



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201946298, 17 Juli 2019

Pencipta

Nama : **Drs. Sriadhi, ST.,M.Pd.,M.Kom.,Ph.D**
Alamat : Jl. Karya Gg. Langgar No. 9 Kel : Karang Berombak, Kec : Medan Barat, Medan, Sumatera Utara, 20117
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Drs. Sriadhi, ST.,M.Pd.,M.Kom.,Ph.D**
Alamat : Jl. Karya Gg. Langgar No. 9 Kel : Karang Berombak, Kec : Medan Barat, Medan, Sumatera Utara, 20117
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku Panduan/Petunjuk**

Judul Ciptaan : **INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA
PEMBELAJARAN**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Juli 2019, di Medan

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000146441

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001



INSTRUMEN

PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



Dikembangkan oleh
Drs. Sriadhi, ST., M.Pd., M.Kom., Ph.D
Universitas Negeri Medan

DESKRIPSI

Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran disusun sebagai salah satu instrumen untuk menilaia kelayakan multimedia pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari tiga domain, yaitu :

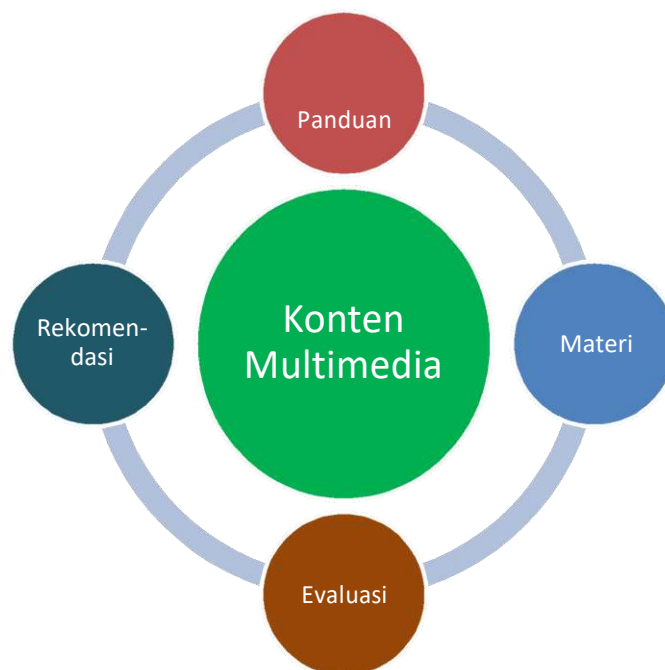
- 1) Domain Konten untuk menilai kelayakan materi multimedia
- 2) Domain Konstruksi Multimedia, menilai kelayakan multimedia dari aspek kriteria ICT
- 3) Domain Akseptabilitas, untuk menilai tingkat penerimaan pengguna (peserta didik) terhadap multimedia yang dikembangkan.

Instrumen ini dikembangkan dengan mengacu kepada teori pengembangan multimedia pembelajaran dan prinsip rekabentuk multimedia dari Richard Mayer, Alessi and Trollip, Sweller, Paivio dan Baddeley. Pengembangan butir item instrumen mengacu kepada referensi dan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Semoga bermanfaat

Pendidikan TIK
Universitas Negeri Medan
2018

INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN [Domain Konten Multimedia]



Nama Multimedia :

Pengembang :

Institusi :

Deskripsi Umum

Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori dan prinsip-prinsip rekabentuk multimedia (Mayer) serta kriteria kelayakan media model Alessi dan Trollip, dan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Instrumen dimaksudkan untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran pada domain konten atau materi. Jawaban yang diberikan digunakan hanya untuk kepentingan ilmiah.

I. DOMAIN KONTEN/MATERI MULTIMEDIA

Petunjuk

Kami mohon dengan hormat kesediaan Penilai untuk memberikan jawaban pada setiap item dengan cara memberi tanda (v) pada satu jawaban yang paling sesuai, dengan opsi penilaian:

- 5 = sangat baik ($85\% \leq X \leq 100\%$)
- 4 = baik ($75\% \leq X < 85\%$)
- 3 = kurang baik ($65\% \leq X < 75\%$)
- 2 = tidak baik ($55\% \leq X < 65\%$)
- 1 = sangat tidak baik ($0\% \leq X < 55\%$)

Catatan : X = memenuhi kriteria ideal

A. Panduan dan Informasi

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Deskripsi tentang produk multimedia						
2	Panduan penggunaan software multimedia						
3	Rumusan tujuan						
4	Rumusan kompetensi/capaian pembelajaran (CP)						

B. Konten/Materi Multimedia

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian tujuan dengan kurikulum						
2	Kesesuaian materi dengan tujuan (CP)						
3	Kemutakhiran materi						
4	Pendeskripsian konsep atau teori						
5	Urutan (sintaks) penyajian materi						
6	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan (CP)						
7	Kesesusian kedalaman materi dengan tujuan (CP)						
8	Kemudahan memahami istilah dan formulasi						
9	Kesesuaian contoh atau ilustrasi dengan materi						
10	Pemberian ringkasan						
11	Kesesuaian durasi waktu dengan materi sajian						
12	Penggunaan ejaan dan tata bahasa penyajian						

C. Evaluasi

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk latihan/ujian						
2	Kesesuaian cakupan soal dengan tujuan (CP)						
3	Kesesuaian domain soal dengan tujuan (CP)						
4	Kesesuaian tingkat kesukaran soal dengan tujuan (CP)						
5	Distribusi butir soal berdasarkan domain soal						
6	Distribusi butir soal berdasarkan tingkat kesukaran						
7	Kesesuaian soal ujian dengan waktu disediakan						
8	Balikan (ulasan) hasil latihan atau ujian						

D. Tanggapan dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....,
Validator/Penilai,

.....
NIDN.

INTERPRETASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN (Domain Materi Multimedia)

Interpretasi kelayakan multimedia pembelajaran dilakukan melalui hitungan statistik deskriptif. Skor jawaban dalam rentangan 1 – 5 ditabulasi dan dihitung skor rata-ratanya. Tingkat kelayakan dibedakan dalam empat kelompok dengan mean ideal (2,50) sebagai batas skor kelayakan. Karena itu mean skor kurang dari mean ideal diinterpretasikan dalam kategori “tidak layak”, sedangkan mean skor dalam kategori “layak” dibedakan dalam tiga tingkatan yaitu “kurang layak”, “layak” dan “sangat layak”, seperti dinyatakan dalam Tabel Interpretasi berikut.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Materi Multimedia

NO	INTERVAL MEAN SKOR	INTERPRETASI
1	1,00 - 2,49	tidak layak
2	2,50 - 3,32	kurang layak
3	3,33 - 4,16	layak
4	4,17 - 5,00	sangat layak

Cara Penentuan Kelayakan

1. Tabulasikan skor jawaban dari skala lima pada setiap item butir instrumen pada setiap aspek.
2. Hitung mean skor jawaban pada setiap aspek dengan rumus: $x = \frac{\sum X}{n}$

Contoh :

Aspek Panduan dan Informasi:

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

$$x = \frac{16}{4}$$

$$x = 4,00 \quad (\text{kategori layak})$$

Interpretasi : Aspek Panduan dan Informasi dinyatakan “layak”

Demikian juga penetapan kelayakan multimedia pada aspek Materi Media dan aspek Evaluasi.

3. Untuk penilaian kelayakan multimedia secara keseluruhan dilakukan dengan cara yang sama dengan melibatkan semua skor item pada ketiga aspek penilaian dengan rumus :

$$X_t = \frac{\sum Xi}{N}$$

Contoh :

$$X_t = \frac{16 + 38 + 28}{4 + 12 + 8}$$

$$X_t = 3,41$$

Hasil penilaian menyatakan bahwa materi multimedia pembelajaran yang dikembangkan “layak” untuk digunakan.

Catatan : Bagi multimedia yang belum mencapai kriteria dibutuhkan (layak atau sangat layak) perlu dilakukan revisi sesuai saran dan selanjutnya dilakukan penilaian kembali hingga hasilnya mencapai kriteria layak atau sangat layak digunakan.

