

Appendix 1: First Interview Guide

NO	Items of Interview Guide (For Teacher)
1.	Apakah disekolah ini ada fasilitas LCD/Laptop?
2.	Apakah Ibu/bapak pernah menggunakan LCD/laptop/CD atau software ketika mengajar dikelas?
3.	Apakah perlu adanya media/permainan yang menunjang pembelajaran siswa diluar jam pembelajaran dikelas?
4.	Jika nantinya ada inovasi pembelajaran bahasa inggris untuk siswa menggunakan ICT, apakah anda mendukung gagasan ini?
5.	-Jika ya apakah anda bisa menggunakan media tersebut di dalam kelas?
6.	Topik apa saja yang perlu dikembangkan jadi permainan?

Appendix 2: The result of the first interview

Mahasiswa : Apakah ada fasilitas LCD/ laptop di kelas?

Guru : iya ada Lcd setiap kelas ada dan laptop ada tapi masing-masing guru bawa sendiri?

Mahasiswa : Berarti ibu sudah biasa memakai laptop?

Guru : Pake laptop biasa tetapi tidak mahir, tetapi kalau memakai laptop untuk cara pengajarannya jarang memakai.

Mahasiswa : Terus untuk memakai power poin bisa apa gimana bu?

Guru : memang tidak bisa.

Mahasiswa : Sekarang kebanyakan anak2 udah bnyak yang main game suka main game bisa dibilang melek teknologi, mereka lebih cepet mengenal

teknologi, padahal ngiket tali sepatu kan kebanyakan... untuk ibu bagaimana cara menyikapinya.

Guru : Kalau saya disekolah kan tidak tau, paling disekolah nyaranin aja jangan main game gitu, karena yang lebih tau kan mereka dan orang tuanya sebenarnya, walaupun disekolah kan kita hanya mengajarkan apa yang sudah kita ada disekolah aja, ngasih tau kurangnya main game itu saja, kalau gimana2 kan orang tua yang punya andil sebenarnya, mereka yang lebih punya aturan dirumahnya bagaimana kalau disekolah kan kita, memang mereka tidak memegang gadget, tidak kan?, jadi kita ndak tau bagaimana gininya, kalau disekolah kan kita ajarin kalau untuk ngiket tali sepatu kita ngajarin disekolah, iket sendiri, kita ndak pernah iketin dari kelas satu gitu, tapi kalau dirumahnya mungkin diiketin sama orang tuanya.

Mahasiswa : Gini maksudnya, kami kan kayak apa ya, pengalaman-pengalaman kayak keponakan kan baru umur 4 tahun udah sering main game

Guru : Main game sama dengan main game yang lainnya beda, karena main game kan itu-itu aja yang dipencet kan?.

Mahasiswa : Nah maka dari itu kita jadi terinspirasi mau buat media pembelajaran yang berbasis ICT / Teknologi untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, nah kalau misalkan kami mengembangkan suatu media yang berbasis teknologi seperti itu kira-kira Ibu bakal bisa menerapkannya

Guru : Oh kalau dipelajari bisa, apapun yang kita pelajari pasti bisa, karena kita tidak bisa stuck disini aja, harus mengikuti, guru-guru itu harus mengikuti walaupun sudah lingsir (tua) atau apa ya tetap harus mengikuti mereka, setidaknya sudah memegang mouse aja bisa, gitu kan, kan beda dengan anak muda sekarang, udah canggih dia main ininya, anak saya saja yang SMP udah lomba power point, dia ikut lomba apa-

apa, jadi kan beda, kita mau belajar sama sekali kalau saya dulu sma sekali malas gitu lo kalau dibilang ndak bisa males , maunya memang laptop mendingan beli yang lain lah kalau ibu2 yang sudah agak ini ya, tapi kan sekarang kita memang sudah harus, karena ini rapot juga harus make laptop atau apa, mau tidak mau harus, sebenarnya saya pengen, dulu ICT game ada bu Ratmi yang giniin, msih ada kok ininya apa namanya, CD nya, cumak ngga mau ke laptop saya ngga tau, maunya saya kasi ke anak-anak, ICT Gamenya tapi ngga bisa, terus kalau misalnya untuk power point atau slide gitu misalnya ada kita kan tinggal nyomot dari youtube atau dari google kan bisa, gambar-gambar itu lebih gampang sebenarnya ngajar anak-anak kalau kita make itu dari pada ngga ada media sama sekali, sebenarnya lebih gampang pakai ICT, gitu.

Mahasiswa : Kalau boleh tau, ICT Gamenya aplikasi apa dipakai bu?

Guru : Apa ya lupa saya, pokoknya berhubungan dengan game sih sebenarnya dia, pokoknya nanti kita ngeklik tinggal ngeklik main game apa gitu, misalnya tentang pakaian, tentang animal jadi ada gamenya, game dia dikasi ICT nya ICT game.

Mahasiswa : Itu gamesnya itu dikasi ngajar untuk kelas berapa Ibu?

Guru : Dari kelas 4 sih, kan karena rata-rata kalau SD itu kan dari kelas 4, dasarnya itu kan dari kelas 4 , jadi kalau untuk dari kelas 1 itu hanya beberapa sekolah aja yang mengadakan, seperti disini, di lab, di mutiara yang laiinya kan isi dari kelas 4 walaupun udah dikota dia, mungkin sekarang kalau sudah K13 yang dipakai, dikota udah mulai dari kelas 1, setidaknya sedikit demi sedikit udah mulai, dasarnya itu dari kelas 4, jadi yang kita ajarin disini kelas satu, diluar sana di kelas empat diajarin

Mahasiswa : Jadi menurut Ibu bagus?

Guru : Iya bagus itu

Mahasiswa : Jadi semuanya kelas 1,2,3,4,5,6. Kan ibu bilang tadi umumnya murid-muridnya belajar bahasa inggris dari kelas 4,

Guru : Tapi kalau disini udah dari kelas 1.

Mahasiswa : Iya karena disini dari kelas satu, biar muridnya juga semakin termotivasi belajar bahasa Inggris, maunya kami mengembangkan media teknologi dari kelas 1.

Guru : Iya bagus itu, berapa kali mau ambil data dikelas?

Mahasiswa : Kami si gini dulu bu, pertama need analisis dulu , nanti kita juga mungkin sama dosen kalau hasil questionnairanya itu kayak gini, hasil wawancara dengan ibunya juga seperti ini, nanti kita pilih dah dari salah satu itu materi mana yang mungkin bisa dibuatkan untuk media teknologinya.

Guru : Kalau kelas satu vocab aja.

Mahasiswa : 1,2,3 vocab bu?, mungkin punya saran bu?

Guru : Kelas 3 sudah mulai bisa reading, conversation udah bisa dia, kalau kelas 1 dan kelas 2, kelas satu vocab pasti, kalau kelas 2 sudah ke sentence sudah bisa dia, conversation tapi singkat, walaupun reading dikasi bisa tapi yang simple bahasanya, misalnya sekarang tentang fruit, paling tentang like, dislike, don't like, doesn't like gitu aja, jadi dia tau kesukaan buah apa, temennya juga apa itu itu aja dah jadi dia tau pertanyaan, jawabannya nanti yes or no , kan itu sudah conversation pendek, itu aja bisa kok dipakai itu kalau memang bisa mengembangkan, kreativitas kalian aja, kalau bagus saya ajarin nanti.

Mahasiswa : Kami rencananya mengembangkan media story jumper, Powtoon sama Camatasia, pernahkah ibu mendengar ketiganya itu?

Guru : Belum pernah

Mahasiswa : Kalau story jumper itu semacam buku cerita tetapi dia digital, bacanya lewat online dan laptop, itu dikasi link, kalau powtoon itu video animasi dia, jadi bisa dimasukin lagu, bisa ada dubbing suara-suara, dialog gitu bisa, terus yang satu lagi Camtasia dia bisa video editor jadi masukin satu video setelah itu diedit,

Guru : Videonya diambil dari mana?

Mahasiswa : Bisa dibuat dari slide show dijadikan video, misalnya buat slide show dimasukan ke Ke aplikasi Camtasia terus jadi video.

Guru : Oke nanti saya liat gimana deh, kalau dulu ada big book

Mahasiswa : Berbasis teknologi ya bu big booknya ?

Guru : Tidak sih dia, big book, jadi dia menjelaskan dengan big book dia bercerita dengan itu, dia ngambilnya kelas 1, kelas 2 dan kelas 3.

(Percakapan diluar topic).

Guru : Ada lagi? Pokoknya kalau mau berbasis IT, silakan lakukan, anak-anak pasti senang, karena mereka pasti tertarik, enjoy, happy kalau udah kayak gitu, karena kalau misalnya ngga gitu writingnya yang kurang, karena kebanyakan nyimak dia, kecuali mungkin setelah itu dikasi ada tesnya tau apa gitu mungkin bisa, tapi aja dia kan habis nyimak jarang misalnya kartu fastcard itu kan Cuma menyimak aja dia, mendengarkan, liat gambar sama tulisannya aja tapi kalau disuruh nulis tanpa gini jarang anak-anak bisa, karena kalau kita beda kurikulumnya dengan kurikulum yang ada di internasional itu kan mereka beda yaitu punya kurikulum sendiri, disini kita kan mengikuti kurikulum ataupun tes yang diadakan di pemerintah, anak-anak harus mengikuti tes yang memang soalnya dari pemerintah, jadi mereka harus tau tentang structure, grammar atau apa, tulisan juga harus benar kan, tapi kalau yang kurikulum mungkin dia kayak sekolah internasional kan beda punya

kurikulum sendiri untuk ini ya, pengen speakingnya yang bener pengen ininya, cocok, tapi kalau disini ya tidak apa-apa, bagus, saya dukung kok. Tapi kalau saya gaptak bisanya ngetik-ngetik saja.

Mahasiswa : Oh berarti bisa make Microsoft word,

Guru : Iya bisa,

Mahasiswa : Microsoft word saja?

Guru : Microsoft excel bisa,

Mahasiswa : Berarti power point belum ya bu?

Guru : Memang malas belajar saya, aduh males sekali, belum lagi yang lainnya, apalagi kayak sekarang.

Mahasiswa : Kalau untuk internetan bu kayak google gitu mungkin di laptop, bisa?

Guru : Bisa (mengangguk)

Mahasiswa : Oh ya disekolah ini ada fasilitas wifi bu?

Guru : Ada tapi tidak sampai ke kelas-kelas, dia nyampek cumak sekitarn sini aja diruang guru, dikelasnya mungkin sampai dikelas 4c mungkin, 3 c, yang lainya tidak nyampe, sekitar sini aja dah, jadi kalau mau nyari ini ni, pasti harus keruangan ini atau ruangan perpustakaan, n ke kelas soalnya itulah susahny kadang kalau mau misalnya langsung dari google atau apa gitu sudah harus kesini dulu, disave dulu atau apa gitu kan, baru bisa, kalau misalnya langsung gitu kan enak kita, ketik aja ini atau cariin youtube aja, kana da tu youtube udah langsung isi ininya kan? Enak jadinya belajarnya, kadang yaudah dirumah aja cobak cari tak gitu aja, anak-anak sekarang kan sudah gini dia, orang tuanya sudah fasilitasnya lebih melebihi gurunya kok, yak an fasilitas anak-anak kan melebihi gurunya, jadi kadang anak-anak tu lebih tau dari pada gurunya, bagaimana cara menggunakan internet. Ya bisa gunakan ICT

nya sekreatif mungkin , semenarik mungkin buat anak-anak kelas satu, dua, tiga kan anak-anak masih senang dengan yang namanya bermain, itu saja, pasti mereka senang.

