

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Metodologi Penelitian

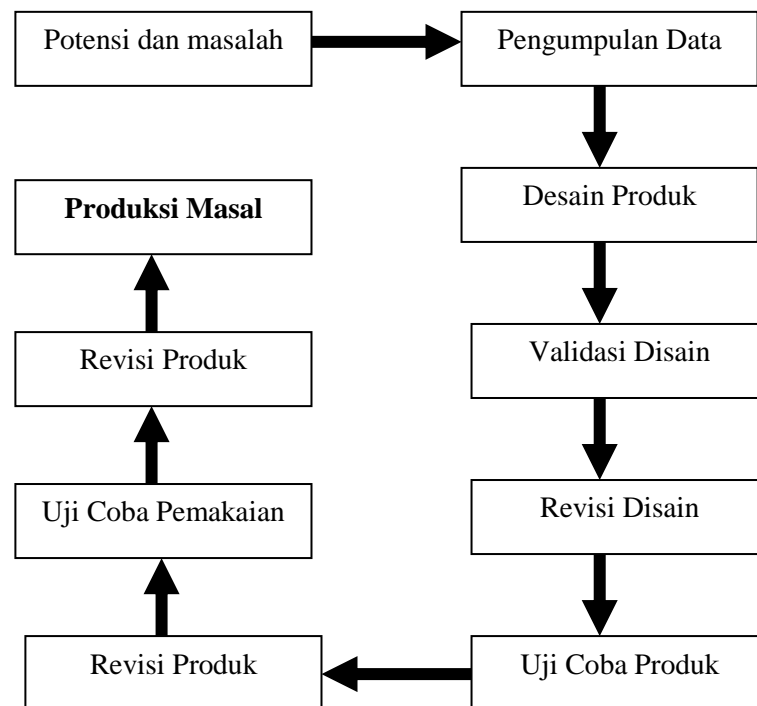
Dilihat dari latar belakang dan tujuan penelitian yang akan dilakukan, maka metode penelitian yang akan digunakan adalah *Research & Development* atau sering dikenal dengan istilah *R&D*. Menurut Borg, W.R dan Gall, M.D (Sukmadinata, 2012:57), *R&D* merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji suatu produk. Sehingga hasil dari penelitian yang akan dilakukan akan menghasilkan sebuah produk.

Dari penelitian yang akan dilakukan, produk yang akan dihasilkan berupa perangkat lunak multimedia pembelajaran. Adapun multimedia yang dikembangkan berupa multimedia interaktif menggunakan teknik *BFS dan DFS*.

Selain itu, Sugiyono (2011:407) mengungkapkan bahwa “penelitian *R & D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Oleh sebab itu, penulis memilih *R&D* sebagai metode yang cocok digunakan sebagai metode penelitian ini.

1.2 Prosedur Penelitian

Berdasarkan teori dari beberapa orang ahli, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan pada prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan metode *R&D*. Berikut gambar tahapan penelitian *R&D* menurut Sugiyono (2011:409).