INSTRUMEN
PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
[Domain Konstruksi Multimedia]



Nama Multimedia :

Pengembang :

Institusi :

Deskripsi Umum

Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori dan prinsip-prinsip rekabentuk multimedia (Mayer) serta kriteria kelayakan media model Alessi dan Trollip, dan telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai kelayakan multimedia pembelajaran pada domain konstruksi multimedia. Jawaban yang diberikan digunakan hanya untuk kepentingan ilmiah.

II. DOMAIN KONSTRUKSI MULTIMEDIA

Petunjuk :

Kami mohon dengan hormat kesediaan Penilai untuk memberikan jawaban pada setiap item dengan cara memberi tanda (V) pada satu jawaban yang paling sesuai, dengan opsi penilaian:

- 5 = sangat baik ($85\% \leq X \leq 100\%$)
- 4 = baik ($75\% \leq X < 85\%$)
- 3 = kurang baik ($65\% \leq X < 75\%$)
- 2 = tidak baik ($55\% \leq X < 65\%$)
- 1 = sangat tidak baik ($0\% \leq X < 55\%$)

Catatan : X = memenuhi kriteria ideal

A. Panduan dan Informasi

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Deskripsi tentang produk multimedia						
2	Panduan penggunaan software multimedia						
3	Fasilitas bantuan						

B. Kinerja Program

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan instalasi dan konfigurasi						
2	Ketepatan penggunaan simbol navigasi media						
3	Kemudahan penggunaan tombol navigasi (<i>usebility</i>)						
4	Akurasi penelusuran dan tautan (<i>hyperlink</i>) materi						
5	Kualitas <i>interface</i>						
6	Konsistensi kualitas operasional program						
7	Reliabilitas operasional program dari bebas <i>error</i>						
8	Dukungan sistem operasi (software) diperlukan						
9	Dukungan hardware yang diperlukan						
10	Interaktivitas stimulus-responsif pengguna (<i>user</i>) dengan sistem						

C. Sistematika, Estetika dan Prinsip Rekabentuk

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban					Catatan
		1	2	3	4	5	
	Sistematika						
1	Tata letak displai (screen) media						
2	Fasilitas menu dalam media						
3	Akselerasi huruf, angka dan simbol						
	Estetika						
4	Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar						
5	Komposisi warna dan resolusi						
6	Kesesuaian warna teks dengan background						
7	Akselerasi teks, visual, audio dan animasi						
	Kualitas narasi dan audio						
8	Kualitas audio narator						
9	Penggunaan bahasa dalam narasi						
10	Kualitas narasi dari bebas noise						
11	Sifat komunikatif dari narasi						
12	Kesesuaian backsound dengan materi						
13	Pengaturan backsound						
14	Kualitas <i>interlaced</i> dan <i>progressive scan</i>						
	Kualitas Video dan atau animasi						
15	Penggunaan resolusi video/animasi (pixel)						
16	Kesesuaian objek/video/animasi dengan materi						
17	Visualisasi objek atas konsep/abstrak materi						
18	Reduksi salah persepsi atas objek media						
	Prinsip rekabentuk multimedia						
19	Penerapan prinsip <i>spatial</i>						
20	Penggunaan prinsip temporal						
21	Penggunaan <i>clue and signaling</i>						
22	Reduksi efek redundansi						
23	Penerapan prinsip koherensi						
24	Penggunaan prinsip modalitas						
25	Reduksi beban kognitif bagi pengguna (<i>user</i>)						

D. Tanggapan dan Saran:

.....

.....

.....

.....

.....
Validator/Penilai,

.....
NIDN.

INTERPRETASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN (Domain Konstruksi Multimedia)

Interpretasi kelayakan multimedia learning dilakukan melalui hitungan statistik deskriptif. Skor jawaban dalam rentangan 1 – 5 ditabulasi dan dihitung skor rata-rata. Tingkat kelayakan dibedakan dalam empat kelompok, dengan mean ideal (2,50) sebagai skor batas kelayakan. Karena itu mean skor kurang dari mean ideal diinterpretasikan dalam kategori “tidak layak”, sedangkan mean skor dalam kategori “layak” dibedakan dalam tiga tingkatan yaitu “kurang layak”, “layak” dan “sangat layak”, seperti dinyatakan dalam Tabel Interpretasi berikut.

