





LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN	
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman http://ftk.undiksha.ac.id		
Nomor : 1009/UN48.11.1/DT/2022		Singaraja, 19 Mei 2022
Lampiran : -		
Hal : Permohonan Data		
Yth. Koord. Prodi Pendidikan Teknik Informatika di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPS dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.		
Nama	: I Putu Tresna Windhu	
NIM	: 1815051013	
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika	
Semester	: VIII (delapan)	
Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.		
a.n. Dekan, Wakil Dekan I,		
		
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP 197408012000032001		

Lampiran 2 Hasil Angket Wawancara dosen

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan
Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata kuliah Asesmen dan
Evaluasi Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Blended Learning***

(Dosen)

Nama : *Nyoman Sugiharti, S.pd., M.Pd*
 NIP : *198705082018042003*

Pertanyaan :

1. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran selama ini pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban : *guk daring melalui elearning / zoom*

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

- *video latih*
- *buku digital*
- *e-modul*

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau dosen yang mengajar pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban : *2 dosen.*

-
.....
.....
4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di kampus untuk mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

- *elangi*

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

5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

- *mah belum memadai*

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

6. Faktor apa saja yang menjadi kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

- *praktikum karena kurang*

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

7. Apakah bapak/ibu menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

Ya

8. Menurut pemahaman bapak/ibu, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

Perlu

9. fitur apa saja yang diharapkan yang dimuat di dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

Jawaban :

- animasi
- video


10. Bagaimana respon bapak/ibuk terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu referensi dalam mendukung proses pembelajaran pada mata kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran ?

- Perlu dikembangkan

Jawaban :

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

Singaraja *9 Mei* 2022
Dosen Pengampu Mata Kuliah


Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd
NIP 198705082015042003

SILABUS MATA KULIAH

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Mata Kuliah	: Asesemen dan Evaluasi Pembelajaran
Kode	: TIK1638
Semester	IV
sks	: 3 sks
Dosen Penampu	: Nyoman Sugihartini, S.Pd.,M.Pd

II. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) MATA KULIAH

a. CP Sikap (CPS)

- (S-1) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik (Permenristekdikti No.44 ,Tahun 2015, CPS butir h)
- (S-2) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri (Permenristekdikti No.44Tahun 2015, CPS butir i)
- (S-3) Menunjukkan sikap terkait Tri Hita Karana yang meliputi sikap spiritual, sikap sosial dan sikap ekologis (Visi Undiksha)

b. CP Pengetahuan (CPP)

- (P-1) Menguasai konsep teoretik asesmen
- (P-2) Menguasai konsep teoritik prinsip evaluasi serta prosedur evaluasi

c. CP Keterampilan Umum (CPKU)

(KU-1) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya(Permenristekdikti No.44, Tahun 2015, CPKU butir a)

(KU-2) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur (Permenristekdikti No.44 , Tahun 2015, CPKU butir b)

d. CP. Keterampilan Khusus (CPKK)

(KK-1) Mampu menyusun instrumen (tes maupun non tes)

(KK-2) Mampu mengembangkan dan menghitung rumus-rumus pengembangan tes

(KK-3) Mampu mengembangkan dan menghitung rumus-rumus pengembangan non tes

III. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini membahas tentang konsep asesmen dan evaluasi, mengembangkan instrumen baik tes maupun non tes, meliputi: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran tes, uji daya beda, uji efektivitas pengecoh.

IV. Garis Besar Rencana Pembelajaran

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
(1)	(2)	(3)	(4)
1	S-1, S-2, S-3, P-1, P2, KU-1, KU-2	1.1 Menjelaskan pengertian asesmen 1.2 Menjelaskan pengertian pengukuran 1.3 Menjelaskan pengertian penilaian 1.4 Menjelaskan pengertian evaluasi	1.1 pengertian asesmen 1.2 pengertian pengukuran 1.3 pengertian penilaian 1.4 pengertian evaluasi

2	S-1, S-2, S-3, P-2 KU-1, KU-2, KK-1, KK-2, KK-3	2.1 Menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi 2.2 Menjelaskan tentang jenis-jenis evaluasi 2.3 Menjelaskan tentang fungsi dan manfaat evaluasi. 2.4 Menjelaskan hubungan tujuan instruksional khusus dengan evaluasi hasil belajar 2.5 Menyusun tujuan instruksional khusus	2.1 prinsip dan prosedur evaluasi 2.2 jenis-jenis evaluasi 2.3 fungsi dan manfaat evaluasi. 2.4 tujuan instruksional khusus dengan evaluasi hasil belajar 2.5 tujuan instruksional khusus
3	S-1, S-2, S-3, P-2 KU-1, KU-2, KK-1, KK-2, KK-3	3.1 Menjelaskan pengembangan instrumen jenis tes 3.2 Menjelaskan pengembangan tes obyektif 3.3 Menjelaskan pengembangan tes esai 3.4 Menjelaskan penyusunan rubrik penilaian	3.1 Pengertian dan konsep pengembangan instrumen jenis tes 3.2 Konsep pengembangan tes obyektif 3.3 Konsep pengembangan tes esai 3.4 Konsep penyusunan rubrik penilaian
4	S-1, S-2, S-3, P-2 KU-1, KU-2, KK-1, KK-2, KK-3	4.1 Menjelaskan jenis-jenis non tes 4.2 Menjelaskan pengembangan instrumen jenis non tes 4.3 Menjelaskan skala pengukuran	4.1 Pengertian jenis-jenis non tes 4.2 Konsep pengembangan instrumen jenis non tes
			4.3 Pengertian skala pengukuran
5	S-1, S-2, S-3, P-2 KU-1, KU-2, KK-1, KK-2, KK-3	5.1 Menjelaskan Tabulasi data 5.2 Mampu melakukan Tabulasi data 5.3 Menjelaskan uji validitas isi 5.4 Mampu melakukan uji validitas isi 5.5 Menjelaskan uji validitas butir 5.6 Mampu melakukan uji validitas butir 5.7 Menjelaskan uji reliabilitas 5.8 Mampu melakukan uji reliabilitas	5.1 Konsep Tabulasi data 5.2 uji validitas isi 5.3 uji validitas butir 5.4 uji reliabilitas 5.5 Latihan

6	S-1, S-2, S-3, P-2 KU-1, KU-2, KK-1, KK-2, KK-3	6.1 Menjelaskan Analisis Daya beda 6.2 Mampu melakukan Analisis Daya beda 6.3 Menjelaskan Tingkat kesukaran tes 6.4 Mampu melakukan analisis Tingkat kesukaran tes 6.5 Menjelaskan efektivitas pengecoh 6.6 Mampu melakukan analisis efektivitas pengecoh	6.1 Pengertian dan proses perhitungan Analisis Daya beda 6.2 Pengertian dan proses perhitungan Tingkat kesukaran tes 6.3 Pengertian dan proses perhitungan efektivitas pengecoh 6.4 Latihan
---	---	--	--

Mengetahui,

Dosen pengampu mata kuliah

Gede Saindra Santyadi Putra, S.Kom., M.Cs

Singaraja,

Koordinator Program Studi

Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd



Lampiran 4 Rencana Pembelajaran Semester

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN



Dosen:

Nyoman Sugihartini, S.Pd.,M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN Ganesha
2021**

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	No.Dok :
	ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN	Revisi :
		Tanggal :
		Halaman:
Dibuat Oleh:	Diperiksa Oleh:	Disetujui Oleh:
Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd NIP. 198705082015042003	I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd NIP. 199503022019031006	Gede Saindra Santyadiputra, S.Kom., M.Cs NIP. 198708022014041001
Dosen	Penjamin mutu akademik prodi PTI	Koordinator Prodi PTI
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
1. Identitas Matakuliah		
Nama Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika		
Nama Matakuliah : Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran		
Kode Matakuliah : TIKS120210		
Kelompok Matakuliah : Pendidikan		
Bobot sks : 2		
Jenjang : Undergraduate Program		
Semester : Ganjil		
Prasyarat : -		
Status (wajib/ pilihan) : wajib		
Nama dan kode dosen : Nyoman Sugihartini, S.Pd., M.Pd (SG)		

2. Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini bertujuan untuk memfasilitasi Mahasiswa agar mampu mengaplikasikan teori-teori pengukuran, evaluasi serta melakukan pengembangan dan analisis tes maupun non tes berbasis project based learning. Konten Mata kuliah ini membahas tentang konsep asesmen dan evaluasi, mengembangkan instrumen baik tes maupun non tes, meliputi: uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran tes, uji daya beda, uji efektivitas pengecoh. Mata kuliah ini menggunakan program aplikasi Microsoft excel dan SPSS.

3. Capaian Pembelajaran Program Studi yang Dirujuk

1. ATTITUDE (by the end of the Statistika Study Program, the Statistika student will ...)	
PEO1	Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk memberikan solusi dan mengambil keputusan yang tepat dalam memecahkan permasalahan terkini di tempat kerja melalui pemanfaatan teknologi informasi
PEO2	Menunjukkan kinerja mandiri, terampil berkomunikasi mampu mengembangkan jaringan kerjasama dengan pemangku kepentingan, serta menunjukkan kepekaan dan kepedulian sosial terhadap masyarakat dan lingkungan sekitar
PEO3	Mengaplikasikan konsep dasar dan prinsip-prinsip pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran, serta konsep dasar teknik informatika meliputi sistem informasi, multimedia, dan jaringan komputer
2. KNOWLEDGE (by the end of the Statistika study program, The Statistika student will .)	

	Menguasai konsep teoritis bidang ilmu kependidikan, ilmu informatika, dan pendidikan teknik informatika secara umum
	Menguasai teori pembelajaran dan konten teknik informatika secara mendalam yang meliputi kurikulum teknik informatika, metodologi pembelajaran, media dan teknologi, serta evaluasi sesuai
	Menguasai teori penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan teknik informatika di persekolahan
3. GENERAL SKILLS (by the end of the Statistika study program, The Statistika student will)	
	Mengintegrasikan kecakapan belajar dan berinovasi, penguasaan teknologi dan informasi, pengembangan karir, dan kecakapan hidup untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat
	Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai
	Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan Ipteks, menyelesaikan masalah dalam pendidikan teknik informatika
4. SPECIFIC SKILLS (by the end of the Statistika study program, the Statistika student will.....)	
PLO7	Merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi/asesmen pembelajaran teknik informatika dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar berbasis Ipteks
PLO8	Merancang sistem/model pembelajaran, memproduksi media pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran, mengendalikan sistem/model pembelajaran, dan mampu mengevaluasi
PLO9	Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan Ipteks, menyelesaikan masalah dalam pendidikan teknik informatika

5. Capaian Pembelajaran Matakuliah

ATTITUDE <i>(by the end of the Statistika study program, the Statistika student will.....)</i>	
PEO1	Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk memberikan solusi dan mengambil keputusan yang tepat dalam memecahkan permasalahan terkini di tempat kerja melalui pemanfaatan teknologi informasi
KNOWLEDGE <i>(by the end of the Statistika study program, the Statistika student will.....)</i>	
PLO4	Menguasai dan menerapkan teori penelitian dan pengembangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan teknik informatika di persekolahan
SPECIFIC SKILLS <i>(by the end of the Statistika study program, the Statistika student will.....)</i>	
PLO9	Mengaplikasikan, mengkaji, membuat desain, memanfaatkan Ipteks, menyelesaikan masalah dalam pendidikan teknik informatika


6. Deskripsi Rencana Pembelajaran

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan secara komprehensif dan detail materi perkuliahan, tujuan/relevansi pembelajaran, penilaian dan referensi yang akan digunakan.	Silabus dan RPS	Tatap muka secara daring (synchron), diskusi	50 min lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical	Partisipasi dalam diskusi	Silabus dan RPS