Appendix 3: The Second Interview Guide

No	Items for Interview Guide (for students)
1.	Apakah menyenangkan belajar bahasa inggris melalui media pembelajaran yang digunakan?
2.	Apakah lebih mudah memahami pelajaran bahasa inggris setelah menggunakan media pembelajaran?
3.	Apakah siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media pembelajaran?
4.	Apakah media pembelajaran membuat siswa menyukai pelajaran bahasa inggris?
5.	Apakah media pembelajaran bahasa inggris tersebut menarik?

Appendix 4: The result of the Second Interview

Interviewer : menyenangkan nggak belajar bahasa inggris melalui media yang ditampilkan tadi?

Murid : Seneng

Interviewer : Kenapa kok seneng?

Murid : Iya, karena ada gambar yang menarik dan lucu

Interviewer : Oke, terus lebih mudah ngga memahami pembelajaran bahasa inggris pake media tadi?

Murid : Iya

Interviewer : Karena ada langsung contoh gambarnya gitu ya.

Murid : Iya karena ada gambarnya jadi lebih mudah dimengerti.

Interviewer : semangat ngga jadinya, pake media tadi?

Murid : Semangat

Interviewer : Semangat ya, ada game juga ya

Murid : Iya,

Interviewer : Jadi suka ngga sama pembelajaran bahasa inggris,

Murid : Iya jadi suka

Interviewer : Media yang digunakan tadi menarik ngga menurut adik?

Murid : menarik

Interviewer : Kenapa?

Murid : Soalnya ada gambar yang lucu, ya pokoknya menarik lah.

Interviewer : Oke makasi dik

Murid : Iya

Appendix 5: Students' Questionnaire for the Need Analysis

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian senang belajar Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Jika “Ya”, apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Gurunya menyenangkan <input type="checkbox"/> Materinya mudah <input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya menyenangkan <input type="checkbox"/> Lain-lain

		<p>.....</p> <p>.....</p> <p>(tulislah)</p>
3.	Jika “Tidak”, apa alasannya?	<p><input type="checkbox"/> Tidak suka gurunya</p> <p><input type="checkbox"/> Materinya susah</p> <p><input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya tidak menyenangkan</p> <p><input type="checkbox"/> Lain-lain</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>(tulislah)</p>
4.	Bagaimana guru kalian memberikan pelajaran Bahasa Inggris di kelas?	<p><input type="checkbox"/> Bervariasi (diskusi, tanya jawab, bernyanyi, kuis, dsb.)</p> <p><input type="checkbox"/> Monoton (menjelaskan materi dan menjawab soal di buku/soal dari guru)</p>
5.	Apakah guru kalian pernah menggunakan handphone atau laptop dalam mengajar Bahasa Inggris?	<p><input type="checkbox"/> Sangat sering</p> <p><input type="checkbox"/> Sering</p> <p><input type="checkbox"/> Kadang-Kadang</p> <p><input type="checkbox"/> Pernah</p> <p><input type="checkbox"/> Tidak Pernah</p>
6.	Apakah guru kalian pernah menggunakan cerita atau video dalam mengajar Bahasa Inggris?	<p><input type="checkbox"/> Sangat sering</p> <p><input type="checkbox"/> Sering</p> <p><input type="checkbox"/> Kadang-Kadang</p> <p><input type="checkbox"/> Pernah</p>

		<input type="checkbox"/> Tidak Pernah
7.	Jika pernah, cerita atau video apa yang biasanya digunakan?	<input type="checkbox"/> Manusia <input type="checkbox"/> Hewan <input type="checkbox"/> Tumbuhan <input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
8.	Seberapa sering cerita atau video digunakan dalam kegiatan dikelas?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang
9.	Apakah cerita atau video dapat membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
10.	Pembelajaran seperti apa yang lebih membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Belajar sambil bermain <input type="checkbox"/> Tanya jawab <input type="checkbox"/> Menjawab soal-soal <input type="checkbox"/> Lain-Lain (tulislah)
11.	Apakah kalian menggunakan handphone atau laptop?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
12.	Seberapa sering kalian menggunakan handphone atau laptop di luar sekolah?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-kadang

13.	Pernahkah kalian membaca cerita atau menonton video di handphone atau laptop?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
14.	Pernahkah belajar Bahasa Inggris dari cerita atau video di handphone atau laptop?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
15.	Jika nantinya ada buku cerita atau video untuk belajar Bahasa Inggris yang dapat dilihat melalui handphone atau laptop, apa kalian tertarik mencobanya?	<input type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak



Appendix 6: The Result of Students' Questionnaire

KUESIONER

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya

Nama : *Rita Cintya Permani...*

Kelas : *VI^A*.....

Umur : *11th*.....

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keseharian kalian di kelas!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian senang belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Jika "Ya", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Gurunya menyenangkan <input type="checkbox"/> Materinya mudah <input checked="" type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya menyenangkan <input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
3.	Jika "Tidak", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Tidak suka gurunya <input type="checkbox"/> Materinya susah <input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya tidak menyenangkan

		<input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
4.	Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, bagaimana guru kalian memberikan pelajaran Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Bervariasi (diskusi, tanya jawab, bernyanyi, kuis, dsb.) <input checked="" type="checkbox"/> Monoton (menjelaskan materi dan menjawab soal di buku/soal dari guru)
5.	Apakah guru kalian pernah menggunakan media seperti laptop/handphone untuk mengajar Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Sangat sering <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang <input type="checkbox"/> Pernah <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Pernah
6.	Jika pernah, apakah membuat kalian lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Seberapa sering media seperti laptop/handphone digunakan dalam kegiatan dikelas?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input checked="" type="checkbox"/> Kadang-Kadang
9.	Pembelajaran seperti apa yang lebih membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Belajar sambil menggunakan media seperti laptop dan handphone <input checked="" type="checkbox"/> Tanya jawab <input type="checkbox"/> Menjawab soal-soal <input type="checkbox"/> Lain-Lain

	 (tulislah)
10.	Adakah keinginan kalian untuk belajar sambil menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
11.	Apakah kalian menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
12.	Seberapa sering kalian menggunakan handphone/laptop di luar sekolah?	<input type="checkbox"/> Selalu <input checked="" type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang
13	Hal-hal apa saja yang biasanya kalian buka menggunakan handphone/laptop?	<input type="checkbox"/> Sosial media <input type="checkbox"/> Video Youtube <input type="checkbox"/> Game <input checked="" type="checkbox"/> Membaca cerita online <input type="checkbox"/> Lain-Lain (tulislah)
14.	Pernahkah kalian terpikirkan untuk menggunakan handphone atau laptop untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
15.	Jika nantinya ada materi pembelajaran dalam bentuk buku bergambar /video yang bisa dibuka melalui handphone/laptop, apakah kalian akan tertarik untuk menonton atau membacanya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

TERIMA KASIH ^_^

KUESIONER

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya

Nama : Luh Nadi Apriyanti
 Kelas : VIA
 Umur : 12

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keseharian kalian di kelas!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian senang belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Jika "Ya", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Gurunya menyenangkan <input type="checkbox"/> Materinya mudah <input checked="" type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya menyenangkan <input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
3.	Jika "Tidak", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Tidak suka gurunya <input type="checkbox"/> Materinya susah <input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya tidak menyenangkan

		<input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
4.	Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, bagaimana guru kalian memberikan pelajaran Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Bervariasi (diskusi, tanya jawab, bernyanyi, kuis, dsb.) <input type="checkbox"/> Monoton (menjelaskan materi dan menjawab soal di buku/soal dari guru)
5.	Apakah guru kalian pernah menggunakan media seperti laptop/handphone untuk mengajar Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Sangat sering <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang <input type="checkbox"/> Pernah <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Pernah
6.	Jika pernah, apakah membuat kalian lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Seberapa sering media seperti laptop/handphone digunakan dalam kegiatan dikelas?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input checked="" type="checkbox"/> Kadang-Kadang
9.	Pembelajaran seperti apa yang lebih membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Belajar sambil menggunakan media seperti laptop dan handphone <input type="checkbox"/> Tanya jawab <input checked="" type="checkbox"/> Menjawab soal-soal <input type="checkbox"/> Lain-Lain

	 (tulislah)
10.	Adakah keinginan kalian untuk belajar sambil menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
11.	Apakah kalian menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
12.	Seberapa sering kalian menggunakan handphone/laptop di luar sekolah?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input checked="" type="checkbox"/> Kadang-Kadang
13	Hal-hal apa saja yang biasanya kalian buka menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Sosial media <input checked="" type="checkbox"/> Video Youtube <input checked="" type="checkbox"/> Game <input checked="" type="checkbox"/> Membaca cerita online <input type="checkbox"/> Lain-Lain (tulislah)
14.	Pernahkah kalian terpikirkan untuk menggunakan handphone atau laptop untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
15.	Jika nantinya ada materi pembelajaran dalam bentuk buku bergambar /video yang bisa dibuka melalui handphone/laptop, apakah kalian akan tertarik untuk menonton atau membacanya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak



KUESIONER

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya

Nama : Kadek Indah Pratiwi sari
 Kelas : VI^A
 Umur : 12

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keseharian kalian di kelas!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian senang belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Jika "Ya", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Gurunya menyenangkan <input type="checkbox"/> Materinya mudah <input checked="" type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya menyenangkan <input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
3.	Jika "Tidak", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Tidak suka gurunya <input type="checkbox"/> Materinya susah <input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya tidak menyenangkan

		<input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
4.	Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, bagaimana guru kalian memberikan pelajaran Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Bervariasi (diskusi, tanya jawab, bernyanyi, kuis, dsb.) <input checked="" type="checkbox"/> Monoton (menjelaskan materi dan menjawab soal di buku/soal dari guru)
5.	Apakah guru kalian pernah menggunakan media seperti laptop/handphone untuk mengajar Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Sangat sering <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang <input type="checkbox"/> Pernah <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Pernah
6.	Jika pernah, apakah membuat kalian lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Seberapa sering media seperti laptop/handphone digunakan dalam kegiatan dikelas?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input checked="" type="checkbox"/> Kadang-Kadang
9.	Pembelajaran seperti apa yang lebih membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Belajar sambil menggunakan media seperti laptop dan handphone <input checked="" type="checkbox"/> Tanya jawab <input type="checkbox"/> Menjawab soal-soal <input type="checkbox"/> Lain-Lain

	 (tulislah)
10.	Adakah keinginan kalian untuk belajar sambil menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
11.	Apakah kalian menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input checked="" type="checkbox"/> Tidak
12.	Seberapa sering kalian menggunakan handphone/laptop di luar sekolah?	<input checked="" type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang
13.	Hal-hal apa saja yang biasanya kalian buka menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Sosial media <input checked="" type="checkbox"/> Video Youtube <input checked="" type="checkbox"/> Game <input checked="" type="checkbox"/> Membaca cerita online <input type="checkbox"/> Lain-Lain (tulislah)
14.	Pernahkah kalian terpikirkan untuk menggunakan handphone atau laptop untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
15.	Jika nantinya ada materi pembelajaran dalam bentuk buku bergambar /video yang bisa dibuka melalui handphone/laptop, apakah kalian akan tertarik untuk menonton atau membacanya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

KUESIONER

**Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya**

Nama : Ida Bagus Satya W.M.