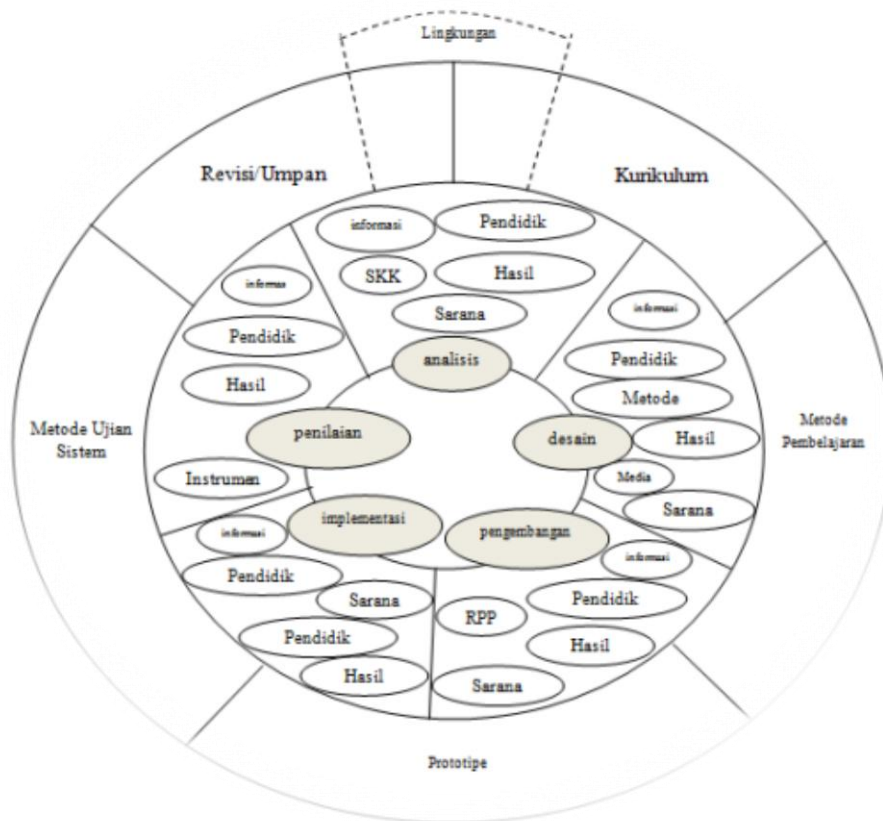


Gambar 3.1

Tahapan-tahapan model pengembangan *R&D* Sugiyono(2012:409)

Selain tahapan yang di kemukakan sugiyono diatas, Munir (2012:107) juga memaparkan tentang tahapan pengembangan multimedia pembelajaran yang meliputi lima fase, diantaranya Tahap analisis, tahap disain, tahap pengembangan, tahap implemntasi, dan tahap penilaian. Jika diperhatikan, tahapan yang di kemukakan Sugiyono memiliki kemiripan dengan yang disampaikan Munir. Tentunya kedua model pegembangan tersebut memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Hanya saja, model pengembangan yang dipaparkan Munir lebih terkhusus kepada pengembangan multimedia pembelajaran.

Dikarenakan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif, maka model pengembangan yang lebih cocok utnuk digunakan yaitu model pengembangan yang diungkapkan oleh Munir, dimana siklus dari tahapan-tahapannya yaitu seperti yang tergambar pada gambar 3.2.



Gambar 3.2

Tahapan-tahapan pengembangan software multimedia pembelajaran Munir (2012:107)

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan fase awal untuk menentukan arahan multimedia yang akan dibangun atau dikembangkan, karena pada tahap ini peneliti harus memperhatikan kebutuhan dan kondisi lapangan, serta mengkaji teori-teori yang dibutuhkan sebagai bahan multimedia itu sendiri, menurut Munir (2012:101), pada tahap ini pengembang software bekerjasama dengan pendidik untuk menetapkan keperluan pengembangan dengan melibatkan tujuan pembelajaran, pelajar, pendidik dan lingkungan.

Oleh sebab itu, untuk menetapkan tujuan atau arahan agar mendapatkan informasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan, peneliti melakukan studi literature dan studi lapangan.

a. Studi Literatur

Studi literatur tidak hanya mengumpulkan teori-teori dan data-data untuk mendukung penelitian, namun juga informasi yang berkaitan dengan produk yang akan di buat, yaitu Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Teknik *BFS dan DFS*.

b. Studi Lapangan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan, bekerja-sama untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk membangun Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Teknik BFS dan DFS menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah pada pembelajaran pemograman dasar. Hal ini dilakukan agar produk yang dibuat dapat mengacu pada kurikulum yang mengacu pada Program Studi yang bersangkutan. Adapun kegiatan wawancara ini diarahkan pada informasi-informasi berikut :

1. Informasi terkait keadaan dan waktu pada pembelajaran pemograman dasar.
2. Informasi terkait Standar Kompetensi dan kompetensi dasar serta materi inti yang disampaikan.
3. Materi dan evaluasi terkait pemograman dasar yang akan menjadi bahan ajar dalam Multimedia.

2. Tahap Desain



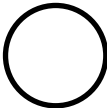


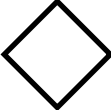

Pada tahap ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum memulai pembangunan produk. Adapun hal-hal yang perlu di persiapkan diantaranya seperti *Story Board*, *Flowchart*, dan disain antar muka produk. Komponen tersebut bisa dinamakan sebagai sebuah *Blueprint* dari pembuatan Produk multimedia pembelajaran ini. Seperti yang dijelaskan oleh Munir (2012:101) "...dimuat unsur-unsur yang akan dimuat dalam software yang akan dikembangkan berdasarkan model pembelajaran ID (*Instructional Design*)".














Dengan demikian, peneliti membuat perancangan multimedia pembelajaran yang akan dibangun dalam bentuk *Flowchart*, *Story Board*, dan perancangan antar muka.

a. Flowchart

Diagram Alur atau biasa disebut *Flowchart* merupakan arahan kerja dari multimedia yang akan dibangun. Seperti yang di kemukakan Widada (2005), “*flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program”. Adapun *Flowchart* yang digunakan dalam tahap disain adalah *flowchart program*, sementara symbol-simbolnya dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1
Nama dan Symbol *Flowchart*

No	Nama	Simbol	Keterangan
1	Input/Output		Merepresentasikan Input data atau Output data yang diproses atau informasi
2	Proses		Merepresntasikan Operasi
3	Penghubung		Keluar kea tau Masuk dari bagian lain <i>flowchart</i> khususnya halaman yang sama
4	Anak Panah		Alur kerja
5	Penjelasan		Komentar tambahan
6	Keputusan		Keputusan dalam program
7	<i>Predefined Process</i>		Rincian operasi ada ditempat lain

8	<i>Preparation</i>		Pemberian harga awal
9	Terminal		Awal dan akhir dari <i>flowchart</i>
10	Dokumen		I/O dalam format yang dicetak
11	Pita Magnetik		I/O yang menggunakan pita magenetik
12	Magnetik Disk		I/O yang menggunakan magetik disk
13	Magnetik Drum		I/O yang menggunakan magnetic drum
14	<i>On-line Storage</i>		I/O yang menggunakan penyimpanan akses langsung
15	<i>Punched Tape</i>		I/O yang menggunakan pita kertas berlubang
16	Manual Input		Input yang dimasukan secara manual dari keyboard
17	<i>Display</i>		Output yang ditampilkan pada terminal
18	<i>Manual Operation</i>		Operasi manual
19	<i>Communication Link</i>		Transmisi data melalui channel komunikasi seperti telepon
20	<i>Off-line Storage</i>		Penyimpanan yang tidak dapat diakses oleh komputer secara langsung

b. Story Board

Dalam perancangan *Story board* atau gambaran cerita sebuah produk yang akan dibangun, haruslah berdasarkan diagram alur (*Flowchart*), sehingga tidak melenceng dari konsep awal.

c. Rancangan Antar-muka Pemakai

Dalam merancang antar muka, tentunya harus merujuk kepada *story board* yang telah dibuat, dimana rancangan antar muka ini merukan bentuk tampilan grafik yang berhubungan langsung dengan pengguna, dimana Pengguna dapat memberikan informasi dan memperoleh informasi.

3. Tahap Pengembangan

Menurut Munir (2012:101), tahap pengembangan merupakan tahapan merealisasikan sebuah prototip software pembelajaran yang berasaskan model ID. Disini peneliti sudah mulai bekerja membangun sebuah produk yang ingin dihasilkan. Dalam pembuatan Multimedia Interaktif dengan Teknik BFS dan DFS menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah pada materi Stack ini, peneliti menggunakan *tools-tools* yang dibutuhkan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

Pada tahap pengembangan, peneliti memulai dari pembuatan antar muka yang sesuai dengan disain, melakukan pengkodean (*coding*), selanjutnya akan dilakukan pengujian baik dari segi materi maupun dari segi multimedia, jika sudah di validasi, maka prototip yang dihasilkan akan ditindaklanjuti ke tahapan berikutnya.

4. Tahap Implementasi

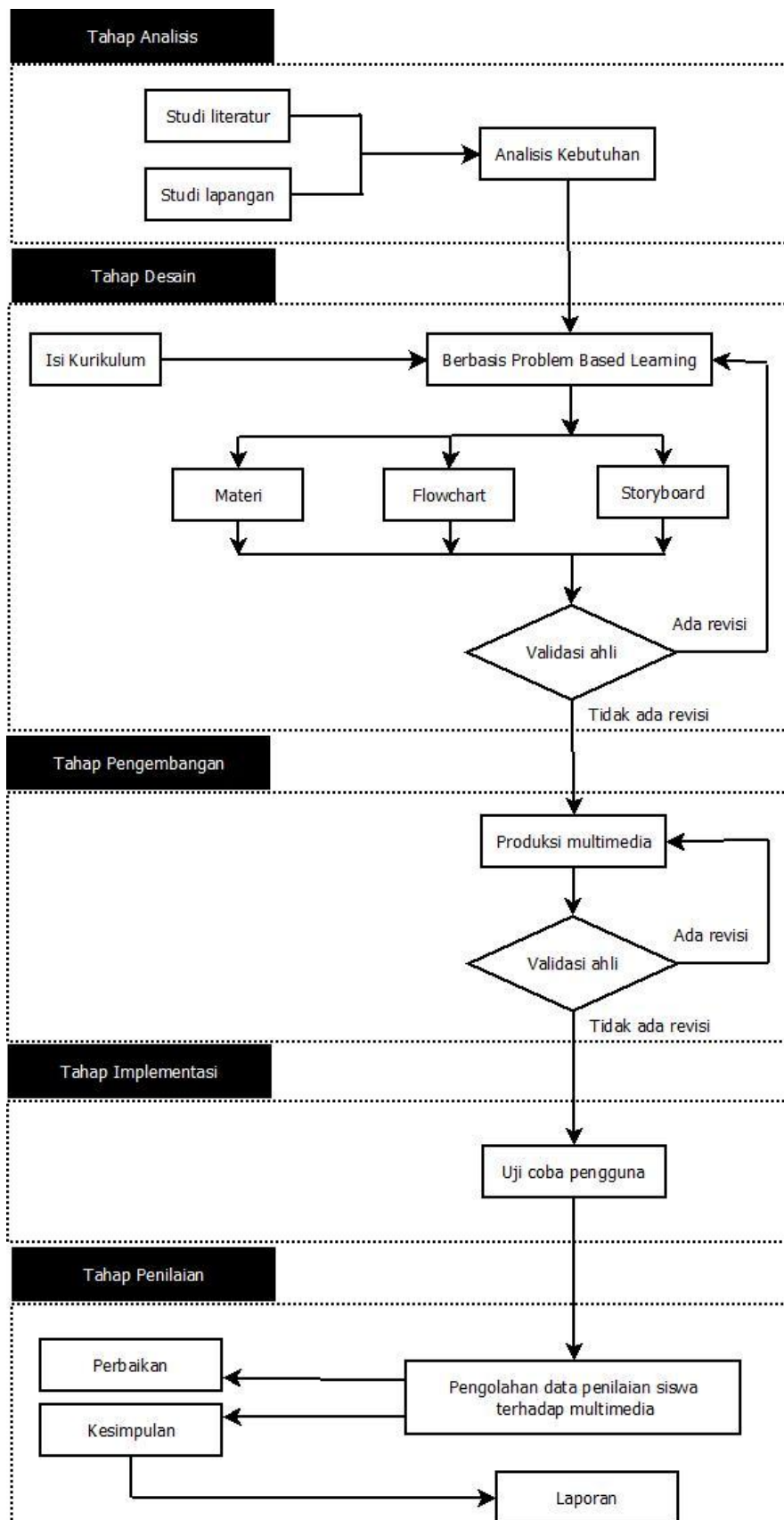
Menurut Munir (2012:101), Pada tahapan ini, membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototip yang sudah siap. Dengan prototip yang sudah ada tersebut, peneliti dapat mempergunakan produk kepada pengguna (dalam penelitian ini, pengguna yaitu siswa), dimana melalui siswa yang

menggunakan, peneliti dapat memperoleh informasi atau data terkait kelebihan dan kekurangan dari produk, sehingga hasilnya dapat di lanjutkan pada tahap Penilaian.

5. Tahap Penilaian

Menurut Munir (2012:101), pada fase ini, peneliti dapat mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan software yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan penggambaran software yang dikembangkan untuk pengembangan software yang lebih sempurna. Peneliti dapat mengetahui kekurangan yang harus diperbaiki dari penilaian yang diberikan oleh pengguna, dalam hal ini siswa Ilmu komputer akan menjadi penilai dari multimedia interaktif menggunakan teknik *BFS* dan *DFS* yang dikembangkan peneliti.

Dari semua tahapan dan prosedur penelitian yang telah dipaparkan, berikut merupakan gambar diagram prosedur penelitian "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Teknik BFS dan DFS Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Materi Pemograman Dasar*".



Fc
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN TEKNIK BFS DAN DFS
 MENGGUNAKAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM MATERI PEMOGRAMAN
 DASAR**

Gambar 3.3

Diagram prosedur penelitian

1.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2004:55) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.”

Adapun multimedia yang akan dikembangkan peneliti ini merupakan multimedia pembelajaran pada materi Stack, sehingga populasi dari penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan Program studi Rancangan Perangkat Lunak.

Untuk sampelnya sendiri, Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih, (Arikunto,2006). Hal tersebut tergantung setidaknya-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Dikarenakan keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti mengambil beberapa sampel yang mewakili populasi. Berdasarkan aturan yang dijelaskan diatas, maka sampel dari penelitian ini yaitu 21 orang, diambil secara acak dari siswa kelas X SMK Puragabaya jurusan RPL.

1.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen, diantaranya instrument studi lapangan, instrument validasi ahli, dan instrumen penilaian siswa terhadap multimedia.

2.4.1 Instrumen Studi Lapangan

Instrumen Studi lapangan merupakan alat untuk mendapatkan informasi-informasi terkait dengan materi serta bahan untuk membangun multimedia pembelajaran interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS*. Studi lapangan yang dilakukan adalah wawancara dengan beberapa pertanyaan semi terbuka.

2.4.2 Instrumen validasi ahli

Ada dua jenis validasi ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari multimedia yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk validasi ahli berupa angket penilaiannya akan diukur menggunakan skala pengukuran *Rating scale*.

Penelitian ini juga menggunakan beberapa aspek penilaian, yang merujuk pada teori (Wahono, 2006 ; Dikmenum, 2008) yang menyebutkan bahwa untuk penilaian media, maka aspek yang dilihat adalah aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Sementara untuk penilaian materi, maka aspek yang dilihat adalah aspek umum, aspek pembelajaran dan substansi materi. Adapun kedua penilaian tersebut akan ditampilkan dalam tabel berikut.

a. Tabel Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 3.2

Instrument ahli media

No	Aspek	Isi
1	<i>Aspek Umum</i>	a. Kreatif dan Inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda)

		<ul style="list-style-type: none"> b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif) c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
2	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> a. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran b. <i>Reliable</i> (kehandalan) c. <i>Maintanable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah) d. <i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian) e. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/<i>software/tool</i> untuk pengembangan f. Kompabilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) g. Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi h. Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi : penggunaan. <i>Troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program) i. <i>Reusable</i> (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
3	Aspek Komunikasi Visual	<ul style="list-style-type: none"> a. Komunikatif, yakni sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran, unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa. b. Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan, yakni