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan Multimedia Pembelajaran

NO	INTERVAL MEAN SKOR	INTERPRETASI
1	1,00 - 2,49	tidak layak
2	2,50 - 3,32	kurang layak
3	3,33 - 4,16	layak
4	4,17 - 5,00	sangat layak

Cara Penentuan Kelayakan

1. Tabulasikan jawaban validator dari skala lima pada setiap item butir instrumen pada setiap aspek.
2. Hitung mean skor jawaban setiap aspek dengan rumus: $x = \frac{\sum X}{n}$

Contoh :

Panduan dan Informasi:

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

$$x = \frac{11}{3}$$

$$x = 3,67 \quad (\text{kategori layak})$$

Interpretasi : Aspek Panduan dan Informasi dinyatakan “layak”

Demikian juga penetapan kelayakan multimedia pada segmen Operasional Perangkat Lunak dan segmen Estetika Media.

3. Untuk penilaian kelayakan multimedia secara keseluruhan pada aspek disain media dilakukan dengan cara yang sama dengan melibatkan semua skor item pada ketiga segmen penilaian dengan rumus : $X_t = \frac{\sum X_t}{N}$:

Contoh:

$$X_t = \frac{11 + 30 + 58}{3 + 10 + 25}$$

$$X_t = 2,61 \quad (\text{kurang layak})$$

Hasil penilaian dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah “kurang layak” untuk digunakan (lihat Tabel interpretasi).

Catatan : Bagi multimedia yang belum mencapai kriteria dibutuhkan (layak atau sangat layak) perlu dilakukan revisi sesuai saran dan selanjutnya dilakukan penilaian kembali hingga hasilnya mencapai kriteria layak atau sangat layak digunakan.

INSTRUMEN
PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
[Domain Akseptansi Multimedia]



Nama Multimedia :

Pengembang :

Institusi :

Deskripsi Umum

Instrumen ini dimaksudkan untuk menilai tingkat akseptansi (penerimaan) oleh pengguna (siswa) terhadap multimedia pembelajaran baik panduan, isi atau materi media, evaluasi, disain dan fasilitas media serta dampak pedagogi. Jawaban yang diberikan digunakan hanya untuk kepentingan ilmiah.

III. DOMAIN AKSEPTANSI MULTIMEDIA

Petunjuk

Kami mohon kepada pengguna (user) memberikan jawapan pada setiap item dengan cara memberi tanda (V) pada satu jawapan yang paling sesuai, dengan opsi penilaian:

- 5 = sangat setuju ($85\% \leq X \leq 100\%$)
- 4 = setuju ($75\% \leq X < 85\%$)
- 3 = kurang setuju ($65\% \leq X < 75\%$)
- 2 = tidak setuju ($55\% \leq X < 65\%$)
- 1 = sangat tidak setuju ($0\% \leq X < 55\%$)

Catatan : X = memenuhi kriteria ideal kesesuaian dengan kebutuhan pengguna

A. Panduan dan Informasi

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Deskripsi tentang produk multimedia sangat jelas					
2	Panduan penggunaan multimedia mudah dipahami					
3	Rumusan tujuan sangat jelas					
4	Panduan untuk meminta bantuan tersedia dengan baik					

B. Materi Multimedia

No	Aspek Penilaian	Opsi Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan topik bahasan					
2	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					
3	Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna)					
4	Materi sesuai dengan perkembangan iptek saat ini					
5	Materi menjelaskan konsep atau teori sesuai tujuan pembelajaran					
6	Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis)					
7	Luas cakupan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
8	Penggunaan istilah dan rumus mudah dimengerti					
9	Pemberian contoh atau ilustrasi mudah dipahami					
9	Ringkasan materi mencakup seluruh materi yang disajikan					
10	Durasi waktu penggunaan sesuai dengan materi yang disajikan					
11	Ejaan dan tata bahasa mudah dimengerti					
12	Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)					

C. Evaluasi

No	Aspek Penilaian	Opsii Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media menyediakan petunjuk mengerjakan latihan/ujian					
2	Soal latihan/ujian mendukung pencapaian tujuan pembelajaran					
3	Waktu ujian sesuai dengan jumlah dan tingkat kesukaran soal					
4	Butir-butri soal bervariasi sesuai tujuan pembelajaran					
5	Hasil ujian diberi ulasan atau balikan dalam media					

D. Disain dan Fasilitas Media

No	Aspek Penilaian	Opsii Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran mudah digunakan					
2	Tombol perintah memiliki tautan (<i>hyperlink</i>) yang akurat					
3	Media pembelajaran dapat dijalankan tanpa kerusakan					
4	Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna					
5	Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas					
6	Gambar visual (grafik) pada media sangat baik					
7	Kualitas audio sangat baik					
8	Kualitas video sangat baik					
9	Kualitas animasi sangat baik					
10	Pewarnaan pada isi media sangat baik					

E. Efek Pedagogi

No	Pernyataan	Opsii Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Media ini memberikan apa yang dibutuhkan peserta didik					
2	Peserta didik berminat menggunakan media ini untuk belajar					
3	Media ini membuat peserta didik lebih semangat/giat belajar					
4	Media ini membantu untuk memahami materi pembelajaran					
5	Media ini membantu meningkatkan kemampuan peserta didik					

C. Tanggapan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

No.Kode Pengguna

INTERPRETASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN (Domain Akseptansi Multimedia)

Interpretasi kelayakan multimedia learning pada segmen akseptansi (tingkat penerimaan oleh pengguna) dilakukan melalui hitungan statistik deskriptif. Skor jawaban dalam rentangan 1 – 5 ditabulasi dan dihitung skor rata-rata. Tingkat akseptansi dibedakan dalam empat kelompok, dengan mean ideal (2,50) sebagai skor batas akseptansi. Karena itu mean skor kurang dari mean ideal diinterpretasikan dalam kategori “tidak akseptan” atau “akseptansi rendah”, sedangkan mean skor dalam kategori “akseptan” dibedakan dalam tiga tingkatan yaitu “akseptansi cukup”, “akseptansi tinggi” dan “sangat sangat tinggi”, seperti dinyatakan dalam Tabel Interpretasi berikut.

Tabel 1. Interpretasi Akseptansi Multimedia Pembelajaran

NO	INTERVAL MEAN SKOR	INTERPRETASI
1	1,00 - 2,49	Akseptansi rendah
2	2,50 - 3,32	akseptansi cukup
3	3,33 - 4,16	akseptansi tinggi
4	4,17 - 5,00	akseptansi sangat tinggi

Cara Penentuan Kelayakan

1. Tabulasikan jawaban validator dari skala lima pada setiap item butir instrumen pada setiap aspek.
2. Hitung mean skor jawaban setiap aspek dengan rumus: $x = \frac{\sum X}{n}$

Contoh :

Aspek Panduan dan Informasi:

$$x = \frac{\sum X}{n}$$

$$x = \frac{16}{4}$$

$$x = 4,00 \quad (\text{akseptansi tinggi})$$

Interpretasi : Aspek Panduan dan Informasi dinyatakan “akseptansi tinggi”, dalam arti tingkat penerimaan oleh peserta didik tergolong tinggi.

Demikian juga penetapan akseptansi multimedia pada segmen Materi Media, Evaluasi, Disain dan Fasilitas Media, serta Efek Pedagogi.

3. Untuk penilaian tingkat akseptansi multimedia secara keseluruhan dilakukan dengan cara yang sama dengan melibatkan semua skor item pada keempat segmen penilaian dengan rumus :

$$X_t = \frac{\sum X_t}{N}$$

Contoh :

$$X_t = \frac{16 + 38 + 18 + 35 + 20}{4 + 12 + 5 + 10 + 5}$$

$$X_t = 3,53$$

Hasil penilaian menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik pada tingkat akseptansi tinggi”.(lihat Tabel interpretasi).

PENETAPAN AKHIR PENILAIAN KELAYAKAN MULTIMEDIA

1. Instrumen ini terdiri dari tiga domain, yaitu Penilaian Materi Multimedia dan Penilaian Konstruksi Multimedia yang menentukan tingkat kelayakan multimedia, dan Akseptansi Multimedia yang digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna (peserta didik) terhadap multimedia yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan.
2. Penetapan kelayakan media dilakukan dengan menggunakan penggabungan skor nilai tiap aspek dan domain dari semua Penilai (Validator). Penilai sebaiknya lebih dari satu orang untuk setiap domain, guna menghindari subjektivitas dan mereduksi kesalahan pemahaman.

Contoh 1:

Nama Multimedia : Multimedia Interaktif Model Exploratory untuk Pembelajaran Fisika Listrik SMK
 Domain : Materi Multimedia
 Pengembang : Sriadhi, Ph.D

No	Aspek Media		Panduan dan Informasi	Materi Multimedia	Evaluasi	Total	Mean skor & Penilaian
1	Penilai 1	Jlh skor	16	38	28	82	3,41 (layak)
		Jlh item	4	12	8	24	
2	Penilai 2	Jlh skor	20	42	32	94	3,92 (layak)
		Jlh item	4	12	8	24	
3	Total skor		36	80	60	176	
4	Mean skor		4	3,33	3,75	3,66	
5	Hasil Penilaian		layak	layak	layak	layak	

Hasil penilaian pada Domain Materi Multimedia masih tergolong “layak” untuk digunakan.

Pengembang multimedia memiliki kesempatan untuk melakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dan mengajukan kembali media hasil revisi untuk dilakukan penilaian kedua, sampai mendapatkan hasil sangat layak digunakan.

Contoh 2:

Nama Multimedia : Multimedia Interaktif Model Exploratory untuk Pembelajaran Fisika Listrik SMK
 Domain : Konstruksi Multimedia
 Pengembang : Sriadhi, Ph.D

No	Aspek Media		Panduan dan Informasi	Materi Multimedia	Sistematika, Estetika & Prinsip Media	Total	Mean skor & Penilaian
1	Penilai 1	Jlh skor	11	30	58	99	2,61 (kurang layak)
		Jlh item	3	10	25	38	
2	Penilai 2	Jlh skor	12	34	56	102	2,68 (kurang layak)
		Jlh item	3	10	25	38	
3	Total skor		23	64	114	201	
4	Mean skor		3,83	3,20	2,28	2,64	
5	Hasil Penilaian		layak	layak	Kurang layak	kurang layak	

Hasil penilaian multimedia pada Domain Konstruksi Multimedia masih tergolong “kurang layak”, dan perlu perbaikan khususnya pada aspek Sistematika, Estetika dan Prinsip Media.

Pengembang multimedia harus melakukan revisi atau perbaikan sesuai saran dan mengajukan kembali media hasil revisi untuk dilakukan penilaian kedua, sampai mendapatkan hasil layak atau sangat layak digunakan.

Contoh 3:

Nama Multimedia : Multimedia Interaktif Model Exploratory untuk Pembelajaran Fisika Listrik SMK
 Domain : Akseptansi Multimedia
 Pengembang : Sriadhi, Ph.D

No	Aspek Media		Panduan dan Informasi	Materi Multi-media	Evaluasi	Disain & Fasilitas	Efek Pedagogi	Total	Mean skor & Akseptansi
1	Penilai 1	Jlh skor	16	38	18	35	20	127	3,53 (tinggi)
		Jlh item	4	12	5	10	5	36	
2	Penilai 2	Jlh skor	14	36	20	40	21	131	3,63
		Jlh item	4	12	5	10	5	36	
3	Total skor		30	74	38	75	41	258	
4	Mean skor		3,75	3,08	3,80	3,75	4,1	3,58	
5	Hasil Akseptansi		(tinggi)	(cukup)	(tinggi)	(tinggi)	(tinggi)		Akseptansi tinggi

Hasil penilaian multimedia pada Domain Akseptansi Multimedia tergolong “tinggi”, dalam arti dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan memberi efek pedagogi yang tinggi pula.

Catatan:

1. Untuk media yang diperuntukkan bagi peserta didik tingkat Sekolah Dasar dan jenjang di bawahnya tidak disarankan untuk dilakukan penilaian pada Domain Akseptansi. Kelayakan multimedia yang dikembangkan cukup didasarkan kepada hasil penilaian para Pakar pada domain materi dan domain konstruksi multimedia.
2. Untuk penggunaan butir item multimedia tidak sepenuhnya, dapat dilakukan dengan cara adaptasi (menggunakan item yang sesuai/diperlukan saja karakteristik media) sehingga item yang tidak terpilih tidak menjadi koefisien pembagi (diabaikan).

Semoga Bermanfaat

Korespondensi : sriadhi@unimed.ac.id