Kelas : VIA

Umur : 12 tahun

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keseharian kalian di kelas!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian senang belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
2.	Jika "Ya", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Gurunya menyenangkan <input type="checkbox"/> Materinya mudah <input checked="" type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya menyenangkan <input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
3.	Jika "Tidak", apa alasannya?	<input type="checkbox"/> Tidak suka gurunya <input type="checkbox"/> Materinya susah <input type="checkbox"/> Kegiatan belajarnya tidak menyenangkan

		<input type="checkbox"/> Lain-lain (tulislah)
4.	Dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, bagaimana guru kalian memberikan pelajaran Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Bervariasi (diskusi, tanya jawab, bernyanyi, kuis, dsb.) <input type="checkbox"/> Monoton (menjelaskan materi dan menjawab soal di buku/soal dari guru)
5.	Apakah guru kalian pernah menggunakan media seperti laptop/handphone untuk mengajar Bahasa Inggris?	<input type="checkbox"/> Sangat sering <input type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang <input type="checkbox"/> Pernah <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Pernah
6.	Jika pernah, apakah membuat kalian lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
7.	Seberapa sering media seperti laptop/handphone digunakan dalam kegiatan dikelas?	<input type="checkbox"/> Selalu <input type="checkbox"/> Sering <input checked="" type="checkbox"/> Kadang-Kadang
9.	Pembelajaran seperti apa yang lebih membuat kalian termotivasi dalam belajar?	<input type="checkbox"/> Belajar sambil menggunakan media seperti laptop dan handphone <input type="checkbox"/> Tanya jawab <input checked="" type="checkbox"/> Menjawab soal-soal <input type="checkbox"/> Lain-Lain

	 (tulislah)
10.	Adakah keinginan kalian untuk belajar sambil menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
11.	Apakah kalian menggunakan handphone/laptop?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
12.	Seberapa sering kalian menggunakan handphone/laptop di luar sekolah?	<input type="checkbox"/> Selalu <input checked="" type="checkbox"/> Sering <input type="checkbox"/> Kadang-Kadang
13	Hal-hal apa saja yang biasanya kalian buka menggunakan handphone/laptop?	<input type="checkbox"/> Sosial media <input type="checkbox"/> Video Youtube <input type="checkbox"/> Game <input type="checkbox"/> Membaca cerita online <input type="checkbox"/> Lain-Lain (tulislah)
14.	Pernahkah kalian terpikirkan untuk menggunakan handphone atau laptop untuk belajar?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak
15.	Jika nantinya ada materi pembelajaran dalam bentuk buku bergambar /video yang bisa dibuka melalui handphone/laptop, apakah kalian akan tertarik untuk menonton atau membacanya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya <input type="checkbox"/> Tidak

TERIMA KASIH ^_^

Appendix 7: The Teacher's Judgment Rubric**KUESIONER**

**Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya**

Nama :

Jabatan :

Sekolah :

Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

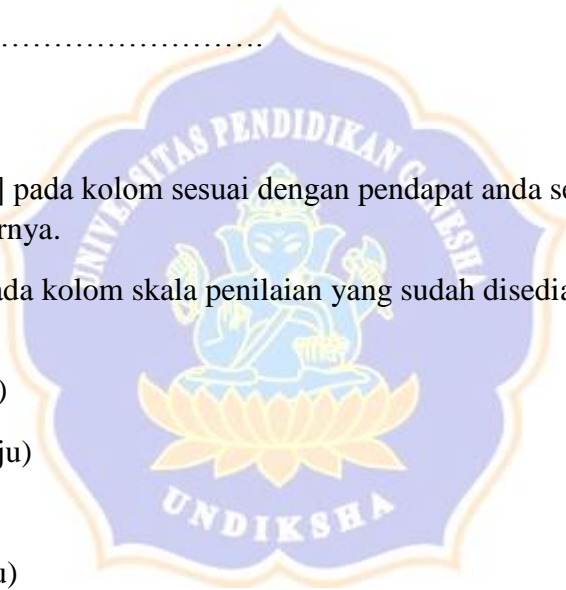
1 = TS (Tidak Setuju)

2 = KS (Kurang Setuju)

3 = S (Setuju)

4 = SS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar kuisisioner ini.





No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dengan ukuran jelas dan mudah dibaca				
		Pemilihan bentuk (shape) tulisan yang beragam & sederhana, dan jenis serta tidak mengganggu isi materi				
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks mudah dibaca dengan jelas				
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa				
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi				
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat				
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan sehingga dapat mengalihkan perhatian siswa				

		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar				
		Musik latar tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa				



Appendix 8: The Result of Teacher's Judgment

KUESIONER

Jawablah Pertanyaan Dibawah Ini
Dengan Sejujur-Jujurnya

Nama : Ni Luh Ayu Supriyasi, S.Pd.
Jabatan : Guru Bahasa Inggris
Sekolah : SDN 3 Banjar Jawa

Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = TS (Tidak Setuju)

2 = KS (Kurang Setuju)

3 = S (Setuju)

4 = SS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar kuisisioner ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dengan ukuran jelas dan mudah dibaca				✓
		Pemilihan bentuk (shape) tulisan yang beragam & sederhana, dan jenis serta tidak mengganggu isi materi				✓
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks mudah dibaca dengan jelas				✓
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa				✓
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan sehingga dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar				✓

		Musik latar tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa				✓

Singaraja, 10 Juni 2019

(Ni Luh Ayu Supanastri, S.Pd.)
NIP.

