


LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Tugas Pembimbing


KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jitengdalem, Singaraja-Dali

SURAT TUGAS
Nomor: 12.11/UN48.12.5/PP/2021


Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:


1. Nama : I Ketut Budaya Astra, S.Pd, M.Or.
NIP : 196804081997031002
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Utama
2. Nama : Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198705222015042004
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Wakil

dalam rangka penyelesaian skripsi pada mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : I Nyoman Surya Aditya
NIM : 1816011103
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
(Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


 I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196804081997031002

Singaraja, 22 November 2021
 Ketua Jurusan,

 I Made Satyawana, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198206062008121002

Lampiran 02. Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
 Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali
 Telp. (0362) 25571, Fax. (03620 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 22 Maret 2022

Nomor : 95/ UN48.12.1/PP/2022
 Lampiran : -
 Perihal : Ijin melakukan observasi

Yth. : Kepala SD N Sekecamatan Buleleng
 di
 Buleleng

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) diwajibkan untuk melakukan observasi awal tentang proses Pembelajaran di sekolah, sebagai syarat pengajuan judul penelitian (skripsi) di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengijinkan mahasiswa di bawah ini untuk melakukan observasi di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama	: I Nyoman Surya Aditya
Nomor Induk Mahasiswa	: 1816011103
Tahun Akademik	: 2021/2022
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan UNDIKSHA

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,

 Dr. Ketut Yoda, S.Pd., M.Or
 NIP. 196805172001121001

Lampiran 03. Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali
Telp. (0362) 25571, Fax. (03620) 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 22 Maret 2022

No : 93/UN48.12.1/PP/2022
Lampiran : -
Prihal : Melakukan Penelitian

Yth. : Kepala SD N Sekecamatan Buleleng
di
Buleleng

Dengan Hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha diwajibkan untuk menyusun skripsi, sehubungan dengan prihal tersebut kami mohon bantuan Bapak/Ibu agar mengijinkan mahasiswa dibawah ini untuk menggunakan obyek penelitian.

Nama : I Nyoman Surya Aditya
NIM : 1816011103
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Di Kecamatan Buleleng Tema Diriku Sub Tema Aku Istimewa .

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan I

Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or
NIP. 196805172001121001

Lampiran 04. Hasil Validasi Instrumen Pakar 1

VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD DI KECAMATAN BULELENG (TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng

Peneliti : I Nyoman Surya Aditya

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai
2		Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai
3		Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas
4	Kebahasaan	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat
5		Tata letak teks sudah sesuai
6	Tampilan	Tata letak gambar sudah sesuai
7		Kualitas suara dan gambar sudah jelas
8		Video dapat diputar dengan lancar
9		Warna yang digunakan sudah tepat
10		Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras

Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.

- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Materi								
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai			√			√	
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				√		√	
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				√		√	
Kebahasaan								
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat			√			√	
5	Tata letak teks sudah sesuai				√		√	
Tampilan								
6	Tata letak gambar sudah sesuai			√			√	
7	Kualitas suara dan gambar sudah jelas				√		√	
8	Video dapat diputar dengan lancar				√		√	
9	Warna yang digunakan sudah tepat				√		√	
10	Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 9 Mei 2022

Pakar I Validasi Instrumen



Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197309262001121001



VALIDASI INSTRUMEN
UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng

Peneliti : I Nyoman Surya Aditya

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kejelasan dan Sistematika Desain Video	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat
2		penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat
3	Tampilan Video Tutorial	warna yang digunakan sudah tepat
4		ukuran huruf yang digunakan sudah tepat
5		penempatan komponen video tutorial sudah sesuai
6		pakaian yang dipergunakan model dalam video sudah sesuai
7	Materi	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai
8		tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik
9	Kepraktisan	Video tutorial mudah dibawa praktis
10		Video tutorial mudah disimpan
11		Perawatan Video tutorial sederhana
12	Kemudahan Penggunaan	Video tutorial mudah diakses
13		Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Relevan
 2 = Kurang Relevan
 3 = Relevan
 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Kejelasan dan Sistematika Desain Video								
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			√			√	
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat				√		√	
Tampilan Video Tutorial								
3	warna yang digunakan sudah tepat			√			√	
4	ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				√		√	
5	penempatan komponen video tutorial sudah sesuai				√		√	
Materi								
6	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai			√			√	
7	tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik				√		√	
8	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai				√		√	
Kepraktisan								
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			√			√	
10	Video tutorial mudah disimpan				√		√	
11	Perawatan Video tutorial sederhana				√		√	
Kemudahan Penggunaan								

12	Video tutorial mudah diakses			√			√	
No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
13	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja				√		√	

Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki



VALIDASI INSTRUMEN
UJI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng

Peneliti : I Nyoman Surya Aditya

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
2		Ketepatan konsep
3		Urutan penyajian materi
4		Kesesuaian contoh yang diberikan
5	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
6		Kejelasan indikator pembelajaran
7		kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi
8	Kebahasaan	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa
9		kelugasan bahasa
10		ketepatan istilah
11		ketepatan tata bahasa dan ejaan
12		kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:

1 = Sangat Kurang Relevan

2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.

5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Materi								
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)			√			√	
2	Ketepatan konsep						√	
3	Urutan penyajian materi						√	
4	Kesesuaian contoh yang diberikan						√	
Pembelajaran								
5	Tujuan Pembelajaran			√			√	
6	Kejelasan indikator pembelajaran						√	
7	kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi						√	
Kebahasaan								
8	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa			√			√	
9	kelugasan bahasa						√	
10	ketepatan istilah						√	
11	ketepatan tata bahasa dan ejaan						√	
12	kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa						√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa



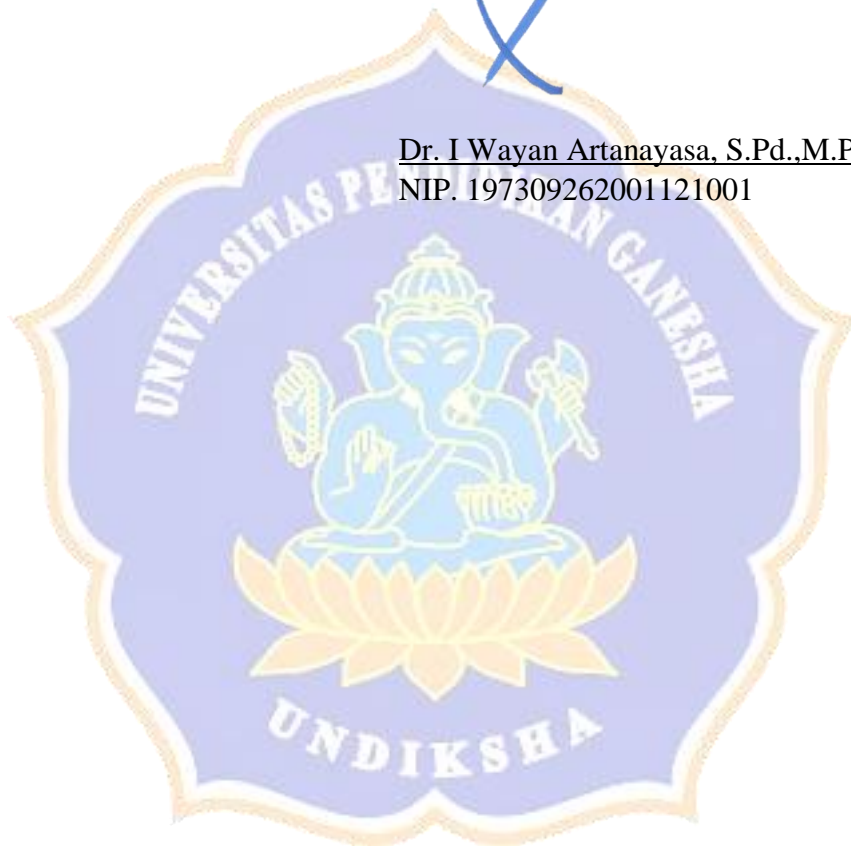
SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 9 Mei 2022
Pakar I Validasi Instrumen



Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197309262001121001



VALIDASI INSTRUMEN
UJI PRAKTISI LAPANGAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng

Peneliti : I Nyoman Surya Aditya

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Media	Penggunaan bahasa dalam media
2		penggunaan gambar, video dan suara dalam media
3		kemudahan dalam penggunaan media
4		petunjuk penggunaan
5	Materi	penyajian materi
6		ketepatan istilah dan penggunaan kalimat
7	Pembelajaran	suasana pembelajaran
8		dampak penggunaan media terhadap siswa
9		Kemudahan dalam penggunaan media

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.

- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Praktisi

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Penggunaan bahasa dalam media			√			√	
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				√		√	
3	kemudahan dalam penggunaan media				√		√	
4	petunjuk penggunaan				√		√	
Materi								
5	penyajian materi			√			√	
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat				√		√	
Pembelajaran								
7	suasana pembelajaran			√			√	
8	dampak penggunaan media terhadap siswa				√		√	
9	Kemudahan dalam penggunaan media				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 9 Mei 2022
Pakar I Validasi Instrumen



Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197309262001121001



VALIDASI INSTRUMEN
UJI PERORANGAN, UJI KELOMPOK KECIL, DAN UJI LAPANGAN
TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)

Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng

Peneliti : I Nyoman Surya Aditya

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Instrumen Tanggapan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kejelasan gambar, video dan suara
2	Materi	Penyajian materi
3		Penggunaan bahasa dan istilah
4	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran
5		Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran
6		Media membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran
7		Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik
8		Media membantu peserta didik untuk berpikir kritis
9		Peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan

3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

Lembar Validasi Instrumen Tanggapan Peserta Didik

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Kejelasan gambar, video dan suara			√			√	
Materi								
2	Penyajian materi				√		√	
3	Penggunaan bahasa dan istilah				√		√	
Pembelajaran								
4	Suasana Pembelajaran			√			√	
5	Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran				√		√	
6	Media membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran				√		√	
7	Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik				√		√	
8	Media membantu peserta didik untuk berpikir kritis				√		√	
9	Peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 9 Mei 2022
Pakar I Validasi Instrumen



Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197309262001121001

Lampiran 05. Hasil Validasi Instrumen Pakar 2

VALIDASI INSTRUMEN
UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng
 Peneliti : I Nyoman Surya Aditya
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai
2		Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai
3		Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas
4	Kebahasaan	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat
5		Tata letak teks sudah sesuai
6	Tampilan	Tata letak gambar sudah sesuai
7		Kualitas suara dan gambar sudah jelas
8		Video dapat diputar dengan lancar
9		Warna yang digunakan sudah tepat
10		Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras

Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Materi								
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai			√			√	
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				√		√	
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				√		√	
Kebahasaan								
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat			√			√	
5	Tata letak teks sudah sesuai				√		√	
Tampilan								
6	Tata letak gambar sudah sesuai			√			√	
7	Kualitas suara dan gambar sudah jelas				√		√	
8	Video dapat diputar dengan lancar				√		√	
9	Warna yang digunakan sudah tepat				√		√	
10	Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 10 Mei 2022
Pakar II Validasi Instrumen



Ni Luh Putu Snyanawati S.Pd., M.Pd
NIP. 198403032008122004



VALIDASI INSTRUMEN
UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng
 Peneliti : I Nyoman Surya Aditya
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Kejelasan dan Sistematika Desain Video	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat
2		penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat
3	Tampilan Video Tutorial	warna yang digunakan sudah tepat
4		ukuran huruf yang digunakan sudah tepat
5		penempatan komponen video tutorial sudah sesuai
6		pakaian yang dipergunakan model dalam video sudah sesuai
7	Materi	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai
8		tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik
9	Kepraktisan	Video tutorial mudah dibawa praktis
10		Video tutorial mudah disimpan
11		Perawatan Video tutorial sederhana
12	Kemudahan Penggunaan	Video tutorial mudah diakses
13		Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Relevan
 2 = Kurang Relevan
 3 = Relevan
 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Kejelasan dan Sistematika Desain Video								
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			√			√	
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat				√		√	
Tampilan Video Tutorial								
3	warna yang digunakan sudah tepat			√			√	
4	ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				√		√	
5	penempatan komponen video tutorial sudah sesuai				√		√	
Materi								
6	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai			√			√	
7	tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik				√		√	
8	model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai				√		√	
Kepraktisan								
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			√			√	
10	Video tutorial mudah disimpan				√		√	
11	Perawatan Video tutorial sederhana				√		√	
Kemudahan Penggunaan								
12	Video tutorial mudah diakses			√			√	
No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			

13	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja				√		√	
----	---	--	--	--	---	--	---	--

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 10 Mei 2022
Pakar II Validasi Instrumen



Ni Luh Putu Snyanawati S.Pd., M.Pd
NIP. 198403032008122004

VALIDASI INSTRUMEN
UJI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN
VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD
 di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng
 Peneliti : I Nyoman Surya Aditya
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
2		Ketepatan konsep
3		Urutan penyajian materi
4		Kesesuaian contoh yang diberikan
5	Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
6		Kejelasan indikator pembelajaran
7		kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi
8	Kebahasaan	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa
9		kelugasan bahasa
10		ketepatan istilah
11		ketepatan tata bahasa dan ejaan
12		kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan

4 = Sangat Relevan

- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian

Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Materi								
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)			√			√	
2	Ketepatan konsep				√		√	
3	Urutan penyajian materi				√		√	
4	Kesesuaian contoh yang diberikan				√		√	
Pembelajaran								
5	Tujuan Pembelajaran			√			√	
6	Kejelasan indikator pembelajaran				√		√	
7	kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi				√		√	
Kebahasaan								
8	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa			√			√	
9	kelugasan bahasa				√		√	
10	ketepatan istilah				√		√	
11	ketepatan tata bahasa dan ejaan				√		√	
12	kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 10 Mei 2022
Pakar II Validasi Instrumen



Ni Luh Putu Sptyanawati S.Pd., M.Pd
NIP. 198403032008122004



VALIDASI INSTRUMEN
UJI PRAKTIKI LAPANGAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO
PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng
 Peneliti : I Nyoman Surya Aditya
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Media	Penggunaan bahasa dalam media
2		penggunaan gambar, video dan suara dalam media
3		kemudahan dalam penggunaan media
4		petunjuk penggunaan
5	Materi	penyajian materi
6		ketepatan istilah dan penggunaan kalimat
7	Pembelajaran	suasana pembelajaran
8		dampak penggunaan media terhadap siswa
9		kemudahan dalam penggunaan media

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan
- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Praktisi

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Penggunaan bahasa dalam media			√			√	
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				√		√	
3	kemudahan dalam penggunaan media				√		√	
4	petunjuk penggunaan				√		√	
Materi								
5	penyajian materi				√		√	
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat					√	√	
Pembelajaran								
7	suasana pembelajaran				√		√	
8	dampak penggunaan media terhadap siswa					√	√	
9	kemudahan dalam penggunaan media					√	√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Singaraja, 10 Mei 2022

Pakar II Validasi Instrumen



Ni Luh Putu Snyanawati S.Pd., M.Pd
NIP. 198403032008122004

**VALIDASI INSTRUMEN
UJI PERORANGAN, UJI KELOMPOK KECIL, DAN UJI LAPANGAN
TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA)**

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD
di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng
Peneliti : I Nyoman Surya Aditya
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Kisi-kisi Instrumen Instrumen Tanggapan Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Media	Kejelasan gambar, video dan suara
2	Materi	Penyajian materi
3		Penggunaan bahasa dan istilah
4	Pembelajaran	Suasana Pembelajaran
5		Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran
6		Media membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran
7		Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik
8		Media membantu peserta didik untuk berpikir kritis
9		Peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan

Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati kisi-kisi dan komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Relevan
 - 4 = Sangat Relevan

- 4) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom KR (Kurang Relevan) jika skor yang diberikan 1 atau 2, dan SR (Sangat Relevan) jika skor yang diberikan 3 atau 4.
- 5) Berikan komentar dan saran perbaikan Bapak/Ibu terhadap masing-masing aspek penilaian.

Lembar Validasi Instrumen Tanggapan Peserta Didik

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Kejelasan gambar, video dan suara				√		√	
Materi								
2	Penyajian materi			√			√	
3	Penggunaan bahasa dan istilah				√		√	
Pembelajaran								
4	Suasana Pembelajaran			√			√	
5	Media membantu peserta didik untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran				√		√	
6	Media membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran				√		√	
7	Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik				√		√	
8	Media membantu peserta didik untuk berpikir kritis				√		√	
9	Peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan				√		√	

KOMENTAR

Instrumen sudah sesuai dengan kisi – kisi dan sudah bisa dipakai untuk mengukur tentang pembelajaran PJOK Tema diriku subtema aku istimewa

SARAN PERBAIKAN

Tata tulis diperbaiki

Singaraja, 10 Mei 2022
Pakar II Validasi InstrumenNi Luh Putu Snyanawati S.Pd., M.Pd
NIP. 198403032008122004

Lampiran 06. Hasil Uji Ahli Media

**INSTRUMEN PENILIAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU
ISTIMEWA
(AHLI MEDIA)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Nyoman Surya Aditya
Program Sudi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan Olahraga/Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing 1) Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.(Pembimbing 2)
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

B. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai				✓
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				✓
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				✓
Aspek Kebahasaan					
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat				✓
5	Tata letak teks sudah sesuai				✓
Aspek Tampilan					
6	Tata letak gambar sudah sesuai				✓
7	Kualitas suara dan gambar sudah jelas				✓
8	Video dapat diputar dengan lancar				✓
9	Warna yang digunakan sudah tepat				✓
10	Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras				✓
Total					

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

- Sesuaikan format video
 - Sesuaikan gam audio
-
-
-
-

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

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

Singaraja, 13 Mei 2022

Validator



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 199503022019031006

Lampiran 07. Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA

DIDIK KELAS 1 SD DI KECAMATAN BULELENG TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA

(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Nyoman Surya Aditya
Program Sudi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan Olahraga/Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing 1) Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.(Pembimbing 2)
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

B. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kejelasan dan Sistematika Desain Video					
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			√	
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat			√	
Aspek Tampilan Video Tutorial					
3	Warna yang digunakan sudah tepat			√	
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat			√	
5	Penempatan komponen video tutorial sudah sesuai			√	
Aspek Materi					
6	Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai			√	
7	Tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik			√	
8	Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai			√	
Aspek Kepraktisan					
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			√	
10	Video tutorial mudah disimpan			√	
11	Perawatan Video tutorial sederhana			√	
Aspek Kemudahan Penggunaan					
12	Video tutorial mudah diakses			√	
13	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja			√	
Total					

C. Komenta/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

Teknik pengambilan video belum sempurna, banyak gerakan bergetar, sebaiknya gunakan stabilizer ketika pengambilan video

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 13 Mei 2022 Validator



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198709072015041001



Lampiran 08. Hasil Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SD DI KECAMATAN BULELENG TEMA DIRIKU
SUBTEMA AKU ISTIMEWA
(AHLI ISI MATA PELAJARAN)

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Nyoman Surya Aditya
Program Sudi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan Olahraga/Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing 1) Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd.(Pembimbing 2)
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

B. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2	Ketepatan konsep				✓
3	Urutan penyajian materi				✓
4	Kesesuaian contoh yang diberikan			✓	
Aspek Pembelajaran					
5	Tujuan Pembelajaran			✓	
6	Kejelasan indikator pembelajaran				✓
7	Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi				✓
Aspek Kebahasaan					
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa				✓
9	Kelugasan bahasa				✓
10	Ketepatan istilah				✓
11	Ketepatan tata bahasa dan ejaan			✓	
12	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa				✓

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 13 Mei 2022

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ketut Semarayasa', written over a faint circular stamp.

Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or

NIP. 198003112008121002

Lampiran 09. Hasil Uji Ahli Lapangan

**INSTRUMEN PENILIAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG TEMA DIRIKU SUBTEMA AKU ISTIMEWA
(AHLI PRAKTIKI LAPANGAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Aku Istimewa)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Nyoman Surya Aditya
Program Sudi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan Olahraga/Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. (Pembimbing 1) Ni Putu Dwi Sucita Dartini, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: I Gede Wijayasa, S.Pd.
Instansi/Lembaga	: Sekolah Dasar Negeri 2 Banyuning

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

B. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media				✓
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓
3	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
4	Petunjuk penggunaan			✓	
Aspek Materi					
5	Penyajian materi				✓
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat				✓
Aspek Pembelajaran					
7	Suasana pembelajaran				✓
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa				✓
9	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

Video ini sangat baik untuk perlambatan peserta didik, dikandung berbagai materi siswa juga dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya, pemahaman kata dan pengucapan huruf. Saran: Jarak start dan finish kurang panjang

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, 13 Mei 2022

Validator



I Gede Wijayasa, S.Pd.
NIP. 197207172006041023

Lampiran 10. Hasil Penelitian

Hasil Uji Kelompok Kecil

1. SD N 1 Petandakan

Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner *FCE* tersebut, maka dapat dipaparkan hasil rata = rata dari penilaian uji coba dalam tabel rekapitulasi yang dapat dilihat pada Tabel 4.2

Hasil Uji Kelompok Kecil SD N 1 Pedandakan

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1	RP 1	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2	RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3	RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4	RP 4		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5	RP 5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6	RP 6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7	RP 7		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8	RP 8		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
9	RP 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
10	RP 10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
11	RP 11		1	3	1	3	3	3	3	3	1	2,33
12	RP 12		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
13	RP 13		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
14	RP 14		3	3	1	3	3	3	3	3	3	2,78
15	RP 15		3	3	1	3	3	3	3	3	3	2,78
			2,9	3,0	2,6	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	2,9	

Keterangan :

RP = Responden Peserta didik

P = Pertanyaan

P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?

P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?

- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

Items	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			<i>Average</i>
15	2,9	3,0	2,5	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	2,9	3,00
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Setelah didapatkan hasil dari seluruh rata – rata data yang terdapat di atas, maka didapatkanlah kategori media pembelajaran berupa video sesuai dengan standar *score FCE Sangat Baik*.

2. SD N 2 LILIGUNDI

Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner *FCE* tersebut, maka dapat dipaparkan hasil rata = rata dari penilaian uji coba dalam tabel rekapitulasi yang dapat dilihat pada Tabel 8.0

Hasil Uji Kelompok Kecil SD N 2 Liligundi

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1	RP 1	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2	RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3	RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4	RP 4		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5	RP 5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6	RP 6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7	RP 7		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8	RP 8		3	3	2	3	3	3	3	3	3	2,89
9	RP 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
10	RP 10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
11	RP 11		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
12	RP 12		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
13	RP 13		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
14	RP 14		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
15	RP 15		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			3,0	3,0	2,9	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	

Keterangan :

RP = Responden Peserta didik

- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

13	RP 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
14	RP 14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
15	RP 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
16	RP 16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
17	RP 17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
18	RP 18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
19	RP 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
20	RP 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
21	RP 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
22	RP 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
23	RP 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
24	RP 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
25	RP 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
26	RP 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
27	RP 27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
28	RP 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
29	RP 29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
30	RP 30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
		3,0	3,0	2,9	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	

Keterangan :

- RP = Responden Peserta didik
- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?

P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

FCE Score Sheet SDN 1 Alasangker

Items	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			<i>Average</i>
15	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,00
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Setelah didapatkan hasil dari seluruh rata – rata data yang terdapat di atas, maka didapatkanlah kategori media pembelajaran berupa video sesuai dengan standar *score FCE Sangat Baik*.

1. SD N 1 PENARUKAN

Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner *FCE* tersebut, maka dapat dipaparkan hasil rata = rata dari penilaian uji coba dalam tabel rekapitulasi yang dapat dilihat pada Tabel 8.0

Hasil Uji Kelompok Kecil SD N 1 Penarukan

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1	RP 1		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2	RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3	RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4	RP 4		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5	RP 5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6	RP 6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7	RP 7		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8	RP 8		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
9	RP 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
10	RP 10		3	3	3	2	3	3	3	3	3	2,89
11	RP 11		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
12	RP 12		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
13	RP 13		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
14	RP 14		3	3	3	2	3	3	3	3	3	2,89
15	RP 15	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
16	RP 16		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
17	RP 17		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
18	RP 18		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
19	RP 19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
20	RP 20		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
21	RP 21		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
22	RP 22		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
23	RP 23		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
24	RP 24		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
25	RP 25		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
26	RP 26		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
27	RP 27		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
28	RP 28		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
29	RP 29		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
30	RP 30		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			3,0	3,0	3,0	2,8	3,0	2,9	3,0	3,0	3,0	

Keterangan :

- RP = Responden Peserta didik
- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

18	RP 18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
19	RP 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
20	RP 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
21	RP 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
22	RP 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
23	RP 23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
24	RP 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
25	RP 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
26	RP 26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
27	RP 27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
28	RP 28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
29	RP 29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
30	RP 30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
		3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	

Keterangan :

- RP = Responden Peserta didik
- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

FCE Score Sheet SDN 2 Banyuning

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			<i>Average</i>
15	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	3,00
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Setelah didapatkan hasil dari seluruh rata – rata data yang terdapat di atas, maka didapatkanlah kategori media pembelajaran berupa video sesuai dengan standar *score FCE Sangat Baik*.

4. SD LAB UNDIKSHA

Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner *FCE* tersebut, maka dapat dipaparkan hasil rata = rata dari penilaian uji coba dalam tabel rekapitulasi yang dapat dilihat pada Tabel 8.0

Hasil Uji Kelompok Kecil SD LAB UNDIKSHA

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average	
1	RP 1		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
2	RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
3	RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
4	RP 4		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
5	RP 5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
6	RP 6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
7	RP 7		1	3	3	3	1	3	3	3	3	2,56	
8	RP 8		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
9	RP 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
10	RP 10		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
11	RP 11		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
12	RP 12		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
13	RP 13		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
14	RP 14		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
15	RP 15	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00	
16	RP 16		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
17	RP 17		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
18	RP 18		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
19	RP 19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
20	RP 20		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
21	RP 21		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
22	RP 22		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
23	RP 23		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
24	RP 24		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
25	RP 25		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
26	RP 26		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
27	RP 27		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
28	RP 28		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
29	RP 29		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
30	RP 30		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			2,9	3,0	3,0	3,0	2,9	3,0	3,0	3,0	3,0		

Keterangan :

- RP = Responden Peserta didik
- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

18	RP 18		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
19	RP 19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
20	RP 20		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
21	RP 21		3	3	3	3	3	3	3	1	3	2,78
22	RP 22		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
23	RP 23		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
24	RP 24		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
25	RP 25		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
26	RP 26		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
27	RP 27		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
28	RP 28		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
29	RP 29		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
30	RP 30		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
			3,0	2,5	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	2,9	3,0	

Keterangan :

- RP = Responden Peserta didik
- P = Pertanyaan
- P1 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?
- P2 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?
- P3 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?
- P4 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh – sungguh?
- P5 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?
- P6 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada paksaan dalam mengikuti kelas tadi?
- P7 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?
- P8 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar Bersama teman dalam situasi bersahabat?
- P9 = Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 – 3 yaitu **pengalaman** dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan** mendapatkan skor 3 dari ke 15 peserta didik dan memperoleh rata – rata 3,00, sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama** yang dimana dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

FCE Score Sheet SD N 1 Banjar Jawa

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			<i>Average</i>
15	3,0	2,5	3,0	3,0	3,0	3,0	3,0	2,9	3,0	2,94
<i>Standard Score</i>	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5

Setelah didapatkan hasil dari seluruh rata – rata data yang terdapat di atas, maka didapatkanlah kategori media pembelajaran berupa video sesuai dengan standar *score FCE Sangat Baik*.

Lampiran 11. Hasil Instrumen Penilaian Produk Tanggapan Guru PJOK

INSTRUMEN PENILIAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG PERMAINAN AKU ISTIMEWA
(GURU PENGAJAR)

A. