

Lampiran 01. Surat Keterangan Telah Observasi Ke SD



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SERAI
Alamat : Desa Serai, Kec. Kintamani, Kab. Bangli 80652



SURAT KETERANGAN

Nomor: *420/101/CDN SERAI*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Serai, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan observasi pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri Serai.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Serai, 05 Januari 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Serai

Ngakan Made Ambara Putra, S.Pd.SD
NIP. 19820615 200501 1 003

Lampiran 02. Surat Telah Melaksanakan Pengambilan Data.



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI SERAI
Alamat : Desa Serai, Kec. Kintamani, Kab. Bangli 80652



SURAT KETERANGAN
Nomor: *H30/102/SDN SERAI*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Serai, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Jurusan : Pendidikan Dasar
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar mahasiswa di atas telah melakukan kegiatan pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi di SD Negeri Serai.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Serai, 20 Mei 2022
Mengetahui,
Kepala SD Negeri Serai



Ngakan Made Ambora Putra, S.Pd.SD
NIP. 19820615 200501 1 003

Lampiran 03. Surat Pengantar Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 346/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen penilaian
Hal : Permohonan menilai produk

Yth. Bapak I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd.,M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai instrumen dan produk (Buku Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK (BuTutik) Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknologi Guru SD.

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 346/UN48.10.6/LL/2022
Lampiran : Instrumen penilaian
Hal : Permohonan menilai produk

Yth. Bapak Dr. I Kadek Suartma, S.Pd., M.Pd.
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai Instrumen dan produk (Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK (BuTutik) Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknologi Guru SD.

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 Mei 2022
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP 19601231 198603 1 022

Lampiran 04. Surat Keterangan Telah Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES I*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198601102015041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Mei 2022
Judges I,

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198104142006041001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Ari Wahyuni
NIM : 1811031264
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Judges Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Mei 2022
Judges II,

Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

Lampiran 05. Hasil Penilaian Uji Judges Instrumen

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN KEBERTERIMAAN BUKU TUTORIAL

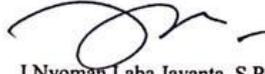
A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian judges (Relevan atau Tidak relevan)
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom catatan

B. PENILAIAN

No. Butir	Indikator	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	BuTutik digunakan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
2	Isi materi BuTutik yang digunakan sesuai dengan indikator	✓		
3	Kesesuaian tampilan huruf pada BuTutik	✓		
4	Kesesuaian animasi pada BuTutik	✓		
5	Kesesuaian tampilan penggunaan jarak pada BuTutik	✓		
6	Keterbacaan teks pada BuTutik	✓		
7	Kesesuaian video dengan materi	✓		
8	Buku memiliki tampilan yang jelas	✓		
9	Kesesuaian tata letak pada BuTutik	✓		
10	Kesesuaian tampilan warna <i>background</i>	✓		
11	Ketepatan pemilihan kata yang ada pada BuTutik	✓		
12	Ketepatan penggunaan istilah pada BuTutik	✓		

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



I Nyoman Loba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN TEKNOLOGI

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Stem	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kesesuaian Aspek Dengan variabel				
Aspek 1				
1	Kesesuaian indikator 1.1 dengan aspek 1	✓		Aplikasi
2	Kesesuaian indikator 1.2 dengan aspek 1	✓		
3	Kesesuaian indikator 1.3 dengan aspek 1	✓		
4	Kesesuaian indikator 1.4 dengan aspek 1	✓		
5	Kesesuaian indikator 1.5 dengan aspek 1	✓		Animasi dan video.
6	Kesesuaian indikator 1.6 dengan aspek 1	✓		
7	Kesesuaian indikator 1.7 dengan aspek 1	✓		
8	Kesesuaian indikator 1.8 dengan aspek 1	✓		
9	Kesesuaian indikator 1.9 dengan aspek 1	✓		
Aspek 2				
10	Kesesuaian indikator 2.1 dengan aspek 2	✓		Membuat stem animasi dalam web browser.