Appendix 9: The Result of Scoring Rubric for Expert Design (Validity)

Expert Judgment Form

Questionnaire of Design

No.	Item	Relevant	Not-relevant	Note
1.	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.	✓		
2.	Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3.	Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	✓		
4.	Materi disajikan secara runtut dan sistematis (berjenjang dan runtut).	✓		
5.	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa	✓		
6.	Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.	✓		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language.	✓		
8.	Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar)	✓		
9.	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.	✓		

CS Scanned with CamScanner

10.	Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan dilakukan.	✓		
-----	--	---	--	--

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge I



Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198309232008122001

Expert Judgment Form

Questionnaire of Design

No.	Item	Relevant	Not-relevant	Note
1.	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.	✓		
2.	Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3.	Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	✓		
4.	Materi disajikan secara runtut dan sistematis (berjenjang dan runtut).	✓		
5.	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa	✓		
6.	Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.	✓		
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language.	✓		
8.	Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar)	✓		
9.	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.	✓		

10.	Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan dilakukan.	✓		Mis spelling for the word "ditampilkan"
-----	--	---	--	---

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge II



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Appendix 10: The Result of Scoring Rubric for Expert Media (Validity)

EXPERT JUDGEMENT FORM
QUESTIONNAIRE OF MEDIA

No.	Item	Relevant	Irrelevant	Note
1.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca	✓	 terlihat dengan ukuran yang mempermudah siswa membaca
2.	Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi	✓		Pemilihan bentuk (shape) dan jenis tulisan beragam dan sederhana sehingga tidak mengganggu isi materi
3.	Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas	✓		Penggunaan warna teks yang tidak sama dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks mudah dibaca dengan jelas.
4.	Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa	✓		
5.	Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi	✓		
6.	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan <u>terlalu lambat</u>	✓		... dan tidak terlalu lambat.
7.	Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan <u>sehingga yang mengalihkan perhatian siswa</u>	✓	 berlebihan yang dapat mengalihkan "sehingga" is replaced by omitted.
8.	Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya	✓		

9.	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.	✓		
10.	Audio narasi jelas.	✓		

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Appendix 11: The Scoring Rubric for Expert Design (Quality)

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				

2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah				

		siswa memahami apa yang akan dilakukan.				
--	--	---	--	--	--	--



Appendix 12: The Result of Scoring Rubric for Expert Design (Quality)

Expert 1

Topic 1 : Food and Beverages

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Food and Beverages.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 - 1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
 - 2 = TS (Tidak Sesuai)
 - 3 = KS (Sesuai)
 - 4 = CS (Sangat Sesuai)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Scanned with

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				✓
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Komentar/Saran umum:

Simpel dan jelas

Keunggulan Materi:

Jelas

Kelemahan Materi:

glass of water - tapi ada botol - spp
a glass of, a cup of → ada la

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge I

Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198309232008122001



Topic 2: Public Places

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Public Places.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2 = TS (Tidak Sesuai)

3 = KS (Sesuai)

4 = CS (Sangat Sesuai)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Scanned with CamScanner

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.			✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).			✓	
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).			✓	
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓



Topic 3: Transportation

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Transportation.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 - 1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
 - 2 = TS (Tidak Sesuai)
 - 3 = KS (Sesuai)
 - 4 = CS (Sangat Sesuai)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa			✓	✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				✓
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Komentar/Saran umum:

Sangat bagus
 angkutan ya
 crane transportation juga?

Keunggulan Materi:

Materi sesuai dg silabus

Kelemahan Materi:

Coba lihat di silabus, vocab apa saja yg dipertanyakan sesuai silabus
 ini kelas berapa?
 Ferry spt cruise

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge I



Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198309232008122001

Topic 4: Sport and Hobby

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Sport and Hobby.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 - 1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)
 - 2 = TS (Tidak Sesuai)
 - 3 = KS (Sesuai)
 - 4 = CS (Sangat Sesuai)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				✓
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Komentar/Saran umum:

.....
 Bagus

Keunggulan Materi:

.....
 Materi disesuaikan dg silabus

Kelemahan Materi:

.....
 Se
 pertama² judo, gym, wrestling, archery
 tidak kontekstual dg anak SD
 Mungkin swimming, running, badminton, cycling
 running pakai gambar anak^x
 Gambar hiking tp sky tapir tulisan hiking

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge I



Luh Diah Surya Adnyani, S.Pd., M.Pd

NIP. 198309232008122001

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				✓
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

Expert 2

Topic 1 : Food and Beverages

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Food and Beverages.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluators : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli Desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2 = TS (Tidak Sesuai)

3 = KS (Sesuai)

4 = CS (Sangat Sesuai)

Printed with

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.			✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).			✓	
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).			✓	
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓



		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Komentar/Saran umum:

Konsisten dalam memilih gambar. Ada yang 3-D pictures dan ada yang 2-D.

Keunggulan Materi:

Materi sudah disampaikan secara runtut berdasarkan kategori.

Kelemahan Materi:

Fish dan Chicken terkesan ambigu; bisa dalam kategori animal juga.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge II



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Topic 2 : Public Places

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Public Places..

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli Desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2 = TS (Tidak Sesuai)

3 = KS (Sesuai)

4 = CS (Sangat Sesuai)

Scanned with CamScanner

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.			✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).				✓
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.					
--	--	------------	--	--	--	--	--

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Komentar/Saran umum:

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

Keunggulan Materi:

Isi materi sudah kontekstual.
.....
.....

Kelemahan Materi:

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

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge II



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003



Topic 3 : Transportation

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Transportation.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli Desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)

2 = TS (Tidak Sesuai)

3 = KS (Sesuai)

4 = CS (Sangat Sesuai)

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.			✓	✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.			✓	
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai			✓	
		Materi disajikan secara runut dan sistematis (berjenjang dan runut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.				✓
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).				✓
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).			✓	
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Komentar/Saran umum:

Lebih konsisten dalam memilih jenis gambar, jangan ada gambar yang menyerupai asli dan ada yang kartun.