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
				work		
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 2. Mahasiswa Mampu membedakan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi 	Konsep dasar asesmen, pengertian pengukuran, penilaian dan evaluasi	Lecturing and Discussion by Synchron-Asynchronous, Inquiry approach	50 min lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical work	Portofolio assignment, partisipasi dalam diskusi	1-8
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa Mampu menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi • Mahasiswa Mampu menjelaskan jenis-jenis evaluasi 	prinsip dan prosedur evaluasi, jenis-jenis evaluasi, fungsi dan manfaat evaluasi	Lecturing and Discussion by Synchron-Asynchronous, Inquiry approach	50 min lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical work	Portofolio assignment, partisipasi dalam diskusi	1-8
4						

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan fungsi dan manfaat evaluasi 					
5	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan hubungan tujuan instruksional khusus dengan evaluasi hasil belajar Mahasiswa mampu menyusun tujuan instruksional khusus Mahasiswa mampu menerapkan Taksonomi Bloom (revisi) 	Tujuan instruksional umum (TIU), tujuan instruksional khusus (TIK) dengan evaluasi hasil belajar, taksonomi Blomm Revisi	Lecturing and Discussion by Synchron-Asynchronous, Inquiry approach	50 min lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical work	Portofolio assignment, partisipasi dalam diskusi	1-8
6						
7						
8	UJIAN TENGAH SEMESTER					
9	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menjelaskan 	Konsep dan teori instrument, jenis-jenis instrument,	Lecturing and Discussion by	50 min lecturing + 60 min	Portofolio assignment,	1-9
10						

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	<p>konsep dan teori instrumen</p> <p>2. Mahasiswa mampu menjelaskan jenis-jenis instrument (baik tes maupun non tes)</p> <p>3. Mahasiswa mampu menjelaskan pengembangan instrumen (jenis tes dan non tes)</p> <p>4. Mahasiswa mampu menjelaskan skala dan rubrik penilaian</p>	<p>pengembangan instrumen (jenis tes dan non tes), skala dan rubrik penilaian</p>	<p>Syncron-Asynchronous, Inquiry approach</p>	<p>individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical work</p>	<p>partisipasi dalam diskusi</p>	
11	1. Mahasiswa mampu Menjelaskan Tabulasi data	Tabulasi data, uji validitas isi, uji validitas butir, reliabilitas	Lecturing and Discussion by Syncron-Asynchronous, Inquiry approach	50 min lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured	Portofolio assignment, partisipasi dalam diskusi	1-9
12	2. Mahasiswa Mampu					

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	melakukan Tabulasi data 3. Mahasiswa mampu Menjelaskan uji validitas isi 4. Mahasiswa Mampu melakukan uji validitas isi 5. Mahasiswa mampu Menjelaskan uji validitas butir 6. Mahasiswa Mampu melakukan uji validitas butir 7. Mahasiswa mampu Menjelaskan uji reliabilitas 8. Mahasiswa Mampu melakukan uji reliabilitas			assignment+ 170 minutes practical work		
13						50 min

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
14 15	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu Menjelaskan Analisis Daya beda 2. Mahasiswa Mampu melakukan Analisis Daya beda 3. Mahasiswa mampu Menjelaskan Tingkat kesukaran tes 4. Mahasiswa Mampu melakukan analisis Tingkat kesukaran tes 5. Mahasiswa mampu Menjelaskan efektivitas pengecoh 6. Mahasiswa Mampu melakukan 	Analisis Daya beda, Tingkat kesukaran tes, efektivitas pengecoh	Lecturing and Discussion by Synchron-Asynchronous, Inquiry approach	lecturing + 60 min individual study + 60 minutes structured assignment+ 170 minutes practical work	Portofolio assignment, partisipasi dalam diskusi	

Pertemuan	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian	Rujukan
	analisis efektivitas pengecoh					
16	UJIAN AKHIR SEMESTER					

7. Daftar Rujukan/referensi

- [1]. Anderson, Larin W. & David R. Krathwohl. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Terjemahan oleh : Agung Prihantoro. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [2]. Allen, M.J. & Yen, W.M. 1979. Introduction to measurement theory. Monterey, CA: Brooks/Cole Publishing Company
- [3]. Arifin, Zaenal. Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, Prosedur). 2009. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4]. Arikunto, Suharsimi dan Cipi Safruddin Abdul Jabar. 2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [5]. Marhaeni, A.A., Istri. 2007. Pembelajaran Inovatif dan Asesmen Otentik dalam Rangka Menciptakan Pembelajaran yang Efektif Dan Produktif. http://pasca.undiksha.ac.id/e-learning/staff/images/img_info/4/lt_10-282.pdf (Diakses tanggal 2 Januari 2017)
- [6]. Popham, W.J.(1995). Classroom Assessment, What Teachers Need to Know. Boston : Allyn and Bacon.
- [7]. Purwanto, Ngalim. 2010. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- [8]. Arikunto, Suharsimi. 2006. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- [9]. Candiasa, I Made. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.

8. Lampiran 1: Sumber Ajar:





- a) Modul Ajar
- b) Modul Praktikum

9. Lampiran 2: Soal tes, tes unjuk kerja, rubrik, lembar observasi dll.

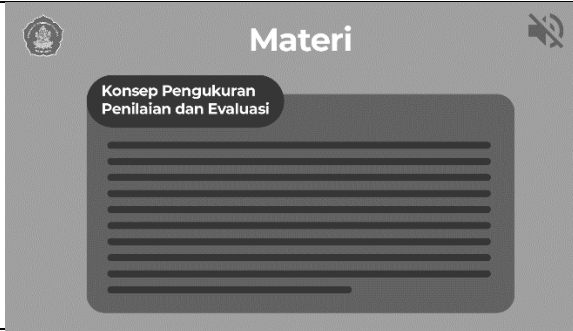



- a) Soal Latihan
- b) UTS
- c) UAS


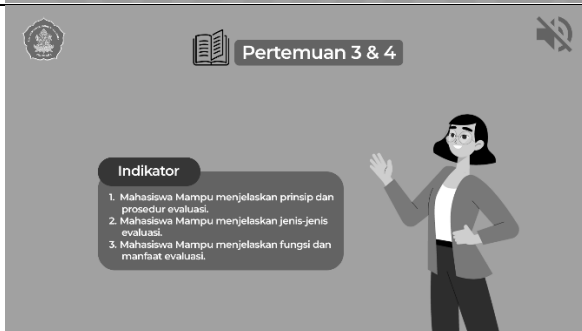

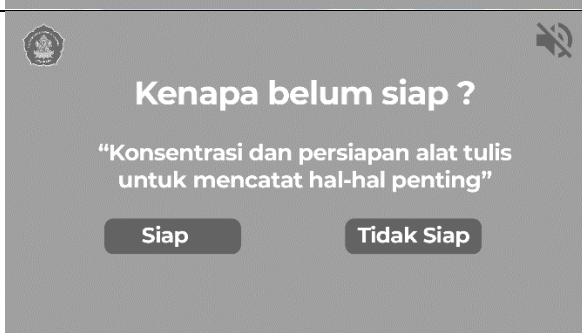



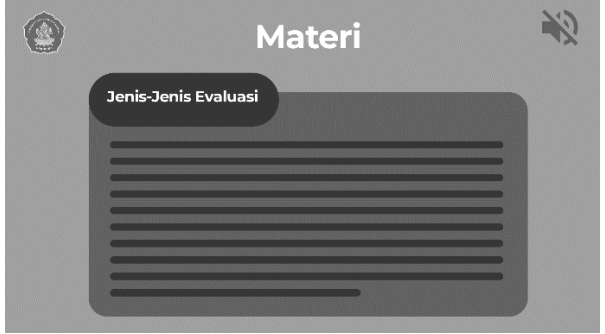

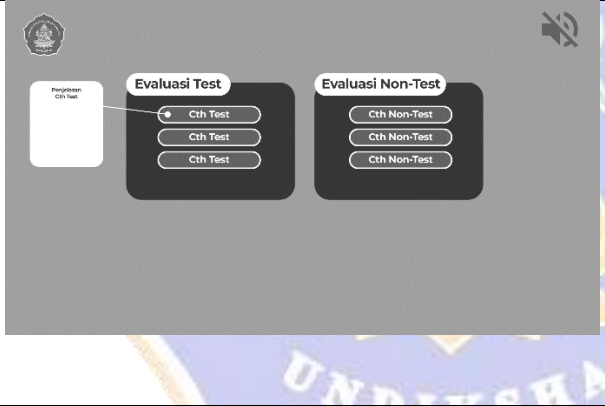
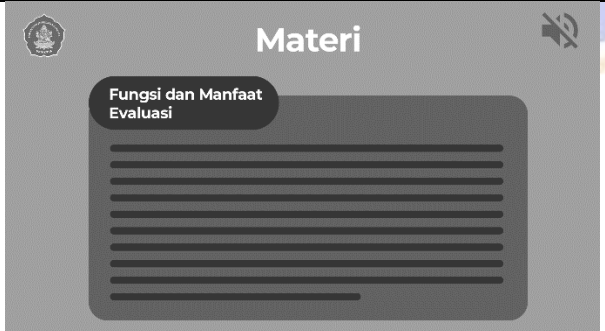
Lampiran 5 Konsep/Antarmuka Multimedia pembelajaran Interaktif

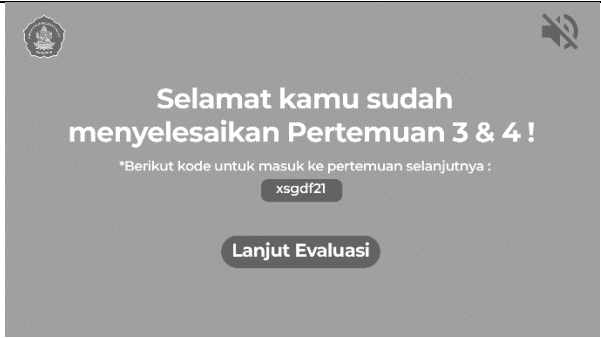
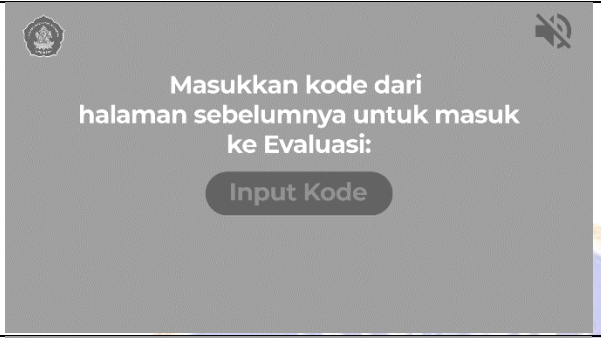


No	Konsep Pertemuan 1	Penjelasan
1		<p>homepage merupakan halaman pertama atau awal untuk memulai pembelajaran di multimedia pembelajaran interaktif.</p>
2		<p>Halaman indikator merupakan halaman untuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>
3		<p>Halaman pendahuluan, pada halaman pendahuluan ini akan berisikan video animasi 2D tude yang akan menjelaskan detail materi perkuliahan.</p>
4		<p>Halaman penutup, pada halaman penutup akan diberikan sebuah code yang nantinya berguna untuk masuk atau membuka multimedia pembelajaran interaktif pertemuan selanjutnya.</p>
No	Konsep Pertemuan 2	Penjelasan
1		<p>Halaman input kode, pada halaman input kode ini, mahasiswa akan memasukan kode yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya untuk bisa membuka</p>

		materi pertemuan selanjutnya.
2		homepage merupakan halaman pertama atau awal untuk memulai pembelajaran di multimedia pembelajaran interaktif.
3		Halaman indikator merupakan halaman untuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
4		Halaman kesiapan, pada halaman kesiapan ini, mahasiswa akan diberi pertanyaan akan kesiapan mengikuti pembelajaran.
5		Halaman belum siap, halaman belum siap akan muncul ketika mahasiswa memilih tidak siap pada halaman kesiapan dan menanyakan alasan kenapa belum siap mengikuti pembelajaran.
6		Halaman materi, berisikan materi yang akan dibahas, pada pertemuan terkait yang dikemas secara menarik dan interaktif.

7		<p>Halaman materi, berisikan materi yang akan dibahas, pada pertemuan terkait yang dikemas secara menarik dan interaktif.</p>
		<p>Kuis interaktif, pada kuis interaktif ini mahasiswa akan diuji pengetahuannya tentang perbedaan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi dengan memberikan contoh-contoh dari pengukuran, penilaian dan evaluasi yang nantinya mahasiswa mencocokkan dengan contoh yang benar sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p>
		<p>Halaman penutup, pada halaman penutup akan diberikan sebuah code yang nantinya berguna untuk masuk atau membuka multimedia pembelajaran interaktif pertemuan selanjutnya.</p>
No	Konsep Pertemuan 3 dan 4	Penjelasan
1		<p>Halaman input kode, pada halaman input kode ini, mahasiswa akan memasukan kode yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya untuk bisa membuka materi pertemuan selanjutnya.</p>

2		<p>homepage merupakan halaman pertama atau awal untuk memulai pembelajaran di multimedia pembelajaran interaktif.</p>
3		<p>Halaman indikator merupakan halaman untuk menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.</p>
4		<p>Halaman kesiapan, pada halaman kesiapan ini, mahasiswa akan diberi pertanyaan akan kesiapan mengikuti pembelajaran.</p>
5		<p>Halaman belum siap, halaman belum siap akan muncul ketika mahasiswa memilih tidak siap pada halaman kesiapan dan menanyakan alasan kenapa belum siap mengikuti pembelajaran.</p>
6		<p>Halaman materi, berisikan materi yang akan dibahas, pada pertemuan terkait yang dikemas secara menarik dan interaktif.</p>

7		<p>Halaman materi, berisikan materi yang akan dibahas, pada pertemuan terkait yang dikemas secara menarik dan interaktif.</p>
8		<p>Kuis interaktif, pada kuis interaktif ini mahasiswa akan diuji pengetahuannya tentang jenis-jenis instrumen yang ada di mana nantinya mahasiswa atau user akan mengelompokkan instrumen sesuai dengan kelompoknya kuis interaktif ini dibuat sejalan dengan tujuan pembelajaran.</p>
9		<p>Halaman penjelasan instrument, halaman penjelasan instrument akan muncul setelah mahasiswa bisa menjawab kuis teraktif. Pada halaman ini akan dijelaskan tentang instrument yang terkait yang sebelumnya dijadikan kuis interaktif</p>
10		<p>Halaman materi, berisikan materi yang akan dibahas, pada pertemuan terkait yang dikemas secara menarik dan interaktif.</p>

11		<p>Halaman penutup, pada halaman penutup akan diberikan sebuah code yang nantinya berguna untuk masuk atau membuka evaluasi.</p>
12		<p>Halaman input kode, pada halaman input kode ini, mahasiswa akan memasukan kode yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya untuk bisa lanjut ke evaluasi.</p>
13		<p>Evaluasi berisikan pertanyaan abjad keseluruhan materi dari pertemuan 1 sampai 4. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang mereka pelajari pada setiap pertemuan.</p>
14		<p>Halaman hasil, halaman hasil akan muncul ketika mahasiswa sudah menyelesaikan atau menjawab seluruh pertanyaan pada evaluasi, selanjutnya hasil akan di screenshot untuk dikumpulkan di e-learning.</p>

Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pelajaran	2, 3
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11
		c. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	7, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Media pembelajaran	15, 18
		c. Multimedia Pembelajaran	16, 17
		d. Sarana pembelajaran	19, 20



Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

I. Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
KS	= Kurang Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

II. Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
Karakteristik Peserta Didik						
1	Saya senang dengan perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran					
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran					
3	Saya memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh dosen pada perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran					
4	Saya senang jika perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan komputer / laptop					
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran					
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh					

	dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan					
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet					
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan					
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami					
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk bertanya dengan dosen atau teman					
11	Saya senang jika materi perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif					
12	Menurut saya penggunaan multimedia interaktif dalam perkuliahan asesmen dan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar					
Karakteristik Pembelajaran						
13	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dijelaskan dengan teori saja					
14	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi					
15	mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik					
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17	materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar					
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan di kelas					
19	Saya memiliki komputer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran					
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah asesmen dan					

	evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih menarik					
--	--	--	--	--	--	--

Singaraja,

Mahasiswa

.....

NIM



Lampiran 8 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

The image displays two screenshots of a Google Forms survey titled "ANGKET KEBUTUHAN PESERTA DIDIK PADA MATAKULIAH ASESN".

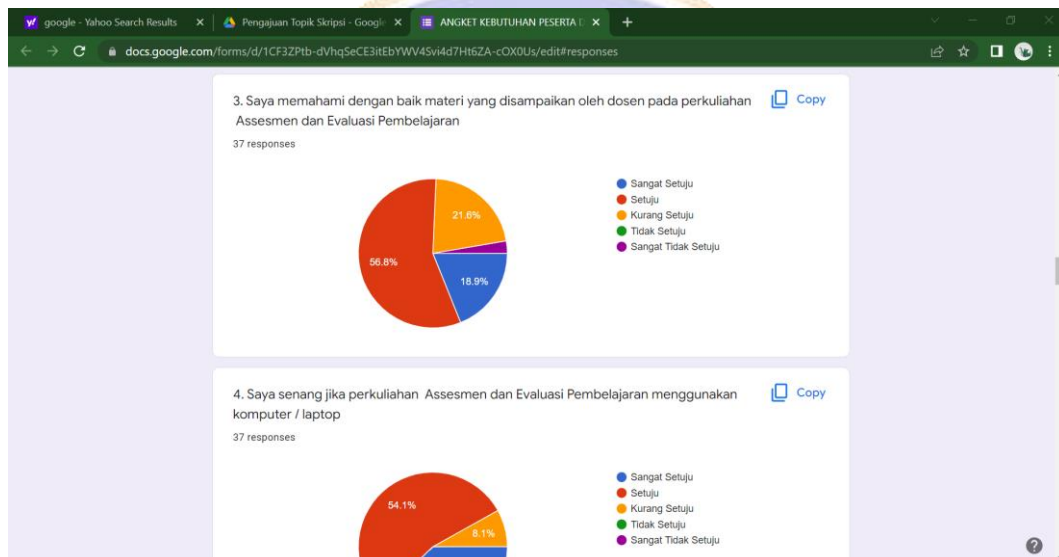
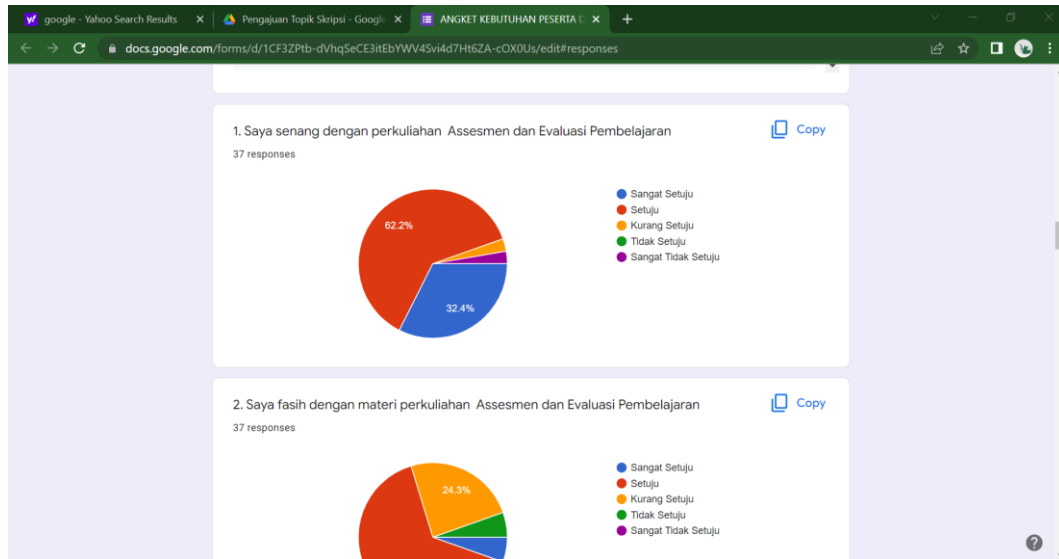
The top screenshot shows the "Responses" tab with 37 responses. The "Accepting responses" toggle is turned on. Below the response count, there are tabs for "Summary", "Question", and "Individual". The "Who has responded?" section lists the following email addresses:

- adityaagus537@gmail.com
- kadekaldy@gmail.com
- mohamad_yusuf@undiksha.ac.id
- adrian@undiksha.ac.id

The bottom screenshot shows the "Summary" tab for the question "Nama Lengkap" (Full Name), which has 37 responses. The list of names is as follows:

- Ni Luh Puja Sasmita
- I Kadek Aldi Bragi
- Laela Maulida Fitriana
- Ni Ketut Fany Darma Leony
- Nyoman Arya Wilaputra
- anand sathya
- I Putu Andika Putra
- Anggi Puspita Lestari
- I Gede Hary Sadhujana

At the bottom of the second screenshot, the word "Prodi" is visible, along with a "Copy" button.



Lampiran 9 Rekapitulasi Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Daftar Pertanyaan	Responden																																			Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)			
		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	
1	Saya senang dengan perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	1	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	60	92	3	0	1		
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	5	20	92	24	4	0		
3	Saya memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh dosen pada perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran	5	5	4	3	5	4	5	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	3	4	3	1	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	40	80	24	0	1		
4	Saya senang jika perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan komputer / laptop	4	5	4	3	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	65	84	9	0	0		
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	105	64	0	0	0		
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	2	3	5	3	3	4	3	4	45	80	21	2	0
7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	40	104	9	0	0	
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	1	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	100	64	0	0	1
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	105	60	3	0	0	
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk bertanya dengan dosen atau teman	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	60	96	0	2	0	

11	Saya senang jika materi perkuliahan Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	4	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	2	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	95	64	3	2	0			
12	Menurut saya penggunaan multimedia interaktif dalam perkuliahan asesmen dan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	2	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	90	72	0	2	0
13	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dijelaskan dengan teori saja	4	5	4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	65	88	6	0	0	
14	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	80	84	0	0	0	
15	mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	4	5	4	3	5	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	5	5	4	3	3	4	4	3	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	3	4	4	60	72	21	0	0			
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	4	4	4	3	5	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	15	84	36	0	1			
17	materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	5	4	5	3	4	4	15	68	45	2	1			
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan di kelas	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5	5	3	3	4	3	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	4	30	84	30	0	0			
19	Saya memiliki komputer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	90	72	3	0	0				
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih menarik	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	100	68	0	0	0				

No	Daftar Pertanyaan	Skala Linkert					Total Skor	Indeks (%)	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang dengan perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran	60	92	3	0	1	156	84.32	Sangat Setuju
2	Saya fasih dengan materi perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran	20	92	24	4	0	140	75.67	Setuju
3	Saya memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh dosen pada perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran	40	80	24	0	1	145	78.37	Setuju
4	Saya senang jika perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan komputer / laptop	65	84	9	0	0	158	85.40	Sangat Setuju
5	Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran	105	64	0	0	0	169	91.35	Sangat Setuju
6	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan	45	80	21	2	0	148	80	Sangat Setuju

7	Saya belajar dengan mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh dosen di internet	40	104	9	0	0	153	82.70	Sangat Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi perkuliahan	100	64	0	0	1	165	89.18	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami	105	60	3	0	0	168	90.81	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan forum diskusi untuk bertanya dengan dosen atau teman	60	96	0	2	0	158	85.40	Sangat Setuju
11	Saya senang jika materi perkuliahan Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	95	64	3	2	0	164	88.64	Sangat Setuju
12	Menurut saya penggunaan multimedia interaktif dalam perkuliahan assesmen dan evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar	90	72	0	2	0	164	88.64	Sangat Setuju

13	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dijelaskan dengan teori saja	65	88	6	0	0	159	85.94	Sangat Setuju
14	Mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	80	84	0	0	0	164	88.64	Sangat Setuju
15	mata kuliah Asesmen dan evaluasi pembelajaran dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	60	72	21	0	0	153	82.70	Sangat Setuju
16	Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	15	84	36	0	1	136	73.51	Setuju
17	materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar	15	68	45	2	1	131	70.81	Setuju
18	Dosen menjelaskan materi perkuliahan menggunakan LCD yang sudah disediakan di kelas	30	84	30	0	0	144	77.83	Setuju

19	Saya memiliki komputer/laptop/hp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran	90	72	3	0	0	165	89.18	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata kuliah asesmen dan evaluasi pembelajaran akan menjadi lebih menarik	100	68	0	0	0	168	90.81	Sangat Setuju



Keterangan	Kriteria
Mencari Total Sangat Setuju = $5 \times$ Total Responden Memilih	5 = Sangat Setuju
Mencari Total Setuju = $4 \times$ Total Responden Memilih	4 = Setuju
Mencari Total Kurang Setuju = $3 \times$ Total Responden Memilih	3 = Kurang Setuju
Mencari Total Tidak Setuju = $2 \times$ Total Responden Memilih	2 = Tidak Setuju
Mencari Total Sangat Tidak Setuju = $1 \times$ Total Responden Memilih	1 = Sangat Tidak Setuju
Mencari Total Skor = Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah Responden \times Skor Tertinggi Likert = 185	
Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

Interval Penilaian	
Indeks 0% - 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99%	= Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99%	= Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99%	= Setuju
Indeks 80% - 100%	= Sangat Setuju

*Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Uji Ahli isi***BAB VIKISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) Kelayakan isi, (2) Kebahasaan, dan (3) Penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	1, 2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian Pustaka	4
		Kemudahan memahami materi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan Kejelasan Informasi	6, 7
		Bahasa	8, 9
3	Penyajian	Kejelasan materi	10
		Kesesuain objek 3 dimensi	11, 12
		Kesesuain gambar, animasi dan kuis	13, 14, 15

Lampiran 11 Instrumen Uji Ahli isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar		
2	Kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran		
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik		
4	Kesesuaian Pustaka yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif		
5	Kemudahan memahami materi pada multimedia pembelajaran interaktif		
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik		
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam multimedia pembelajaran		

	interaktif		
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam multimedia pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.		
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas		
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap multimedia pembelajaran interaktif		
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam multimedia pembelajaran interaktif		
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran		
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai

.....



Lampiran 12 Hasil Uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 21. September 2022

Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian Pustaka yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada multimedia pembelajaran interaktif		√
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	√	

	dalam multimedia pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Perlu meneliti materi dan kebaruan konteks (UN)

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 21 September 2022

Penilai



I Nyoman Indhi Kusadita, M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : Jumat, 23 September 2022

Validator : I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian Pustaka yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada multimedia pembelajaran interaktif	√	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	√	

	dalam multimedia pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 September 2022

Penilai



I Nyoman Ichi Kusadika, M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 28 september 2022

Validator : Nyoman Sugihartini S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian Pustaka yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada multimedia pembelajaran interaktif	√	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	√	

	dalam multimedia pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	√	
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas	√	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	√	
12	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap multimedia pembelajaran interaktif	√	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	√	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ②. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Perlu ditambahkan referensi/daftar pustaka pada media

.....

.....

.....

Singaraja, 28 september 2022

Penilai

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Nyoman Sugihartini', written in a cursive style.

Nyoman Sugihartini S.Pd., M.Pd.

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 29 september 2022

Validator : Nyoman Sugihartini S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam multimedia pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian Pustaka yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada multimedia pembelajaran interaktif	√	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam multimedia pembelajaran interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada video dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	√	

	dalam multimedia pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	√	
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada multimedia pembelajaran interaktif sudah jelas	√	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	√	
12	Kesesuaian karakter 2 dimensi yang digunakan terhadap multimedia pembelajaran interaktif	√	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam multimedia pembelajaran interaktif	√	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	√	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

Singaraja, 29 september 2022

Penilai

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Nyoman Sugihartini', written in a cursive style.

Nyoman Sugihartini S.Pd., M.Pd.

Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media-Desain

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA-DESAIN

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media-desain yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan multimedia pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media-desain ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2
		Kesesuaian penggunaan warna	3, 4
		Kesesuain grafis	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13
		Kelengkapan fitur	14, 15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Evaluasi	Kesesuain soal	17, 18

Lampiran 14 Instrumen Uji Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada multimedia pembelajaran interaktif		
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif		
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif		
4	Keselarasan warna font dengan background dalam multimedia pembelajaran interaktif		
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif		
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif		
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif		

8	Kenyamanan penyusunan tampilan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan		
9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif		
10	Ketepatan tata letak icon pada multimedia pembelajaran interaktif		
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam multimedia pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam multimedia pembelajaran interaktif		
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada multimedia pembelajaran interaktif		
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri		
15	Objek 3 dimensi pada multimedia pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik		
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik		
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan multimedia interaktif		
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap multimedia pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai



Lampiran 15 Hasil Uji Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : 21 September 2022

Validator : Nengah Eka Rentayasa, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasan warna font dengan background dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka	✓	

	(interface) multimedia pembelajaran interaktif		
10	Ketepatan tata letak icon pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada multimedia pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan multimedia interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

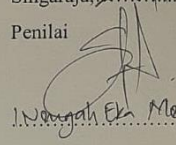
Kritikan dan masukan :

- *Sesuaikan warna dan background.*
- *Tambahkan petunjuk kembali*

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

Singaraja, 21 September 2022

Penilai



I. Nengah Ek Merkusasa, S.Pd., M.Pd.



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : *Senin, 26 September 2022*

Validator : *I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna font dengan background dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka	✓	

(interface) multimedia pembelajaran interaktif			
10	Ketepatan tata letak icon pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada multimedia pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan multimedia interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja, 26 September 2022

Penilai

I. Nuryah, Eka Mantajasa, S.Pd, M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : Rabu, 21 September 2022.

Validator : I Ketut Andika Pradnyana

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna font dengan background dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif		✓
8	Kenyamanan penyusunan tampilan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka	✓	

(interface) multimedia pembelajaran interaktif			
10	Ketepatan tata letak icon pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada multimedia pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik		✓
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan multimedia interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

- found diperbaiki

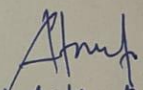
- Evaluasi uraian futsal coba lagi

- Hilangkan futsal yg tdk berfungsi

- Teks evaluasi diperbaiki

Singaraja, 21/9/22

Penilai


Ketut Andika Pradnyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN**

Hari/Tanggal : *Jumat, 23 September 2022*

Validator : *1 Ketur Andika Pradnyana*

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif			
1	Ketepatan penggunaan font untuk materi dan dialog pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna font untuk materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasannya warna font dengan background dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka (interface) multimedia pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan multimedia pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasannya antar komponen pada antarmuka	✓	

	(interface) multimedia pembelajaran interaktif		
10	Ketepatan tata letak icon pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam multimedia pembelajaran interaktif	✓	
B. Interaktivitas			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada multimedia pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada multimedia pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, icon, dan image button dapat berjalan dengan baik	✓	
C. Evaluasi			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan multimedia interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap multimedia pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

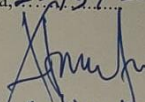
*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja, 23/9/2022

Penilai


Kekut Andika Prachnyano, S.Pd., M.Pd

Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN
LAPANGAN**

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna multimedia pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi- kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktifitas	<i>Usability</i> atau kemudahan penggunaan	4, 8
		Fitur	7, 14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1, 5
4	Pembelajaran	Manfaat	9, 15, 17, 18
		Motivasi	3, 11, 13, 19, 20
		Ketertarikan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif	10, 12

Lampiran 17 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

BAB VII Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju 2 = Tidak Setuju
 4 = Setuju 1 = Sangat Tidak Setuju
 3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik					
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami					

3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan					
4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif					
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar					
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap					
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik					
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar					
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran					
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.					

13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail					
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok					
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif					
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif					
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Lampiran 18 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda \checkmark pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik	\checkmark				
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami		\checkmark			
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan	\checkmark				

4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	✓				
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar		✓			
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap		✓			
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik	✓				
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar				✓	
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓				
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.				✓	
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	✓				

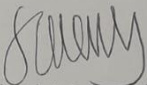
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	✓				
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif				✓	
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	✓				
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran/Komentar

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

Singaraja,

Penilai


NI. NYOMAN. SUSI. ASTUTI

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tidak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

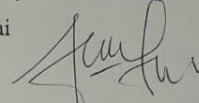
No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran interaktif menarik	\surd				
2	Penyajian materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami	\surd				
3	Materi yang disajikan dalam Multimedia pembelajaran interaktif	\surd				

4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	✓				
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar	✓				
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap		✓			
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik		✓			
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar				✓	
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	✓				
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓				
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.				✓	
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	✓				

14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	✓				
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok		✓			
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif				✓	
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	✓				
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

.....
Singaraja, 06, Oktober 2022

Penilai



I. Gede Kembar Arthayasa
.....

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju	2 = Tidak Setuju
4 = Setuju	1 = Sangat Tidak Setuju
3 = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik	\surd				
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami	\surd				
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan	\surd				

4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	✓				
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar	✓				
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap	✓				
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik	✓				
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar				✓	
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya		✓			
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	✓				
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	✓				
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.				✓	
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	✓				

14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	✓				
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok	✓				
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif				✓	
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran				✓	
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	✓				
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

.....
Singaraja, da. Oktober. 2022

Penilai



J. M. D. P. S. P.

Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Responden		
		1	2	3
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik	5	5	5
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami	5	5	4
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan	5	5	5
4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	5	5	5
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar	5	5	4
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap	4	5	4
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik	5	5	4
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar	4	4	4
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	5	5	5
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	5	5	5
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.	4	4	4
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	5	5
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	5	5	5
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok	5	4	4
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	4	4	4
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	5	5	5
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	4
Jumlah Skor Responden		93	94	88
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Presentase per-subjek (%)		93	94	88
Presentase Keseluruhan Subjek (%)		91.6666667		
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid		

Lampiran 20 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

BAB VIII Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik					
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami					

3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan					
4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif					
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar					
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap					
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik					
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar					
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran					
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.					

13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail					
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok					
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif					
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif					
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Beranda Formulir

Pertanyaan Jawaban 11 Setelan

11 jawaban

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Email

11 jawaban

anandsathya80@gmail.com

kriana.darmawan@undiksha.ac.id

serly@undiksha.ac.id

gustiaditya123@gmail.com

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pertanyaan Jawaban 11 Setelan

1. Tampilan yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran interaktif menarik

11 jawaban

Kategori	Persentase
Sangat Baik	77.27%
Baik	22.73%

2. Penyajian materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami

11 jawaban

Kategori	Persentase
Sangat Baik	63.64%
Baik	36.36%

3. Materi yang disajikan dalam Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar

11 jawaban

Kategori	Persentase
Sangat Baik	54.55%
Baik	45.45%

Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Petunjuk

- Bacalah setiap butiran pertanyaan dengan baik
- Isilah jawaban sesuai dengan pendapat anda
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

*** Wajib**

Email *

adityaagus537@gmail.com

Nama

Wayan Agus Aditya Mahendra

NIM *

1815051026

1. Tampilan yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran interaktif menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada Multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif sangat lengkap *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada Multimedia Pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi Multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4
4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4
Jumlah Skor Responden		94	94	96	95	93	95	88	94	91	89
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Presentase per-subjek (%)		94	94	96	95	93	95	88	94	91	89
Presentase Keseluruhan Subjek (%)		92,9									
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid									

Lampiran 23 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA KULIAH ASESMEN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

BAB IX Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda \surd pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik					
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami					
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan					

4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif					
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar					
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap					
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik					
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar					
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran					
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.					
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					

14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail					
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok					
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif					
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif					
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Lampiran 24 Hasil Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA Lapangan

Pertanyaan Jawaban Setelan

36 jawaban

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

Email

36 jawaban


mellyanti@undiksha.ac.id
 dimas.pramudita@undiksha.ac.id
 alesandro@undiksha.ac.id
 tunas@undiksha.ac.id
 dama.kusuma.2@undiksha.ac.id
 angga.pastika@undiksha.ac.id
 dimas.wiraputra@undiksha.ac.id
 ody@undiksha.ac.id

ANGKET UJI COBA Lapangan

Pertanyaan Jawaban Setelan


1. Tampilan yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran interaktif menarik

33 jawaban




2. Penyajian materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami

34 jawaban



3. Materi yang disajikan dalam Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar

34 jawaban



Jawaban tidak dapat diedit

ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Petunjuk

1. Bacalah setiap butiran pertanyaan dengan baik
2. Isilah jawaban sesuai dengan pendapat anda
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

*** Wajib**

Email *

wiwin.dendriani@undiksha.ac.id

Nama

Kadek Wiwin Dendriani

NIM *

2115051071

1. Tampilan yang digunakan dalam Multimedia pembelajaran interaktif menarik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada Multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam Multimedia pembelajaran interaktif sangat lengkap *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada Multimedia Pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam Multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

10. Saya merasa senang menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

11. Penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

12. Materi Multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

13. Pembelajaran menggunakan Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

15. Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui Multimedia pembelajaran interaktif *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

17. Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

18. Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

20. Penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Lampiran 25 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Responden																													
		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
1	Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan tampilan yang menarik	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
2	Multimedia pembelajaran interaktif menyajikan materi yang terstruktur dan mudah dipahami	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
3	Multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik lewat materi yang disajikan	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5
4	User dapat dengan mudah berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
5	Multimedia pembelajaran interaktif memberikan contoh-contoh yang dapat dipahami dalam belajar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5
6	Multimedia pembelajaran interaktif berisi materi-materi yang lengkap	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
7	Multimedia pembelajaran interaktif berisikan fitur yang bisa membantu peserta didik	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5
8	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya sulit dalam proses belajar	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
9	Isi pembelajaran dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5
10	Saya senang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4
11	Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
12	Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar dengan menggunakan buku paket atau ppt.	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
13	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5
14	Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif, saya bisa melihat perolehan nilai dengan detail	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5
15	Multimedia pembelajaran interaktif membuat saya bisa belajar dengan mandiri ataupun berkelompok	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
16	Saya tidak mendapatkan pengetahuan yang baru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5
17	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efektif diterapkan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
18	Multimedia pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5
19	Tahap kegiatan yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5
20	Multimedia pembelajaran interaktif meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4
Jumlah Skor Responden		95	91	88	93	92	91	94	92	91	89	91	92	88	91	94	89	87	95	86	92	95	86	90	91	97	92	91	89	91	93
Jumlah Seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Presentase per-subjek (%)		95	91	88	93	92	91	94	92	91	89	91	92	88	91	94	89	87	95	86	92	95	86	90	91	97	92	91	89	91	93
Presentase Keseluruhan Subjek (%)		91.2																													
Kriteria Keseluruhan		Sangat Valid																													

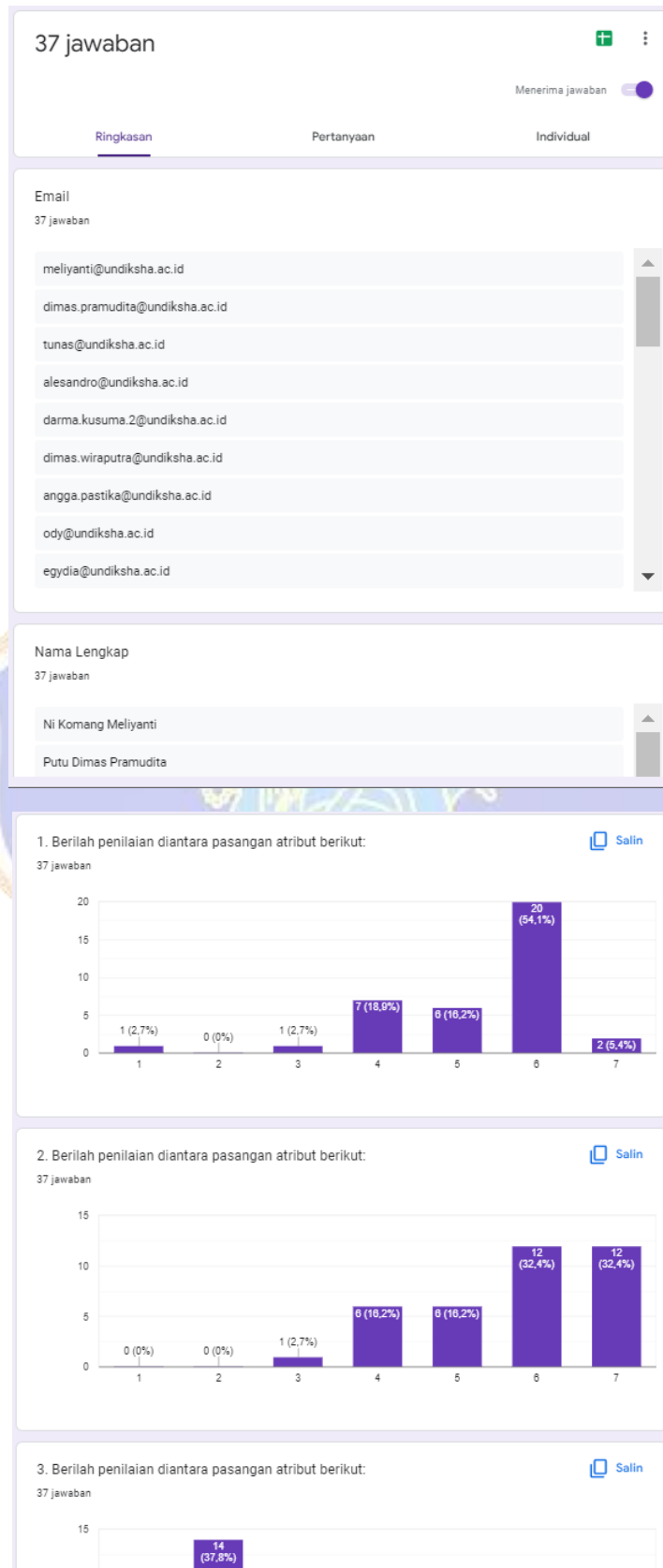
Lampiran 26 Kisi-Kisi Angket Uji Pengalaman Peserta Didik

KISI-KISI DRAFT KUESIONER UJI PENGALAMAN PENGGUNA

Pembuatan kuesioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan setelah melakukan uji lapangan. Adapun 6 skala pengukuran yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*. Kisi-Kisi instrument yang akan digunakan dalam uji coba pengalaman pengguna ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Skala Pengukuran	No Pertanyaan
1	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	1,14,16,24,25
2	Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	2,4,13,21
3	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	9,20,22,23
4	Ketepatan (<i>Dependability</i>)	8,11,17,19
5	Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	5,6,7,18
6	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	3,10,15,26

Lampiran 28 Hasil Angket Pengalaman Peserta Didik



Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Angket Pengalaman Peserta Didik

Responden	Items																									
	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
1	6	6	2	2	1	6	5	4	2	1	7	1	6	6	6	6	2	2	3	6	1	7	1	2	2	6
2	6	5	2	2	1	5	4	6	2	2	6	1	5	5	6	5	2	2	4	6	2	6	2	2	1	5
3	6	7	1	1	1	7	7	5	2	1	6	1	5	7	5	6	2	2	2	6	1	6	1	1	1	7
4	7	7	2	2	2	6	7	7	2	3	7	1	5	7	6	7	2	1	2	7	1	7	2	1	2	7
5	6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	5	2	5	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
6	6	7	2	1	1	6	7	4	2	2	6	1	7	7	6	7	1	1	2	7	1	7	2	1	1	7
7	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	5	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
8	6	6	2	1	1	7	7	6	2	3	7	1	7	7	7	7	1	1	2	7	1	7	1	1	2	7
9	4	5	3	2	2	6	5	4	3	3	5	2	7	5	4	5	3	3	3	5	2	4	2	3	3	4
10	6	7	6	6	2	6	7	7	1	1	7	1	5	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
11	6	6	2	2	2	6	6	4	2	2	6	2	5	5	4	6	2	2	3	5	2	4	2	2	2	6
12	6	6	1	3	1	5	5	6	1	3	5	2	5	6	5	7	3	5	6	6	2	7	1	2	3	6
13	5	5	2	1	4	5	5	4	3	4	5	1	4	5	4	5	2	4	2	5	2	5	4	4	2	4
14	5	5	2	2	2	7	5	4	2	4	5	1	7	4	5	5	2	2	2	5	3	5	3	3	3	6
15	6	6	2	2	1	6	6	4	2	2	6	2	7	6	6	6	2	1	2	6	2	6	2	2	2	6
16	6	7	2	2	1	6	6	4	3	2	5	2	7	5	4	7	1	1	2	6	1	6	2	2	1	4
17	6	6	1	1	1	6	6	6	2	1	6	1	5	6	6	6	2	1	1	6	1	7	2	2	2	7
18	4	5	1	2	1	6	6	7	2	3	6	1	5	7	7	6	2	2	3	6	2	6	4	3	3	4
19	6	7	3	3	2	7	7	6	2	3	6	2	5	6	7	7	2	2	2	7	2	7	2	2	2	7
20	4	4	4	4	4	7	4	4	1	2	5	4	4	5	4	4	3	5	2	6	2	5	1	2	2	4
21	6	6	2	2	1	6	7	4	2	2	6	1	5	6	6	6	2	1	2	6	1	7	1	2	1	7
22	4	4	4	2	4	6	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	1	4	4	7	2	5	4	2	2	5
23	4	4	4	2	4	5	4	4	3	1	6	2	5	4	5	4	1	4	2	4	1	5	4	2	2	4
24	6	7	2	2	2	6	6	6	2	3	6	2	4	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	3	6
25	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	3	5	4	4	5	3	4	4	5	2	4	3	2	3	4
26	5	4	2	1	4	5	5	5	4	2	5	4	4	5	5	5	2	5	2	5	2	5	2	2	1	5
27	6	6	2	2	2	5	5	4	4	4	5	3	5	5	4	5	2	4	4	5	2	4	3	3	3	4
28	6	7	3	1	2	5	6	3	2	2	6	3	5	5	4	6	1	2	2	5	1	7	1	1	1	6
29	6	7	1	2	2	6	6	6	1	1	7	2	5	6	4	6	2	2	2	6	2	7	1	2	1	7
30	5	5	2	2	1	5	6	5	4	2	5	2	4	6	5	5	2	5	4	5	2	5	2	2	2	5



Lampiran 30 Kisi-Kisi Angket Uji Pengalaman Pendidik

KISI-KISI DRAFT KUESIONER UJI PENGALAMAN PENGGUNA

Pembuatan kuesioner bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan setelah melakukan uji lapangan. Adapun 6 skala pengukuran yaitu *Attractiveness*, *Efficiency*, *Perspiciuity*, *Dependability*, *Stimulation*, *Novelty*. Kisi-Kisi instrument yang akan digunakan dalam uji coba pengalaman pengguna ditunjukkan pada tabel berikut :

No	Skala Pengukuran	No Pertanyaan
1	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	1,14,16,24,25
2	Kejelasan (<i>Perspiciuity</i>)	2,4,13,21
3	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	9,20,22,23
4	Ketepatan (<i>Dependability</i>)	8,11,17,19
5	Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	5,6,7,18
6	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	3,10,15,26



Lampiran 32 Hasil Angket Pengalaman Pendidik

1 jawaban Menerima jawaban

Ringkasan
Pertanyaan
Individual

Email
1 jawaban

mandayani@undiksha.ac.id

Nama Lengkap
1 jawaban

Made Susi Lissia Andayani

Nama Lengkap
0 jawaban

Belum ada jawaban untuk pertanyaan ini.

1. Berilah penilaian diantara pasangan atribut berikut: Salin

1 jawaban

Nilai	Frekuensi	Persentase
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	1	100%
7	0	0%

1. Berilah penilaian diantara pasangan atribut berikut: Salin

1 jawaban

Nilai	Frekuensi	Persentase
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	1	100%
7	0	0%

2. Berilah penilaian diantara pasangan atribut berikut: Salin

1 jawaban

Nilai	Frekuensi	Persentase
1	0	0%
2	0	0%
3	0	0%
4	0	0%
5	0	0%
6	1	100%
7	0	0%

3. Berilah penilaian diantara pasangan atribut berikut: Salin

1 jawaban

Nilai	Frekuensi	Persentase
1	1	100%

Lampiran 33 Rekapitulasi Hasil Angket Pengalaman Pendidik

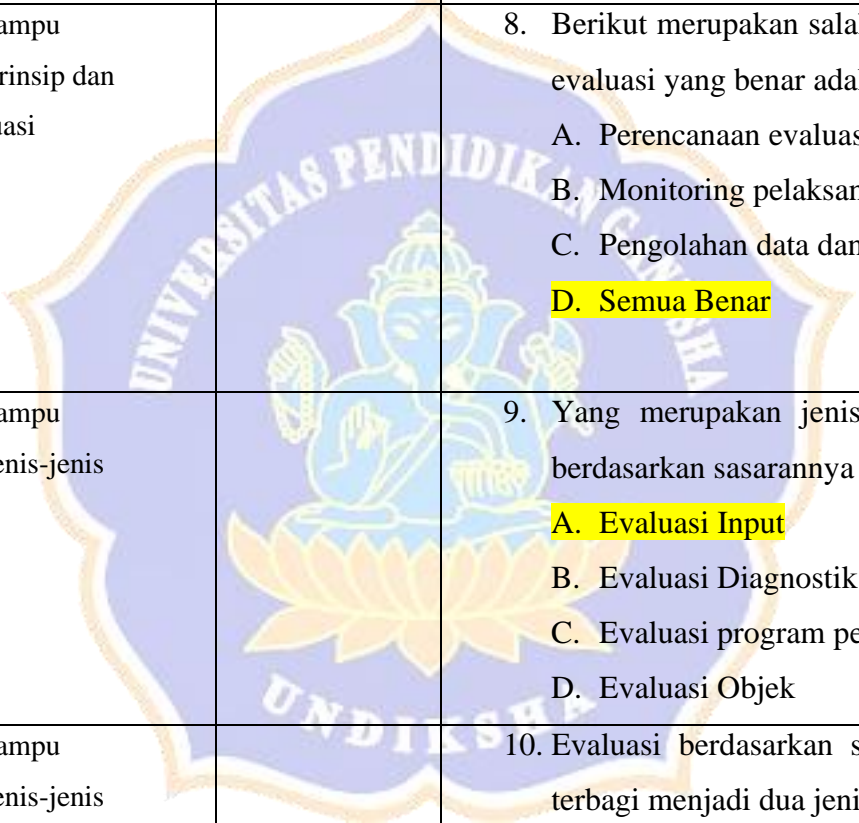
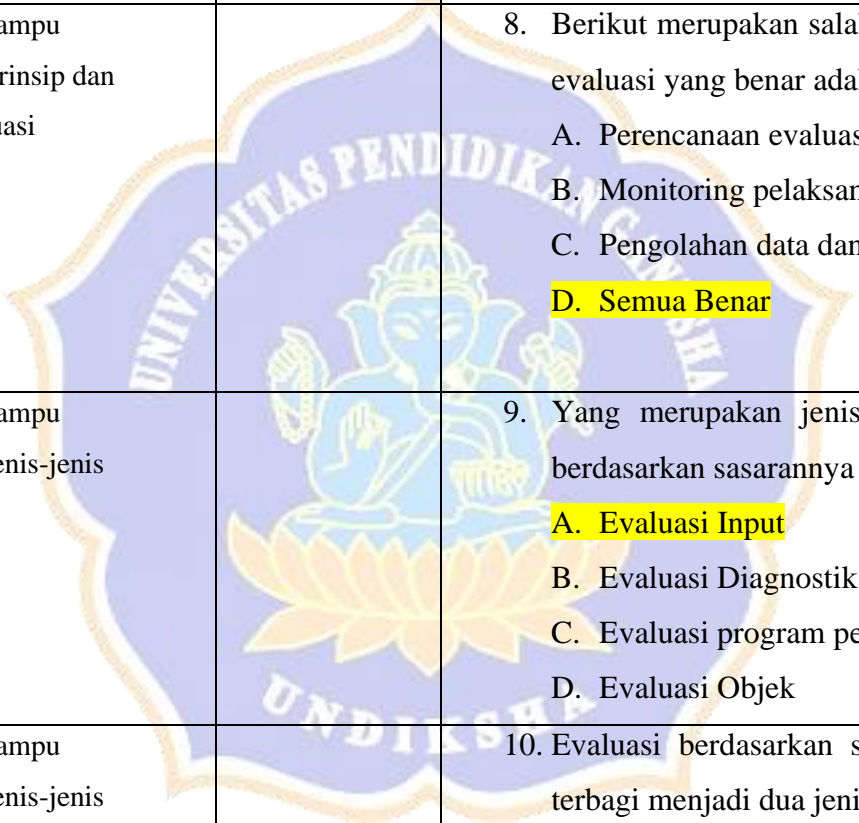
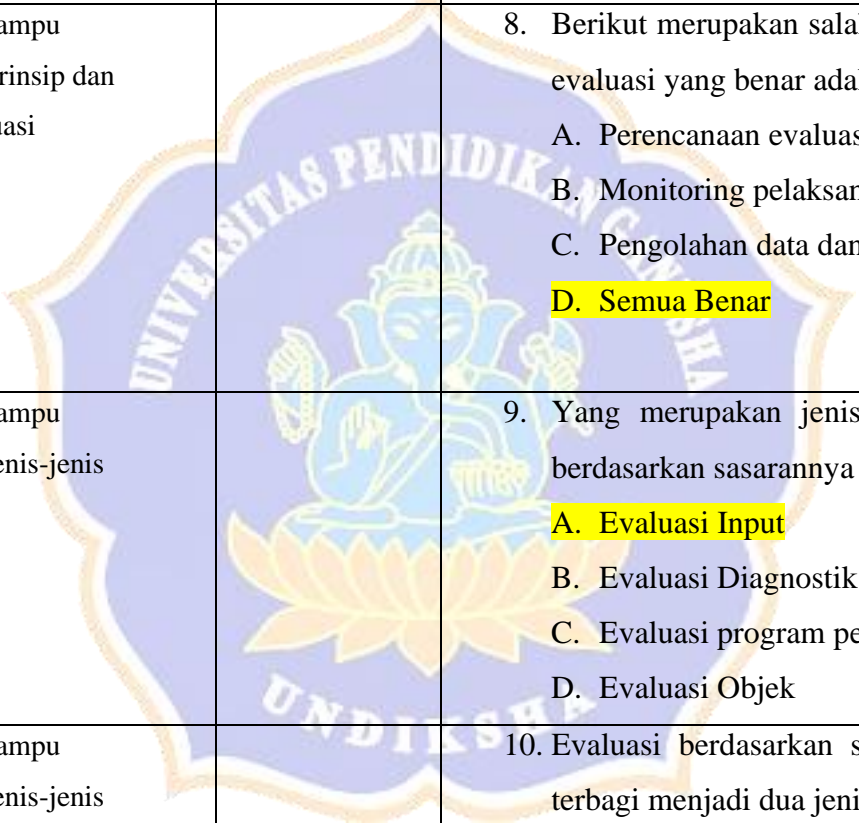
Responden	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	6	6	2	2	2	6	6	4	2	2	7	2	6	6	5	6	2	2	2	6	1	6	2	2	1	5



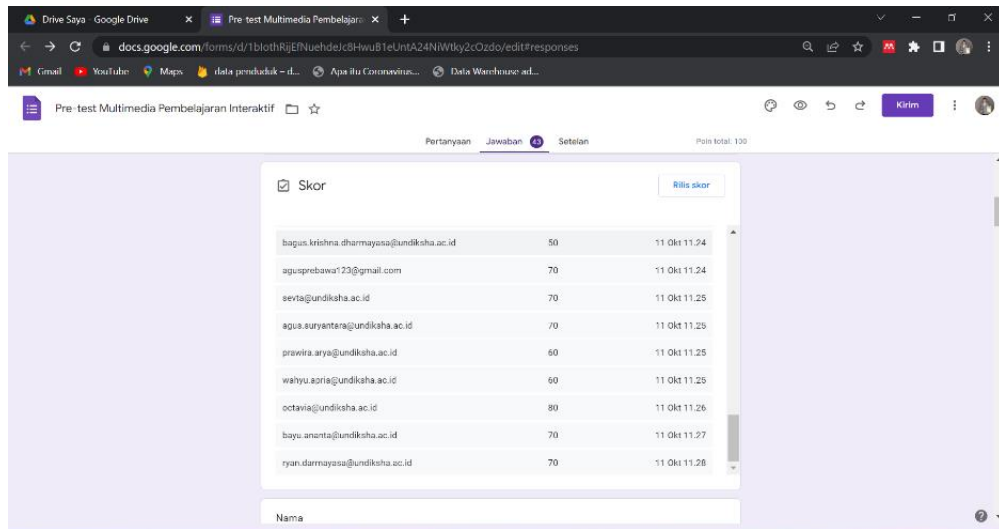
Lampiran 34 Kisi-kisi Soal Pre-Test

Indikator capaian pembelajaran	Materi	Butir soal
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 	Konsep dasar asesmen, pengertian pengukuran, penilaian dan evaluasi	1. suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan. A. Penilaian B. Evaluasi C. Asesmen D. Pengukuran
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		2. Suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas suatu, dimana kata “sesuatu” bisa berarti peserta didik, guru, gedung sekolah, meja belajar, white board, dan sebagainya. Merupakan pengertian dari ? A. Penilaian B. Evaluasi C. Asesmen D. Pengukuran
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		3. Alat atau teknik penilaian yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu oleh guru adalah A. Tes B. Non Tes

		<p>C. Wawancara</p> <p>D. Observasi</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		<p>4. Teknik penilaian dengan cara mengamati tingkah laku pada suatu situasi tertentu merupakan teknik</p> <p>A. Observasi</p> <p>B. Wawancara</p> <p>C. Penilaian produk</p> <p>D. Penilaian portopolio</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu membedakan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi 		<p>5. Persamaan Evaluasi dan penilaian dapat dilihat dari</p> <p>A. Menentukan nilai sesuatu</p> <p>B. Menentukan tingkah laku</p> <p>C. Menentukan kesalahan sesuatu</p> <p>D. Ruang lingkup (scope) dan pelaksanaannya.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu membedakan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi 		<p>6. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan dibawah ini berdasarkan ruang lingkup terluas sampai ruang lingkup terkecil !</p> <p>A. Penilaian, Evaluasi, Asesmen dan Tes</p> <p>B. Evaluasi, Penilaian, Pengukuran dan Tes</p> <p>C. Asesmen, Pengukuran, penilaian dan Tes</p> <p>D. Pengukuran, Penilaian, Evaluasi dan Tes</p>

