan Revolusi Industri.....	1
<b>Gambar 1.2</b> <i>Social Media Behaviors</i> di Indonesia.....	7
<b>Gambar 2.1</b> Komponen Proses Pembelajaran.....	18
<b>Gambar 2.2</b> Ilustrasi <i>ILDF</i> (Dabbagh & Bannan-Ritland) .....	32
<b>Gambar 2.3</b> Ilustrasi <i>ADDIE</i> menurut Reiser.....	37
<b>Gambar 2.4</b> Ilustrasi <i>ADDIE</i> Menurut Molenda .....	37
<b>Gambar 2.5</b> Model <i>ADDIE</i> untuk <i>e-learning</i> menurut <i>FAO</i> .....	38
<b>Gambar 2.6</b> Konsep <i>Learning Management Systems</i> (LMS) .....	52
<b>Gambar 2.7</b> Konsep <i>Learning Content Management System</i> (LCMS) .....	55
<b>Gambar 2.8</b> Alur Kemunculan <i>Social Learning Networks</i> (SLN) .....	56
<b>Gambar 2.9</b> Konsep <i>Social Learning Networks</i> (SLN) .....	59
<b>Gambar 2.10</b> <i>Edmodo Platform</i> .....	61
<b>Gambar 2.11</b> <i>Schoology Platform</i> .....	64
<b>Gambar 2.12</b> Tampilan Micosoft Teams .....	66
<b>Gambar 2.13</b> Tampilan Interaksi Via <i>Chat</i> Pada <i>Microsoft Teams</i> .....	71
<b>Gambar 2.14</b> Berbagi Dokumen Secara <i>Real Time</i> .....	72
<b>Gambar 2.15</b> Ruang kerja dalam <i>Microsoft Teams</i> .....	73
<b>Gambar 2.16</b> Contoh Data dalam Ruang Kerja <i>Microsoft Teams</i> .....	74
<b>Gambar 2.17</b> Ilustrasi Posisi Peserta Didik Menurut Cennamo dan Kalk.....	82
<b>Gambar 3.1</b> Prosedur Model Pengembangan <i>ADDIE</i> untuk <i>E-learning</i> .....	83

<b>Gambar 4.1</b> Pengalaman Responden (TP 2016 & 2017) dalam Menggunakan <i>Social Learning Networks (SLN)</i> .....	103
<b>Gambar 4.2</b> Pengalaman Responden (TP 2018) dalam Menggunakan <i>Social Learning Networks (SLN)</i> .....	104
<b>Gambar 4.3</b> Gambar 4.3 Kebiasaan dan Pola Interaksi Responden (TP 2016 & 2017) dalam Media Sosial) .....	104
<b>Gambar 4.4</b> Kebiasaan dan Pola Interaksi Responden (TP 2018) dalam Media Sosial .....	105
<b>Gambar 4.5</b> Merancang Aktivitas Pembelajaran .....	119
<b>Gambar 4.6</b> Mengembangkan Panduan Alur Pembelajaran .....	120
<b>Gambar 4.7</b> Menyiapkan <i>Platform Microsoft Teams</i> .....	120
<b>Gambar 4.8</b> Membuat <i>Virtual Classroom</i> pada <i>Microsoft Teams</i> .....	121
<b>Gambar 4.9</b> Mengembangkan Panduan Belajar Pada <i>Classroom Notebook</i> .....	121
<b>Gambar 4.10</b> Menyusun Konten Pembelajaran di <i>tab files</i> pada <i>Virtual Classroom</i> .....	122
<b>Gambar 4.11</b> Menyiapkan <i>Task Upload Site</i> .....	122

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1 ANALISIS</b> .....	153
Notulensi Rapat dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah .....	154
Angket Analisis Peserta Didik Angkatan 2016 & 2017 .....	157
Angket Analisis Peserta Didik Angkatan 2018 .....	158
Rekapitulasi Hasil APD Mahasiswa Angkatan 2016 & 2017 ..	162
Rekapitulasi Hasil APD Mahasiswa Angkatan 2018 .....	164
<b>LAMPIRAN 2 DESAIN</b> .....	170
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah .....	171
<b>LAMPIRAN 3 PENGEMBANGAN</b> .....	172
Proses Pengembangan .....	173
<b>LAMPIRAN 4 IMPLEMENTASI</b> .....	181
Pengimplementasian Rancangan Kegiatan Pembelajaran ...	182
Dokumentasi Uji Coba <i>One to One</i> .....	183
Dokumentasi Uji Coba <i>Small Group</i> .....	184
<b>LAMPIRAN 5 EVALUASI</b> .....	185
Validasi Konstruk Instrumen Penelitian .....	186
Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Formatif .....	190
Instrumen <i>Expert Review</i> Ahli Desain Pembelajaran .....	200
Instrumen <i>Expert Review</i> Ahli Materi .....	206



Instrumen <i>Expert Review</i> Ahli Media Pembelajaran.....	209
Instrumen Evaluasi Pengguna.....	213
Rekapitulasi Penilaian dari Ahli Desain Pembelajaran .....	218
Rekapitulasi Penilaian dari Ahli Materi .....	219
Rekapitulasi Penilaian dari Ahli Media Pembelajaran .....	220
Responden Uji Coba <i>One to One</i> .....	222
Rekapitulasi Nilai Uji Coba <i>One to One</i> .....	223
Komentar dan Saran Responden Uji Coba <i>One to One</i> .....	225
Responden Uji Coba <i>Small Group</i> .....	225
Rekapitulasi Nilai Uji Coba <i>Small Group</i> .....	227
Komentar dan Saran Responden Uji Coba <i>Small Group</i> .....	230
Tindakan Revisi.....	235
<b>LAMPIRAN 6 LAIN-LAIN</b> .....	<b>240</b>
Surat Keterangan Penelitian.....	241