Keunggulan Materi:

Isi materi sudah kontekstual.

Kelemahan Materi:

Air transportation belum mengcover semua kosakatanya.
Water transportation juga.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge II



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Topic 4: Sport and Hobby

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Desain

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Sport and Hobby.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli Desain

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli Desain dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Desain.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Sangat Tidak Sesuai)	tidak sesuai setuju
2 = TS (Tidak Sesuai)	kurang sesuai setuju
3 = KS (Sesuai)	sesuai setuju
4 = CS (Sangat Sesuai)	sangat sesuai setuju

anned with

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan silabus	Materi yang dijabarkan sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar.				✓
		Cakupan materi pembelajaran sesuai dengan Indikator pencapaian pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
		Materi pembelajaran mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai				✓
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis (berjenjang dan runtut).				✓
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Kedalaman materi sesuai dengan level/tingkat perkembangan siswa				✓
		Konten video dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar.			✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan konteks penggunaannya (natural language).			✓	
		Konten video mempresentasikan kehidupan nyata siswa (kosa kata & gambar).			✓	
3	Kejelasan bahasa	Video menggunakan bahasa sederhana dan tidak kompleks.				✓
		Instruksi yang ditampilkan jelas dan dapat mempermudah siswa memahami apa yang akan				✓

		dilakukan.				
--	--	------------	--	--	--	--

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Komentar/Saran umum:

.....

Keunggulan Materi:

Sebagian besar kosakata sudah merepresentasikan kontekstual kehidupan nyata siswa.

Kelemahan Materi:

Sebaiknya semua kosakata disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa. Di sini tidak ada olahraga "wrestling" ~~adalah~~ "Wrestling" adalah salah satu kebudayaan Jepang.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge II



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Appendix 13; The Scoring Rubric for Expert Media (Quality)

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Proposional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca				
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi				
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas				
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa				
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi				
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				

3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.				
		Audio narasi jelas.				



Appendix 14; The Result of Scoring Rubric for Expert Media (Quality)

Expert 1

Topic 1: Food and Beverages



Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Food and Beverages

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Informatika/Ahli Media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 - 1 = STS (Tidak Setuju)
 - 2 = TS (Kurang Setuju)
 - 3 = KS (Setuju)
 - 4 = CS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi			✓	
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.			✓	
		Audio narasi jelas.				✓


Komentar/Saran umum:

... Konsep pembuatan video sangat estetik, hanya slide show dengan audio. Perlu
 ... ditambahkan effectnya. Catatan penting: sebaiknya ada konsistensi, penulisan
 ... gambar, apalagi menggunakan foto asli atau gambar ilustrasi

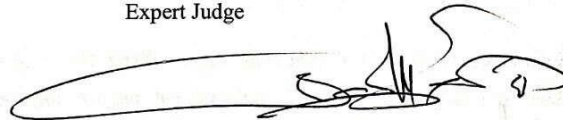
Keunggulan Materi:

- video estetik, mudah untuk diikuti

Kelemahan Materi:

1. tipes untuk sub bab "Foods" "Beverage" dituliskan effectnya tidak seluas 
2. Nerdia perlu dibuat lebih konsisten dari sisi ukuran & bentuknya
3. Konsistensi ukuran gambar, sebaiknya jgn berbeda-beda? gunakan gambar dgn size ekebar
 video sehingga tidak ada ruang kosong... hitam... di sekitarnya.
4. Masih ada tulisan yg penulisan warnanya perlu diperbaiki tgn mirip dgn background.
5. Agar lebih menarik, perlu ditubdi: Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

NIP. 198501042010121004

Topic 2: Public Places

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Public Places

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Informatika/Ahli Media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :
 - 1 = STS (Tidak Setuju)
 - 2 = TS (Kurang Setuju)
 - 3 = KS (Setuju)
 - 4 = CS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi			✓	
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.			✓	
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:

Konsep pembuatan video sangat sederhana hanya slide + suara dgn audio. Perlu diteliti efisiensi. Catatan: Sebaiknya gunakan gambar asli yang sesuai dgn public places yg ada di Indonesia contoh: petrol station di video tidak tepat di Indonesia

Keunggulan Materi:

- Video sederhana, mudah untuk dilihat

Kelemahan Materi:

- Wordis perlu konsisten → ukuran & penempatan.
 - Masih ada tulisan yg penuh warna pd. di bagian atas & bawah background.
 - agar lebih menarik, perlu diteliti cerita dlm video.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

NIP. 198501042010121004

Topic 3: Transportation

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Transportation

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Informatika/Ahli Media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)

2 = TS (Kurang Setuju)

3 = KS (Setuju)


4 = CS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi			✓	
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.			✓	
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:
Gaya penyajian video sangat sederhana, hanya slide show dgn audio.
Ppt di highlight efektifitas

Keunggulan Materi:
Video sederhana, mudah untuk diikuti.

Kelemahan Materi:
1. Tidak ada sub bab dibagian efektifitas hanya hanya  saja.
2. Wording kurang akurat ukuran & penempatan
3. Agar lebih menarik, ppt dihighlight cerita dlm video.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

NIP. 198501042010121004



Topic 4: Sport and Hobby

Lembar Evaluasi

Media Pembelajaran Berbasis Camtasia

Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Sport and Hobby.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Informatika/Ahli Media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)

2 = TS (Kurang Setuju)

3 = KS (Setuju)

4 = CS (Sangat Setuju)

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Created with

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi			✓	
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.			✓	
		Audio narasi jelas.				✓


Komentar/Saran umum:

..... Konsep video sangat sederhana, hanya slide show dgn audio. Perlu
..... diteliti efektivitas.
.....

Keunggulan Materi:

..... - Video sederhana, mudah diikuti
.....

Kelemahan Materi:

- 1. Hls. sub bab diteliti efisiensi video sbdr  dgn.
- 2. waktu kemasukan → ukuran > 178
- 3. agr lebih menarik perlu dibuatkan cerita di dalam video.

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.Kom.M.Sc

NIP. 198501042010121004

Expert 2

Topic 1: Food and Beverages

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Food and Beverages.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)	TS
2 = TS (Kurang Setuju)	KS
3 = KS (Setuju)	S
4 = CS (Sangat Setuju)	SS

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Scanned with

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi			✓	
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.			✓	
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:
 ① Gambar sandwich terlihat seperti hotdog. Tolong diperjelas
 ② Gambar glass of water perlu diperjelas. Glass yang ditampilkan terlihat hanya setengah
 ③ Gambar strawberry juice perlu diperjelas atau gunakan gambar 3D supaya sama dgn yg lain

Keunggulan Materi:

Kelemahan Materi:

Singaraja, Mei 2019
 Expert Judge



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198812012015042003

Topic 2: Public Places

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Public Places.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [✓] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)	TS
2 = TS (Kurang Setuju)	KS
3 = KS (Setuju)	S
4 = CS (Sangat Setuju)	SS

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi				✓
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.				✓
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:

- ① font tulisan "library" perlu diperbesar
- ② Warna tulisan "Patrol Station" lebih baik yang mencolok / contrast.
- ③ Font tulisan "Police Station" perlu diperbesar
- ④ — " — " Supermarket " — " —
- ⑤ — " — " Traditional market " — " — dan dipilih warna yg mencolok.

Keunggulan Materi:

- ⑥ — " — " Restaurant " — " —
- ⑦ — " — " Workshop " — " — dan dipilih warna lain yg contrast.
- ⑧ — " — " Barber Shop " — " —
- ⑨ — " — " Book Store " , " Stadium " , " Museum " , perlu diperbesar.

Kelemahan Materi:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge


Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Topic 3: Transportation

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Transportation.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)	TS
2 = TS (Kurang Setuju)	KS
3 = KS (Setuju)	S
4 = CS (Sangat Setuju)	SS

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

Scanned with
CamScanner

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca				✓
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi				✓
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa				✓
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi				✓
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.				✓
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:

- ① Font tulisan nama kendaraan perlu diperbesar
- ② Warna tulisan "plate" dipilih yang lebih kontras.

Keunggulan Materi:

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

Kelemahan Materi:

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

Singaraja, Mei 2019

Expert Judge



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198812012015042003

Topic 4: Sport and Hobby

Lembar Evaluasi
Media Pembelajaran Berbasis Camtasia
Oleh Ahli Media

Sasaran : SD (Sekolah Dasar)

Tema Video : Sport and Hobby.

Judul Penelitian : Developing Video as English Learning Media Using Camtasia Studio For Sixth Grade Students Of Elementary School In SD Negeri 3 Banjar Jawa.

Peneliti : Luh Made Suryani

Evaluator : Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan/Jabatan : Dosen Bahasa Inggris/Ahli media

Deskripsi :

Lembar evaluasi ini digunakan untuk menilai kualitas materi dari aplikasi Camtasia sebagai media pendukung pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu sebagai ahli media dimohon untuk memberikan tanggapan dan komentar/saran terhadap media pembelajaran ini.

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh Ahli Media.
2. Pada rentangan tanggapan terdapat 4 (empat) tingkatan.
3. Berilah tanda cek [√] pada kolom sesuai dengan pendapat anda sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian :

1 = STS (Tidak Setuju)	TS
2 = TS (Kurang Setuju)	KS
3 = KS (Setuju)	S
4 = CS (Sangat Setuju)	SS

Terimakasih atas kesediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini.

No	Indikator Pencapaian	Kriteria Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Grafis (Propositional layout, teks (jenis & ukuran), keterbacaan teks.	Teks diletakkan ditempat yang terlihat dan mudah dibaca			✓	
		Pemilihan bentuk kolom tulisan yang beragam, sederhana, dan tidak mengganggu isi materi				✓
		Penggunaan warna teks yang jelas dan tidak menyatu dengan warna latar sehingga teks terlihat jelas			✓	
		Pemilihan warna yang beragam dan menarik perhatian siswa			✓	
		Keterpaduan warna yang dipilih meningkatkan realistic tampilan penyajian materi			✓	
2	Teknik Penyajian (Pilihan latar, warna, gambar)	Transisi penyajian materi tidak terlalu cepat dan terlalu lambat				✓
		Pemilihan latar belakang gambar tidak terlalu berlebihan yang dapat mengalihkan perhatian siswa				✓
		Penggunaan gambar tidak berlebihan dan mencerminkan objek aslinya				✓
3	Audio (Musik/Suara)	Musik latar bervariasi dan menarik minat belajar siswa, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar.				✓
		Audio narasi jelas.				✓

Komentar/Saran umum:

- ① Tulisan running kurang besar
- ② Warna tulisan cycling kurang jelas

Keunggulan Materi:

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

Kelemahan Materi:

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

Singaraja, Mei 2019
Expert Judge



Luh Gede Eka Wahyuni, S.Pd., M.Pd
NIP. 198812012015042003

Appendix 15: The Result of Obsevation Sheet

Observation Sheet

Grade : 6 A

School : SD N 3 Banjar Jawa

Time : 1 X 35 menit

No	Activities	Yes	No
1	The students are able to see the video clearly.	✓	
2	The students are able to hear the audio of the video clearly.	✓	
3	The students concentrate when learning.	✓	
4	The students are enthusiastic in learning process.	✓	
5	The students are enjoying in doing the task.	✓	
6	The students ask if they find any problem.		✓
7	The students always do the task given by the teacher.	✓	
8	The students are active in responding the instructions.	✓	
9	The students are easy to understand the material	✓	

Note:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....