<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi 	<p>prinsip dan prosedur evaluasi, jenis-jenis evaluasi, fungsi dan manfaat evaluasi</p>	<p>7. Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu merupakan pengertian dari ?</p> <p>A. Kontinuitas</p> <p>B. Kooperatif</p> <p>C. Komprehensif</p> <p>D. Praktis</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi 		<p>8. Berikut merupakan salah satu prosedur evaluasi yang benar adalah</p> <p>A. Perencanaan evaluasi</p> <p>B. Monitoring pelaksanaan evaluasi</p> <p>C. Pengolahan data dan analisis</p> <p>D. Semua Benar</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan jenis-jenis evaluasi 		<p>9. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan Sasarannya adalah</p> <p>A. Evaluasi Input</p> <p>B. Evaluasi Diagnostik</p> <p>C. Evaluasi program pembelajaran</p> <p>D. Evaluasi Objek</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan jenis-jenis evaluasi 		<p>10. Evaluasi berdasarkan subjek evaluasi terbagi menjadi dua jenis yaitu</p> <p>A. Evaluasi Input dan output</p> <p>B. Evaluasi Diagnostik dan selektif</p> <p>C. Evaluasi sumatif dan formatif</p> <p>D. Evaluasi internal dan external</p>

Lampiran 35 Hasil Pre-test



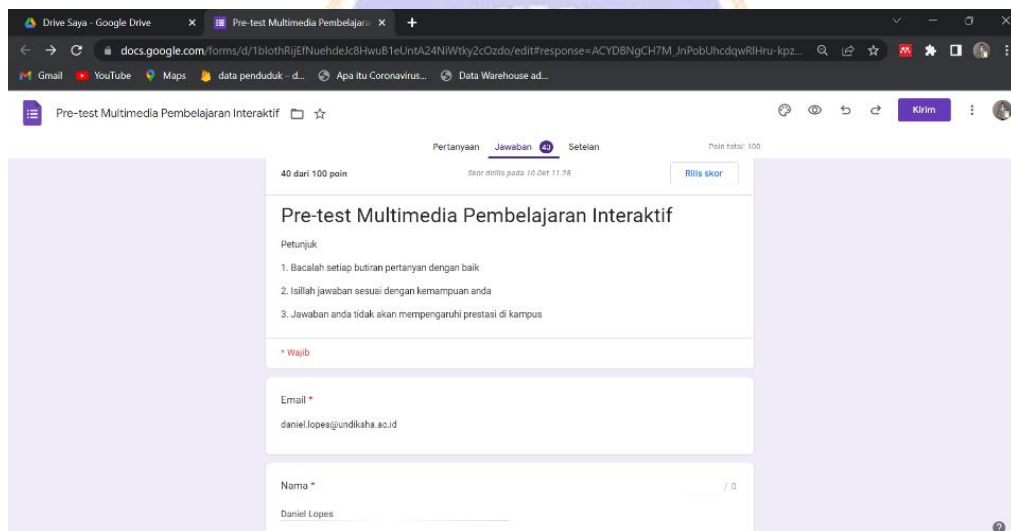
Pre-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pertanyaan Jawaban **Skor** Setelan Poin total: 100

Rilis skor

bagus.krishna.dharmayasa@undiksha.ac.id	50	11 Okt 11.24
agusprebawa123@gmail.com	70	11 Okt 11.24
sevia@undiksha.ac.id	70	11 Okt 11.25
agus.suryantara@undiksha.ac.id	70	11 Okt 11.25
prawira.arya@undiksha.ac.id	60	11 Okt 11.25
wahyu.apria@undiksha.ac.id	60	11 Okt 11.25
octavia@undiksha.ac.id	80	11 Okt 11.26
bagy.ananta@undiksha.ac.id	70	11 Okt 11.27
ryan.darmayasa@undiksha.ac.id	70	11 Okt 11.28

Nama



Pre-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pertanyaan Jawaban **Skor** Setelan Poin total: 100

Rilis skor

40 dari 100 poin

Skor dimisra pada 10 Okt 11.28

Pre-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik
2. Isilah jawaban sesuai dengan kemampuan anda
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

* Wajib

Email *

daniel.lopes@undiksha.ac.id

Nama *

Daniel Lopes



40 dari 100 poin Skor dirilis pada 10 Okt 11.28 Rilis skor

Pre-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Petunjuk

1. Bacalah setiap butiran pertanyaan dengan baik
2. Isilah jawaban sesuai dengan kemampuan anda
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

*** Wajib**

Email *****
daniel.lopes@undiksha.ac.id

Nama ***** _____ / 0
Daniel Lopes
Tambahkan masukan individual

NIM ***** _____ / 0

✓ 1. Suatu proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan, merupakan maksud dari ? 10 / 10

A. Penilaian

B. Evaluasi ✓

C. Asesmen

D. Pengukuran

Tambahkan masukan individual

✗ 2. Suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas suatu, dimana kata "sesuatu" bisa berarti peserta didik, guru, gedung sekolah, meja belajar, white board, dan sebagainya. Merupakan pengertian dari ? 0 / 10

A. Penilaian

B. Evaluasi

C. Asesmen ✗

D. Pengukuran

✓ 3. Alat atau teknik penilaian yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu oleh guru adalah 10 / 10

- A. Tes ✓
- B. Non Tes
- C. Wawancara
- D. Observasi

Tambahkan masukan individual

✓ 4. Teknik penilaian dengan cara mengamati tingkah laku pada suatu situasi tertentu merupakan teknik 10 / 10

- A. Observasi ✓
- B. Wawancara
- C. Penilaian Produk
- D. Penilaian Portopolio

Tambahkan masukan individual

✗ 5. Persamaan Evaluasi dan penilaian dapat dilihat dari 0 / 10

- A. Menentukan nilai sesuatu
- B. Menentukan tingkah laku
- C. Menentukan kesalahan sesuatu
- D. Ruang Lingkup dan Pelaksanaanya ✗

Jawaban yang benar

- A. Menentukan nilai sesuatu

Tambahkan masukan individual

✗ 6. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pernyataan dibawah ini berdasarkan ruang lingkup terluas sampai ruang lingkup terkecil ! 0 / 10

- A. Penilaian, Evaluasi, Asesmen dan Tes ✗
- B. Evaluasi, Penilaian, Pengukuran dan Tes
- C. Asesmen, Pengukuran, penilaian dan Tes
- D. Pengukuran, Penilaian, Evaluasi dan Tes

✓ 7. Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu merupakan pengertian dari ? 10 / 10

A. Kontinuitas ✓

B. Kooperatif

C. Komprehensif

D. Praktis

Tambahkan masukan individual

✗ 8. Berikut merupakan salah satu prosedur evaluasi yang benar adalah 0 / 10

A. Perencanaan evaluasi ✗

B. Monitoring pelaksanaan evaluasi

C. Pengolahan data dan analisis

D. Semua benar

Jawaban yang benar

D. Semua benar

✗ 9. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan sasarannya adalah 0 / 10

A. Evaluasi Input

B. Evaluasi Diagnostic

C. Evaluasi Program Pembelajaran ✗

D. Evaluasi Objek

Jawaban yang benar

A. Evaluasi Input

Tambahkan masukan individual

✗ 10. Evaluasi berdasarkan subjek evaluasi terbagi menjadi dua jenis yaitu 0 / 10

A. Evaluasi Input dan Output

B. Evaluasi Diagnostic dan Selektif ✗

C. Evaluasi sumatif dan formatif

D. Evaluasi Internal dan External

Jawaban yang benar

Lampiran 36 Rekapitulasi hasil Pre-test

No	Nama	NIM	Skor
1	I Putu Indra Santika Sangging	2115051047	70
2	Ketut Stepen Kusuma Negara	2115051062	60
3	Dhimas Putualam Surya Laksana	2115051066	70
4	Ashri Cesar Tsulatsy	2115051057	40
5	Ni Komang Meliyanti	2115051007	70
6	Putu Egydia Pradnya Paramitha	2115051039	70
7	Ni Luh Putu Darma Pradnya Sari	2115051087	70
8	Daniel Lopes	2115051090	40
9	Sincya Gunawan	2115051042	70
10	I Kadek Dwi Gitayana Putra	2115051001	70
11	Nuno Tamada Jackson Jacob	2115051044	60
12	Kadek Wiwin Dendriani	2115051071	90
13	Muhammad Rio Lobo Al Fathon	2115051013	70
14	I Made Wedana Yuda Yana	2115051080	80
15	Soleman Karel Dimara	2115051094	30
16	Deny Dwi Ferdiyansah	2115051052	60
17	Ni Made Dwi Pujayani	2115051009	70
18	I Kadek Fandy Pramana	2115051063	60
19	I Made Indra Kesuma	2115051067	50
20	I Wayan Artur Bayu Aji	2115051085	70
21	I Made Vedro Dwipa Badranaya	2115051076	60
22	Ida bagus ged Krishna dharmayasa	2115051093	50
23	I Wayan Agus Prebawa	2115051072	70
24	Made Sevta Reyma Priyandika	2115051038	70
25	I Kadek Agus Suryantara	2115051034	70
26	I Putu Prawira Arya Kusuma	2115051023	60
27	Dewa Nyoman Wahyu Apria	2115051005	60
28	Octavia Stephanie Marpaung	2115051026	80
29	I Putu Bayu Ananta Surya	2115051019	70
30	Putu Ryan Darmayasa	2115051048	70
Total			1930
Rata-Rata			64,33
Nilai Terendah			30
Nilai Tertinggi			90

Lampiran 37 Kisi-kisi Soal Post-Test

Indikator capaian pembelajaran	Materi	Butir soal
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 	Konsep dasar asesmen, pengertian pengukuran, penilaian dan evaluasi	1. Suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu merupakan maksud dari ? A. Penilaian B. Evaluasi C. Asesmen D. Pengukuran
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		2. Suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas suatu, dimana kata “sesuatu” bisa berarti peserta didik, guru, gedung sekolah, meja belajar, white board, dan sebagainya. Merupakan pengertian dari ? A. Penilaian B. Evaluasi C. Asesmen D. Pengukuran
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		3. Yang termasuk bagian dari instrument non tes adalah A. Kuisisioner B. Observasi C. Wawancara

		D. Semua Benar
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan konsep dasar asesmen dan evaluasi pembelajaran 		<p>4. Teknik penilaian dengan cara mengamati tingkah laku pada suatu situasi tertentu merupakan teknik</p> <p>A. Observasi</p> <p>B. Wawancara</p> <p>C. Penilaian produk</p> <p>D. Penilaian portopolio</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu membedakan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi 		<p>5. Perbedaan Evaluasi dan penilaian dapat dilihat dari</p> <p>A. Menentukan nilai sesuatu</p> <p>B. Menentukan tingkah laku</p> <p>C. Menentukan kesalahan sesuatu</p> <p>D. Ruang lingkup (scope) dan pelaksanaannya.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu membedakan konsep pengukuran, penilaian dan evaluasi 		<p>6. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip umum evaluasi yang benar adalah</p> <p>A. Kontinuitas, komprehensif, objektif, kooperatif dan praktis</p> <p>B. Kontinuitas, komprehensif, formatif, kooperatif dan praktis</p> <p>C. Kontinuitas, komprehensif, subjektif, kooperatif dan praktis</p> <p>D. Kontinuitas, komprehensif, adiktif, kooperatif dan praktis</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi 	<p>prinsip dan prosedur evaluasi, jenis-jenis evaluasi,</p>	<p>7. Dalam melaksanakan evaluasi, guru harus berlaku adil tanpa pilih kasih. pernyataan ini mengarah pada prinsip umum evaluasi yaitu ?</p>

	fungsi dan manfaat evaluasi	<p>A. Kontinuitas</p> <p>B. Kooperatif</p> <p>C. Objektif</p> <p>D. Praktis</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan prinsip dan prosedur evaluasi 		<p>8. Berikut merupakan salah satu prosedur evaluasi yang benar adalah</p> <p>A. Perencanaan evaluasi</p> <p>B. Monitoring pelaksanaan evaluasi</p> <p>C. Pengolahan data dan analisis</p> <p>D. Semua Benar</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan jenis-jenis evaluasi 		<p>9. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan tujuannya adalah</p> <p>A. Evaluasi Input</p> <p>B. Evaluasi Diagnostik</p> <p>C. Evaluasi program pembelajaran</p> <p>D. Evaluasi Objek</p>
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa Mampu menjelaskan jenis-jenis evaluasi 		<p>10. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan lingkup kegiatan pembelajaran adalah</p> <p>A. Evaluasi Input</p> <p>B. Evaluasi Diagnostik</p> <p>C. Evaluasi Program Pembelajaran</p> <p>D. Evaluasi Objek</p>

Lampiran 38 Hasil Post-test

The image shows two screenshots of a Google Forms post-test results page. The top screenshot displays a list of scores for 13 respondents, and the bottom screenshot shows a detailed view of a specific response.

Top Screenshot: Skor

Skor	Waktu
80	17 Okt 18.13
90	17 Okt 19.08
90	17 Okt 19.33
80	17 Okt 20.17
90	17 Okt 20.19
90	17 Okt 20.24
90	17 Okt 22.55
70	18 Okt 06.05
90	18 Okt 11.13

Bottom Screenshot: 43 jawaban

90 dari 100 poin Skor ditulis pada 18 Okt 11.22

Post-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik
2. Isilah jawaban sesuai dengan kemampuan anda
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

* Wajib

Email *

wiwin.dendriani@undiksha.ac.id

90 dari 100 poin Skor dirilis pada 18 Okt 11.22 Rilis skor

Post-test Multimedia Pembelajaran Interaktif

Petunjuk

1. Bacalah setiap butiran pertanyaan dengan baik
2. Isilah jawaban sesuai dengan kemampuan anda
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi di kampus

*** Wajib**

Email *****

wiwin.dendriani@undiksha.ac.id

Nama ***** _____ / 0

Kadek Wiwin Dendriani

Tambahkan masukan individual

NIM ***** _____ / 0

10 / 10

✓ 1. Suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu merupakan pengertian dari ?

A. Penilaian ✓

B. Evaluasi

C. Asesmen

D. Pengukuran

Tambahkan masukan individual

10 / 10

✓ 2. Suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas suatu, dimana kata "sesuatu" bisa berarti peserta didik, guru, gedung sekolah, meja belajar, white board, dan sebagainya. Merupakan pengertian dari ?

A. Penilaian

B. Evaluasi

C. Asesmen

D. Pengukuran ✓

✓ 3. Yang termasuk bagian dari instrument non tes adalah 10 / 10

A. Kuisisioner

B. Observasi

C. Wawancara

D. Semua Benar ✓

Tambahkan masukan individual

✓ 4. Teknik penilaian dengan cara mengamati tingkah laku pada suatu situasi tertentu merupakan teknik 10 / 10

A. Observasi ✓

B. Wawancara

C. Penilaian Produk

D. Penilaian Portopolio

Tambahkan masukan individual

✓ 5. Perbedaan evaluasi dan penilaian dapat dilihat dari 10 / 10

A. Menentukan nilai sesuatu

B. Menentukan tingkah laku

C. Menentukan kesalahan sesuatu

D. Ruang Lingkup dan Pelaksanaanya ✓

Tambahkan masukan individual

✓ 6. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip umum evaluasi yang benar adalah 10 / 10

A. Kontinuitas, komprehensif, objektif, kooperatif dan praktis ✓

B. Kontinuitas, komprehensif, formatif, kooperatif dan praktis

C. Kontinuitas, komprehensif, subjektif, kooperatif dan praktis

D. Kontinuitas, komprehensif, adiktif, kooperatif dan praktis

Tambahkan masukan individual

✓ 9. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan tujuannya adalah 10 / 10

- A. Evaluasi Input
- B. Evaluasi Diagnostic ✓
- C. Evaluasi Program Pembelajaran
- D. Evaluasi Objek

Tambahkan masukan individual

✓ 10. Yang merupakan jenis-jenis evaluasi berdasarkan lingkup kegiatan pembelajaran adalah 10 / 10

- A. Evaluasi Input
- B. Evaluasi Diagnostic
- C. Evaluasi Program Pembelajaran ✓
- D. Evaluasi Objek

Tambahkan masukan individual



Lampiran 39 Rekapitulasi Hasil Post-test

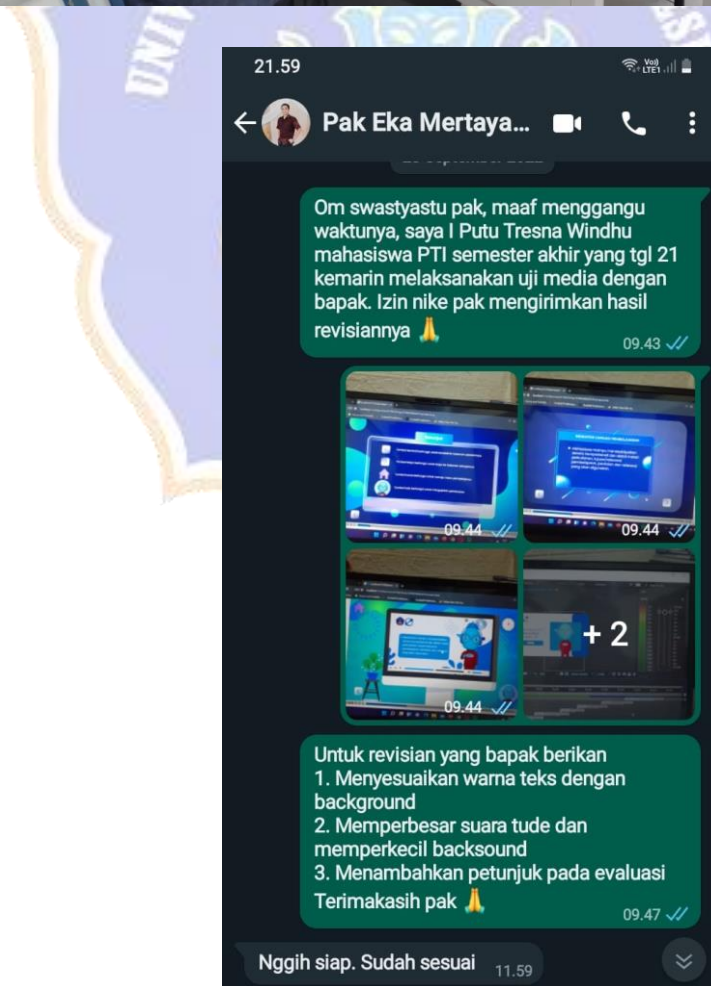
No	Nama	NIM	Skor
1	I Putu Indra Santika Sangging	2115051047	100
2	Ketut Stepen Kusuma Negara	2115051062	90
3	Dhimas Putualam Surya Laksana	2115051066	90
4	Ashri Cesar Tsulatsy	2115051057	80
5	Ni Komang Meliyanti	2115051007	90
6	Putu Egydia Pradnya Paramitha	2115051039	90
7	Ni Luh Putu Darma Pradnya Sari	2115051087	90
8	Daniel Lopes	2115051090	80
9	Sincya Gunawan	2115051042	90
10	I Kadek Dwi Gitayana Putra	2115051001	80
11	Nuno Tamada Jackson Jacob	2115051044	80
12	Kadek Wiwin Dendriani	2115051071	100
13	Muhammad Rio Lobo Al Fathon	2115051013	90
14	I Made Wedana Yuda Yana	2115051080	100
15	Soleman Karel Dimara	2115051094	80
16	Deny Dwi Ferdiansah	2115051052	80
17	Ni Made Dwi Pujayani	2115051009	90
18	I Kadek Fandy Pramana	2115051063	80
19	I Made Indra Kesuma	2115051067	90
20	I Wayan Artur Bayu Aji	2115051085	100
21	I Made Vedro Dwipa Badranaya	2115051076	90
22	Ida bagus ged Krishna dharmayasa	2115051093	100
23	I Wayan Agus Prebawa	2115051072	90
24	Made Sevta Reyma Priyandika	2115051038	90
25	I Kadek Agus Suryantara	2115051034	90
26	I Putu Prawira Arya Kusuma	2115051023	90
27	Dewa Nyoman Wahyu Apria	2115051005	100
28	Octavia Stephanie Marpaung	2115051026	100
29	I Putu Bayu Ananta Surya	2115051019	90
30	Putu Ryan Darmayasa	2115051048	90
Total			2700
Rata-Rata			90
Nilai Terendah			80
Nilai Tertinggi			100

Lampiran 40 Dokumentasi

1. Dokumentasi Uji Ahli Isi



2. Dokumentasi Uji Ahli Media

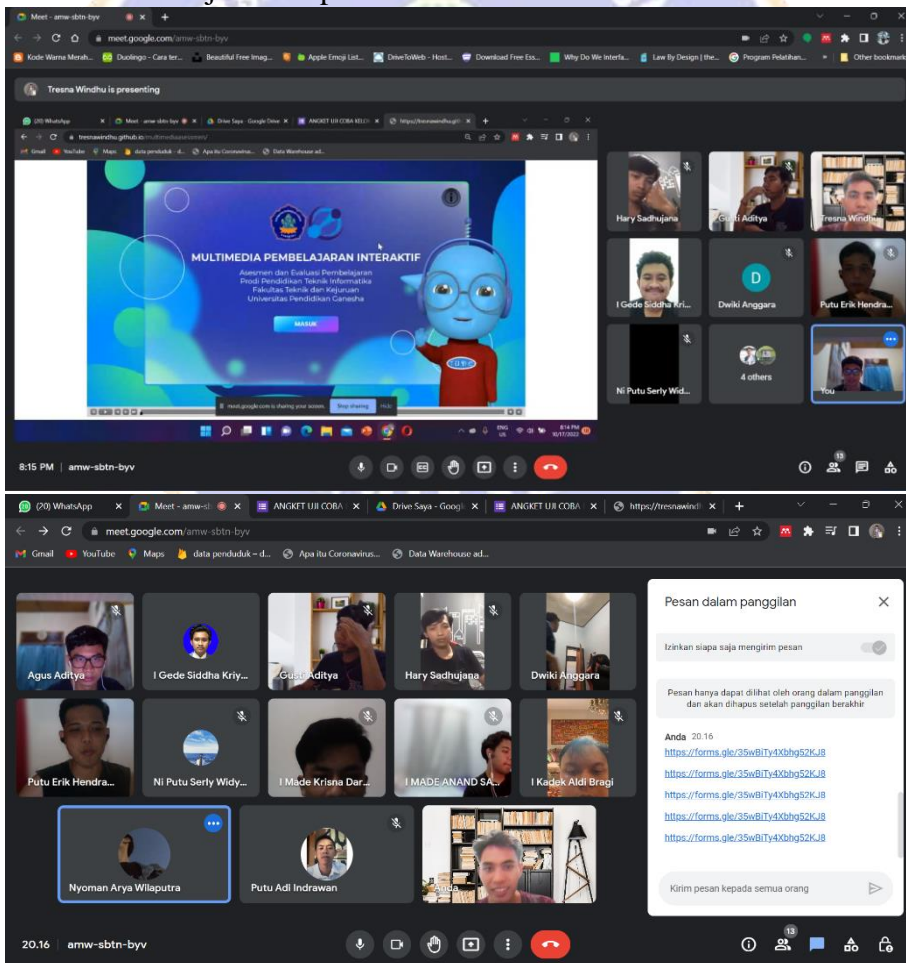


3. Dokumentasi Uji Perorangan





4. Dokumentasi Uji Kelompok Kecil



5. Dokumentasi Uji Lapangan