11	Kesesuaian indikator 2.2 dengan aspek 2	✓		
12	Kesesuaian indikator 2.3 dengan aspek 2	✓		
13	Kesesuaian indikator 2.4 dengan aspek 2	✓		
14	Kesesuaian indikator 2.5 dengan aspek 2	✓		
15	Kesesuaian indikator 2.6 dengan aspek 2	✓		
16	Kesesuaian indikator 2.7 dengan aspek 2	✓		
Aspek 3				
17	Kesesuaian indikator 3.1 dengan aspek 3	✓		✓
18	Kesesuaian indikator 3.2 dengan aspek 3	✓		
19	Kesesuaian indikator 3.3 dengan aspek 3	✓		
20	Kesesuaian indikator 3.4 dengan aspek 3	✓		
21	Kesesuaian indikator 3.5 dengan aspek 3	✓		
22	Kesesuaian indikator 3.6 dengan aspek 3	✓		<i>memenuhi dan mengesahkan</i>

C. KOMENTAR

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Indikator	Penilaian Judges		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah diapahami	√		
2.	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓		
3.	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓		
4.	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓		
5.	Produk BuTutik mudah digunakan	✓		Langkah & dalam. prosedur BuTutik mudah digunakan.

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN KEBERTERIMAAN
BUKU TUTORIAL**

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian judges (Relevan atau Tidak relevan)
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom catatan

B. PENILAIAN

No. Butir	Indikator	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	BuTutik digunakan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		Bu tuti dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media dalam mencapai tujuan pembelajaran
2	Isi materi BuTutik yang digunakan sesuai dengan indikator	√		Isi bu tuti sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan media ntuk mencapai indikator pembelajaran
3	Kelayakan tampilan huruf pada BuTutik	√		Layout, font, colour
4	Kelayakan tampilan animasi pada BuTutik	√		Cb dcek apa memang ada animasi dalam bututiknya. Apakah bututik elektronik? Jika tdk, sebaiknya item ini dihapus
5	Kelayakan tampilan penggunaan jarak pada BuTutik	√		Jarak apa mksudnya
6	Kelayakan keterbacaan teks pada BuTutik	√		
7	Kelayakan tampilan video pada BuTutik	√		
8	Kelayakan tampilan gambar pada BuTutik	√		
9	Kelayakan tata letak pada BuTutik	√		

10	Kelayakan tampilan warna <i>background</i>	√		
11	Ketepatan memahami bahasa yang ada pada BuTutik	√		
12	Ketepatan penggunaan istilah pada BuTutik	√		

Singraja, 12 Mei 2022

Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd

NIP. 198104142006041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN TEKNOLOGI

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

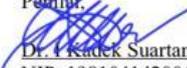
No. Butir	Stem	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kesesuaian Aspek Dengan variabel				
Aspek 1				
1	Kesesuaian indikator 1.1 dengan aspek 1	√		
2	Kesesuaian indikator 1.2 dengan aspek 1	√		
3	Kesesuaian indikator 1.3 dengan aspek 1	√		
4	Kesesuaian indikator 1.4 dengan aspek 1	√		
5	Kesesuaian indikator 1.5 dengan aspek 1	√		
6	Kesesuaian indikator 1.6 dengan aspek 1	√		
7	Kesesuaian indikator 1.7 dengan aspek 1	√		
8	Kesesuaian indikator 1.8 dengan aspek 1	√		
9	Kesesuaian indikator 1.9 dengan aspek 1	√		
Aspek 2				
10	Kesesuaian indikator 2.1 dengan aspek 2	√		

11	Kesesuaian indikator 2.2 dengan aspek 2	√		
12	Kesesuaian indikator 2.3 dengan aspek 2	√		
13	Kesesuaian indikator 2.4 dengan aspek 2	√		
14	Kesesuaian indikator 2.5 dengan aspek 2	√		
15	Kesesuaian indikator 2.6 dengan aspek 2	√		
16	Kesesuaian indikator 2.7 dengan aspek 2	√		
Aspek 3				
17	Kesesuaian indikator 3.1 dengan aspek 3	√		
18	Kesesuaian indikator 3.2 dengan aspek 3	√		
19	Kesesuaian indikator 3.3 dengan aspek 3	√		
20	Kesesuaian indikator 3.4 dengan aspek 3	√		
21	Kesesuaian indikator 3.5 dengan aspek 3	√		
22	Kesesuaian indikator 3.6 dengan aspek 3	√		

C. KOMENTAR

1. Pada aspek 1 perlu ditambahkan
 - Import sound, music, movie
 - Slide transition
 - Menggunakan template
2. Pada aspek 2 perlu ditambahkan
 - Mempublish movie (mengubah file mentah menjadi file jadi/siap digunakan)

Singraja, 12 Mei 2022
Penyahr


D. V. Kaduk Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan nilai tiap butir pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

B. PENILAIAN

No. Butir	Indikator	Penilaian Judges		Catatan
		Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1.	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	√		Karena yang dinilai adalah buku panduan, cb dipertimbangkan istilah sajian materi diganti dengan sajian panduan
2.	Kemenarikan tampilan BuTutik	√		Ini bisa dipecah menjadi: cover, layout, fontcolour, font size, font style, grafis, dll
3.	Kelengkapan isi materi BuTutik	√		Kelengkapan isi panduan (komponen)
4.	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	√		
5.	Produk BuTutik mudah digunakan	√		

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP.198104142006041001

Lampiran 06. Hasil Penilaian Uji Ahli

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Kegunaan (Utility)					
1	Kegunaan BuTutik untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan	✓			
2	Kegunaan isi materi BuTutik untuk mencapai indikator kompetensi teknologi	✓			
Kelayakan (Feasibility)					
3	Kelayakan tampilan huruf pada BuTutik	✓			
4	Kelayakan tampilan animasi pada BuTutik		✓		
5	Kelayakan tampilan penggunaan jarak pada BuTutik	✓			
6	Kelayakan keterbacaan teks pada BuTutik	✓			
7	Kelayakan tampilan video pada BuTutik	✓			
8	Kelayakan tampilan gambar pada BuTutik	✓			
9	Kelayakan tata letak pada BuTutik		✓		
10	Kelayakan tampilan warna <i>background</i>		✓		
Ketepatan (Accuracy)					
11	Ketepatan bahasa yang digunakan pada BuTutik	✓			
12	Ketepatan penggunaan istilah pada BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

✓ tambahkan identitas penyumbang di cover

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198601102015041001

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Kegunaan (<i>Utility</i>)					
1	BuTutik dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan media dalam mencapai tujuan pembelajaran	√			
2	Isi BuTutik sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengembangkan media untuk mencapai indikator pembelajaran	√			
Kelayakan (<i>Feasibility</i>)					
3	Kelayakan tampilan huruf, layout, font, colour pada BuTutik	√			
4	Kelayakan tampilan animasi pada BuTutik		√		
5	Kelayakan tampilan penggunaan jarak penulisan pada BuTutik	√			
6	Kelayakan keterbacaan teks pada BuTutik		√		
7	Kelayakan tampilan video pada BuTutik	√			
8	Kelayakan tampilan gambar pada BuTutik	√			
9	Kelayakan tata letak pada BuTutik		√		
10	Kelayakan tampilan warna <i>background</i>	√			
Ketepatan (<i>Accuracy</i>)					
11	Ketepatan bahasa yang digunakan pada BuTutik	√			
12	Ketepatan penggunaan istilah pada BuTutik	√			

KOMENTAR DAN SARAN

1. Pada cover panduan sebaiknya dituliskan sasaran penggunaan produk/buku (misalnya untuk guru, atau untuk mahasiswa)
2. Tambahkan prakata yang menunjukkan urgensi buku panduan dan ruang lingkup panduan
3. Tambahkan daftar isi/epitome

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
NIP. 198104142006041001

Lampiran 07. Hasil Penila Praktisi/Guru

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah diapahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik		✓		
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



I Komang Edi Putra, S.Pd.
NIP.199202292015031005

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik		✓		
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ida Ayu Gede Puspa Dewi, S.Pd.H
NIP. 198407222006042009

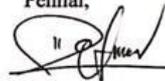
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik		✓		
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ketut Antara Putra, S.Pd
NIP.-

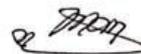
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah diapahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓			
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Sang Nyoman Sawitra.
NIP. 196312311984041116

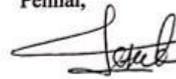
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓			
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



I Gusti Ayu Suartini
NIP.196612312007012297

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓			
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD
NIP.197012312007012140

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓			
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD
NIP.197012312007012253

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Penyajian					
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	✓			
2	Kemenarikan tampilan BuTutik	✓			
3	Kelengkapan isi materi BuTutik	✓			
Kebahasaan					
4	Bahasa yang digunakan dalam BuTutik mudah dipahami	✓			
Teknis					
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

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

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ni Ketut Lendri
NIP.-

Lampiran 08. Data Penilaian Keterampilan Teknologi Guru

1. Kelompok Eksperimen *Pre Test*

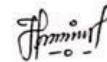
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video		✓		
1.6	Menghapus slide			✓	
1.7	Menambahkan animasi dan transisi			✓	
1.8	Menggunakan slide show			✓	
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi			✓	
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan				✓
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD
NIP.197012312007012140

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahakan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahakan gambar, animasi dan video			✓	
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahakan animasi dan transisi			✓	
1.8	Menggunakan slide show			✓	
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi			✓	
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahakan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan				✓
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ida Ayu Gede Puspa Dewi, S.Pd.H
NIP. 198407222006042009

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks			✓	
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video			✓	
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi			✓	
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	✓
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan				✓
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD
NIP.197012312007012253

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video		✓		
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi		✓		
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi		✓		✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene		✓		
2.7	Menyimpan video		✓		
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan			✓	
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✓	
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Komang Edi Putra, S.Pd.
NIP.199202292015031005

2. Kelompok Eksperimen *Post Test*

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>	✓			
1.2	Menambahkan slide	✓			
1.3	Memilih macam-macam slide	✓			
1.4	Menambahkan dan memformat teks	✓			
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video	✓			
1.6	Menghapus slide	✓			
1.7	Menambahkan animasi dan transisi	✓			
1.8	Menggunakan slide show	✓			
1.9	Menyimpan PPT	✓			
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi		✓		
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene		✓		
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene		✓		
2.7	Menyimpan video		✓		
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>		✓		
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan		✓		
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan		✓		
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar		✓		
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

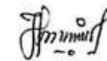
.....

.....

.....

.....

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD
NIP.197012312007012140

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>	✓			
1.2	Menambahkan slide	✓			
1.3	Memilih macam-macam slide	✓			
1.4	Menambahkan dan memformat teks	✓			
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video	✓			
1.6	Menghapus slide	✓			
1.7	Menambahkan animasi dan transisi	✓			
1.8	Menggunakan slide show	✓			
1.9	Menyimpan PPT	✓			
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi		✓		
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene		✓		
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene		✓		
2.7	Menyimpan video		✓		
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>		✓		
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan		✓		
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan		✓		
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✓	
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ida Ayu Gede Puspa Dewi, S.Pd.H
NIP. 198407222006042009

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>	✓			
1.2	Menambahkan slide	✓			
1.3	Memilih macam-macam slide	✓			
1.4	Menambahkan dan memformat teks	✓			
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video	✓			
1.6	Menghapus slide	✓			
1.7	Menambahkan animasi dan transisi	✓			
1.8	Menggunakan slide show	✓			
1.9	Menyimpan PPT	✓			
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi		✓		
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene		✓		
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video		✓		
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>		✓		
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan		✓		
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan		✓		
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar		✓		
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD
NIP.197012312007012253

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>	✓			
1.2	Menambahkan slide	✓			
1.3	Memilih macam-macam slide	✓			
1.4	Menambahkan dan memformat teks	✓			
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video	✓			
1.6	Menghapus slide	✓			
1.7	Menambahkan animasi dan transisi	✓			
1.8	Menggunakan slide show	✓			
1.9	Menyimpan PPT	✓			
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website	✓			
2.2	Memilih blank page dan template	✓			
2.3	Membuat animasi		✓		
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene		✓		
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video	✓			
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall	✓			
3.2	Memilih <i>create activity</i>	✓			
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan	✓			
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan	✓			
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✓	
3.6	Mendownload dan menggunakan	✓			

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Komang Edi Putra, S.Pd.
NIP.199202292015031005

3. Kelompok Kontrol *Pre Test*

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video		✓		
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi		✓		
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan			✓	
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,

Ketut Antara Putra, S.Pd
 NIP.-

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks			✓	
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video				✓
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi				✓
1.8	Menggunakan slide show				✓
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template				✓
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan				✓
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene				✓
2.7	Menyimpan video				✓
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall				✓
3.2	Memilih <i>create activity</i>				✓
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan				✓
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan				✓
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan				✓

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Sang Nyoman Sawitra.
 NIP. 196312311984041116

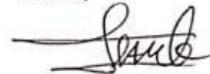
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>			✓	
1.2	Menambahkan slide			✓	
1.3	Memilih macam-macam slide				✓
1.4	Menambahkan dan memformat teks				✓
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video				✓
1.6	Menghapus slide				✓
1.7	Menambahkan animasi dan transisi				✓
1.8	Menggunakan slide show				✓
1.9	Menyimpan PPT				✓
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website				✓
2.2	Memilih blank page dan template				✓
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan				✓
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene				✓
2.7	Menyimpan video				✓
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall				✓
3.2	Memilih <i>create activity</i>				✓
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan				✓
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan				✓
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan				✓

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Gusti Ayu Suartini,
 NIP.196612312007012297

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi Power Point (PPT)			✓	
1.2	Menambahkan slide			✓	
1.3	Memilih macam-macam slide			✓	
1.4	Menambahkan dan memformat teks			✓	
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video			✓	
1.6	Menghapus slide			✓	
1.7	Menambahkan animasi dan transisi				✓
1.8	Menggunakan slide show			✓	
1.9	Menyimpan PPT			✓	
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan			✓	
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✗	✓
3.6	Mendownload dan menggunakan				✓

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ni Ketut Lendri
 NIP.-

4. Kelompok Kontrol *Post Test*

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>	✓			
1.2	Menambahkan slide	✓			
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video		✓		
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi		✓		
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website	✓			
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi			✓	
2.4	Memilih karakter yang disediakan		✓		
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene		✓		
2.7	Menyimpan video	✓			
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>		✓		
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan		✓		
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan		✓		
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar		✓		
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

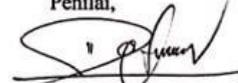
.....

.....

.....

.....

Singraja, 12 Mei 2022
Penilai,



Ketut Antara Putra, S.Pd
NIP.-

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi Power Point (PPT)		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video		✓		
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi		✓		
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi			✓	
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene			✓	
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan			✓	
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✓	
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Sang Nyoman Sawitra.
NIP. 196312311984041116

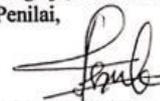
PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi Power Point (PPT)		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide			✓	
1.4	Menambahkan dan memformat teks			✓	
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video				✓
1.6	Menghapus slide			✓	
1.7	Menambahkan animasi dan transisi				✓
1.8	Menggunakan slide show			✓	
1.9	Menyimpan PPT			✓	
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website			✓	
2.2	Memilih blank page dan template			✓	
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video			✓	
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall			✓	
3.2	Memilih <i>create activity</i>			✓	
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan			✓	
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan			✓	
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar			✓	
3.6	Mendownload dan menggunakan			✓	

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



I Gusti Ayu Suartini,
NIP.196612312007012297

PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Aspek 1. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Power Point (PPT)					
1.1	Membuka aplikasi <i>Power Point (PPT)</i>		✓		
1.2	Menambahkan slide		✓		
1.3	Memilih macam-macam slide		✓		
1.4	Menambahkan dan memformat teks		✓		
1.5	Menambahkan gambar, animasi dan video			✓	
1.6	Menghapus slide		✓		
1.7	Menambahkan animasi dan transisi			✓	
1.8	Menggunakan slide show		✓		
1.9	Menyimpan PPT		✓		
Aspek 2. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Animaker					
2.1	Membuat akun Animaker melalui website		✓		
2.2	Memilih blank page dan template		✓		
2.3	Membuat animasi				✓
2.4	Memilih karakter yang disediakan			✓	
2.5	Memilih gambar yang di masukan kedalam scene				✓
2.6	Menambahkan gambar kedalam scene			✓	
2.7	Menyimpan video		✓		
Aspek 3. Keterampilan Menggunakan Aplikasi Wordwall					
3.1	Membuat akun di dalam aplikasi Wordwall		✓		
3.2	Memilih <i>create activity</i>		✓		
3.3	Tuliskan judul deskripsi permainan		✓		
3.4	Memilih salah satu template aktivitas yang disediakan		✓		
3.5	Memilih macam-macam tipe sesuai yang di butuhkan, diperkenankan mengunggah gambar				✓
3.6	Mendownload dan menggunakan		✓		

KOMENTAR DAN SARAN

.....