		<p>visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian</p> <p>c. Sederhana, yakni visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat</p> <p>d. <i>Unity</i> : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif)</p> <p>e. Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistis maupun simbolik</p> <p>f. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih</p> <p>g. Tipografi(font dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya</p> <p>h. Tata letak (<i>layout</i>), yakni peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing</p> <p>i. Unsur visual bergerak (animasi dan/atau <i>movie</i>), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan <i>movie</i> untuk mengilustrasikan materi secara nyata</p> <p>j. Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya</p> <p>k. Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan <i>sound/special effect</i>) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi</p>
--	--	---

b. Instrumen untuk ahli materi

Tabel 3.3
Instrument ahli materi

No	Aspek	Isi
1	<i>Aspek Umum</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kreatif dan Inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik dan tidak asal beda) b. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif) c. Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional)
2	<i>Aspek Pembelajaran</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis) b. Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum c. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran d. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran e. Interaktivitas f. Kontekstualitas g. Kelengkapan dan kualitas bahan ajar h. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran i. Kemudahan untuk dipahami j. Sistematis, runut, alur logika jelas k. Kejelasan uraian pembahasan, contoh simulasi, percobaan, dan latihan l. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran m. Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi n. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
3	<i>Aspek Substansi Materi</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Kebenaran materi secara teori dan konsep b. Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan c. Kedalaman materi d. Aktualitas

2.4.3 Instrumen Penilaian Respon Pengguna (siswa) Terhadap Multimedia

Untuk penilaian Respon pengguna terhadap pengembangan multimedia interaktif menggunakan teknik *BFS* dan *DFS* ini, diadaptasi dari instrument penilaian terhadap validasi ahli. Berikut tabel instrumennya.

Tabel 3.4

Respon pengguna (siswa) terhadap multimedia

No	Kriteria	Penilaian
<i>Aspek Perangkat Lunak</i>		
1	Usabilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia pembelajaran interaktif dengan teknik <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> mudah digunakan. • Multimedia pembelajaran interaktif dengan <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> nyaman digunakan
2	Reliabel	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia pembelajaran interaktif dengan <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> tidak lambat ketika digunakan • Selama digunakan tidak ada eror • Komponen multimedia seperti tombol dan menu mempunyai respon yang baik
3	Kompabilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat digunakan di komputer lain • Dapat diinstalasi/dijalankan di komputer lain
<i>Aspek Pembelajaran</i>		
4	Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia pembelajaran interaktif dengan metode <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> memberikan repon yang baik • Interaktifitas membantu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik
5	Minat	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan semangat belajar

		<ul style="list-style-type: none"> • Menambah pengetahuan
6	Kesesuaian bidang studi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi di dalam multimedia sesuai dengan bahan pelajaran Pemograman Dasar.
<i>Aspek Komunikasi Visual</i>		
13	Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Tampilan multimedia pembelajaran dengan <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> menarik • Perpaduan warna memberikan kenyamanan mata pengguna • Jenis huruf yang digunakan jelas terbaca
14	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Latar musik selaras dengan tema multimedia pembelajaran • Musik dapat menambah konsentrasi dalam belajar
15	Layout	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol navigasi multimedia pembelajaran interaktif dengan metode <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> mudah dipahami • Tombol navigasi multimedia pembelajaran interaktif dengan metode <i>BFS</i> dan <i>DFS</i> menarik • Tombol navigasi diletakan dengan tepat

1.5 Teknik Analisis Data

2.5.1 Analisis Data Instrument Studi Lapangan

Analisis studi lapangan merupakan kebutuhan dari Multimedia yang akan dikembangkan, karena instrument tersebut bersifat semi terbuka.

2.5.2 Analisis Data Instrument Validasi Ahli

Untuk melihat tingkat validitas pengembangan multimedia interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS*, peneliti akan menggunakan *rating scale*. Seperti yang di

ungkapkan (Sugiyono, 2004:141) bahwa dengan *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian di tafsirkan dalam pengertian kualitatif.

Rumus untuk perhitungan *rating scale* seperti berikut :

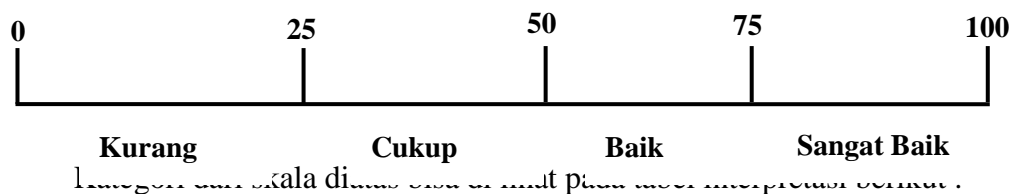
$$P = \frac{\text{Skor Pengumpulan Data}}{\text{Skor Idela}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase;

Skor ideal : skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Selanjutnya hasil perhitungan di interpretasikan menggunakan skala interpretasi. Dimana cara kerjanya yaitu dengan membagikan skor ideal menjadi empat secara kontinum, 100% sebagai skor ideal, setelah itu hasilnya dicocokkan dengan menggunakan *rating scale* , sehingga kita bisa melihat hasil perhitungan tersebut berada di posisi mana. Seperti berikut:



Tabel 3.5

Tabel interpretasi validasi ahli

Skor Presentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Kurang
25 – 50	Cukup
50 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Adapun komentar, kritik, dan saran akan dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan multimedia interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS*.

2.5.3 Analisis Penilaian Siswa Terhadap Multimedia

Untuk perhitungan instrumen penilaian siswa terhadap multimedia interaktif menggunakan Teknik *BFS* dan *DFS*, peneliti menggunakan perhitungan yang sama dengan penilaian validasi ahli, yaitu *rating scale*. Menurut Sugiyono (2011:98), yang terpenting dari *rating scale* adalah harus dapat mengartikan setiap angka yang diberikan, pada alternatif jawaban pada setiap instrumen. Dalam penilaian, siswa bisa menjawab pertanyaan dengan memilih salah satu angka sebagai nilai dari jawaban yang diajukan. Adapun angka yang disediakan pada instrumen yaitu angka empat untuk nilai sangat baik, angka tiga untuk nilai baik, angka dua untuk nilai cukup baik, dan angka satu untuk nilai kurang baik.

Berikut rumus perhitungan *rating scale* yang digunakan oleh peneliti.

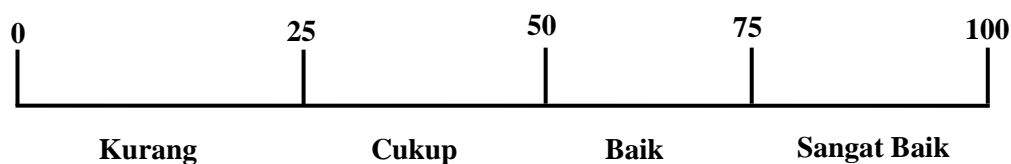
$$P = \frac{\text{Skor Pengumpulan Data}}{\text{Skor Idela}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase;

Skor ideal : skor tertinggi tiap butir x jumlah responden x jumlah butir

Selanjutnya, tidak berbeda dengan perhitungan validasi ahli, perhitungan penilaian siswa pun sama. Yaitu masing-masing soal di interpretasikan menggunakan skala interpretasi, seperti berikut :



Kategori dari skala diatas bisa di lihat pada tabel interpretasi berikut :

Tabel 3.6

Tabel interpretasi respon pengguna multimedia

Skor Presentase (%)	Interpretasi
0 – 25	Kurang
25 – 50	Cukup
50 – 75	Baik
75 – 100	Sangat Baik

Adapun komentar, kritik, dan saran akan dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan multimedia interaktif dengan teknik *BFS* dan *DFS*.