Singraja, 12 Mei 2022
 Penilai,



Ni Ketut Lendri
 NIP.-

Lampiran 09. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen

Uji instrumen untuk validitas isi penelitian ini melibatkan 2 orang dosen sebagai validator. Dosen tersebut yaitu Bapak I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. dan Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. Hasil uji validitas isi instrumen diuraikan sebagai berikut.

Tabel
Hasil Uji Instrumen Ahli

Tabulasi Silang 2x2		<i>judges I</i>	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	12
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Berdasarkan dari tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen penilaian BuTutik pembelajaran dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{12}{0+0+0+12} = \frac{12}{12} = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai tersebut berada pada rentang 0,80-1,00. Hal itu berarti instrumen penilaian BuTutik valid dengan tingkat validasi isi sangat tinggi.

Tabel
Hasil Uji Instrumen Praktisi/Guru

Tabulasi Silang 2x2		<i>judges I</i>	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	5
Hasil		1,00	
Kualifikasi		Sangat Tinggi	

Berdasarkan dari tabel diatas, koefisien validitas isi instrumen penilaian BuTutik dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{5}{0+0+0+5} = \frac{5}{5} = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai tersebut berada pada rentang 0,80-1,00. Hal itu berarti instrumen penilaian BuTutik dinyatakan valid dengan tingkat validasi isi sangat tinggi.



Lampiran 10. Perhitungan Pedoman Konversi Skala Lima

Rentang Skor	Rentang Skor
$Mi + 1,5 SDi \leq X < Mi + 3,0 SDi$	Sangat baik
$Mi + 0,5 SDi \leq X < Mi + 1,5 SDi$	Baik
$Mi - 0,5 SDi \leq X < Mi + 0,5 SDi$	Cukup
$Mi - 1,5 SDi \leq X < Mi - 0,5 Sdi$	Tidak baik
$Mi - 3,0 SDi \leq X < Mi - 1,5 Sdi$	Sangat tidak baik

Diketahui:

Skor Maksimal Ideal = 4

Skor Minimal Ideal = 1

Kemudian, perhitungan mean ideal (Mi) dan standar deviasi ideal (SDi) adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Mi &= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} (4 + 1) \\
 &= \frac{1}{2} (5) \\
 &= 2,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 Sdi &= (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\
 &= \frac{1}{6} (4 - 1) \\
 &= \frac{1}{6} (3) \\
 &= 0,5
 \end{aligned}$$

Perhitungan rentang skor sebagai berikut.

$2,5 + 1,5 (0,5) \leq X < 2,5 + 3,0 (0,5)$
$2,5 + 0,5 (0,5) \leq X < 2,5 + 1,5 (0,5)$
$2,5 + 0,5 (0,5) \leq X < 2,5 + 0,5 (0,5)$
$2,5 - 1,5 (0,5) \leq X < 2,5 - 0,5 (0,5)$
$2,5 - 3,0 (0,5) \leq X < 2,5 - 1,5 (0,5)$

$2,5 + 0,75 \leq X < 2,5 + 1,5$
$2,5 + 0,25 \leq X < 2,5 + 0,75$
$2,5 - 0,25 \leq X < 2,5 + 0,25$
$2,5 - 0,75 \leq X < 2,5 - 0,25$
$2,5 - 1,5 \leq X < 2,5 - 0,75$

Dengan begitu, didapatkan rentang skor sebagai berikut.

Rentangan Skor	Klasifikasi Predikat
$3,25 \leq X \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,75 \leq X < 3,25$	Baik
$2,25 \leq X < 2,75$	Cukup
$1,75 \leq X < 2,5$	Tidak Baik
$1,0 \leq X \leq 1,75$	Sangat Tidak Baik



Lampiran 12. Data Uji Kepraktisan (Praktisi/Guru)

No.	Butir Penilaian	Skor								Total	Rata-rata
		Pra ktisi (1)	Pra ktisi (2)	Pra ktisi (3)	Pra ktisi (4)	Pra ktisi (5)	Pra ktisi (6)	Pra ktisi (7)	Pra ktisi (8)		
1	Kejelasan sajian materi BuTutik sehingga mudah dipahami	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
2	Kemenarikan tampilan	4	3	3	4	4	4	3	4	29	3,62
3	Kelengkapan isi materi	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
4	Kemudahan memahami	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
5	Kemudahan penggunaan produk BuTutik	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
Jumlah Skor		20	19	19	20	20	20	19	20	157	19,62
		5,00	3,8	3,8	5,00	5,00	5,00	3,8	5,00	31,4	3,92

Berdasarkan hasil penilaian dari praktisi/guru, maka didapatkan rata-rata kepraktisan media sebagai berikut.

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

$$= \frac{19,62}{5} = 3,92$$

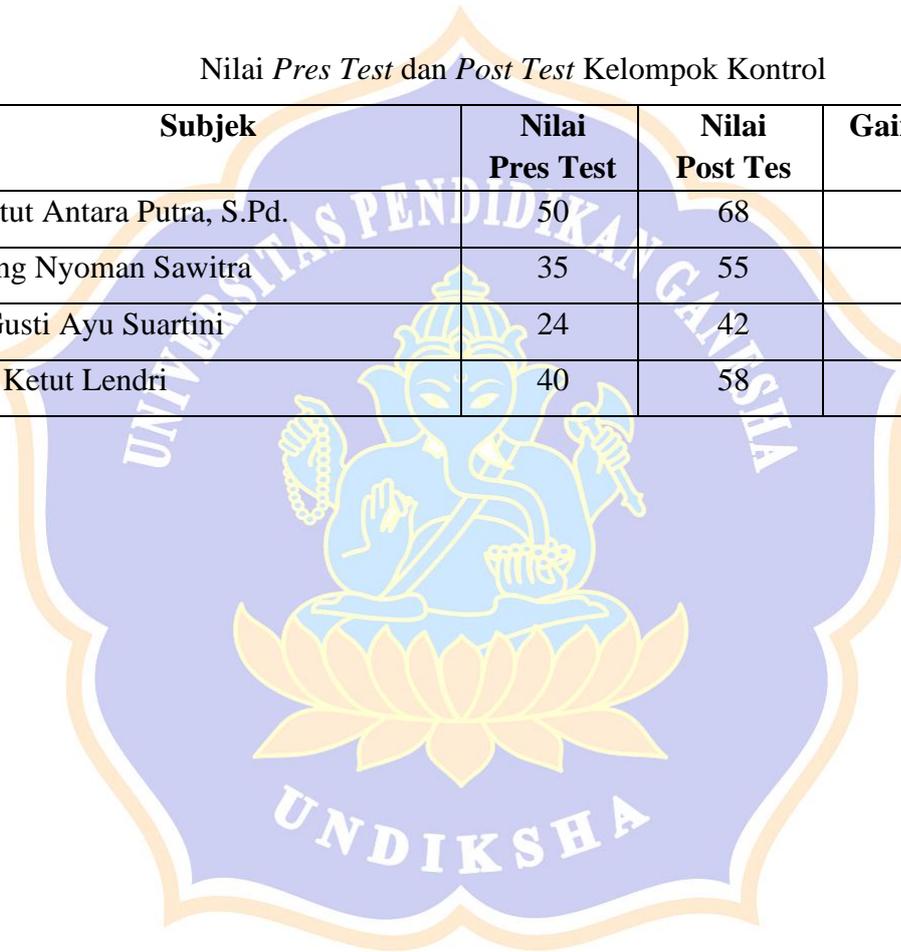
Berdasarkan hasil analisis rata-rata dari praktisi/guru diatas hasil kepraktisan buku tutorial pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, pada kategori sangat baik berdasarkan tabel konversi skala lima.

Lampiran 13. Hasil Pretest dan Posttest Kelpok Eksperimen dan Kontrol
 Nilai *Pres Test* dan *Post Test* Kelompok Eksperimen

No.	Subjek	Nilai Pres Test	Nilai Post Tes	Gainscore
1	I Komang Edi Putra, S.Pd.	55	80	25
2	Ida Ayu Gede Puspa Dewi, S.Pd.H	50	74	25
3	Ni Wayan Tikin Rimbayani, S.Pd.SD	48	74	24
4	Ayu Putu Suriasih, S.Pd.SD	50	75	26

Nilai *Pres Test* dan *Post Test* Kelompok Kontrol

No.	Subjek	Nilai Pres Test	Nilai Post Tes	Gainscore
1	Ketut Antara Putra, S.Pd.	50	68	18
2	Sang Nyoman Sawitra	35	55	20
3	I Gusti Ayu Suartini	24	42	18
4	Ni Ketut Lendri	40	58	18



Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian

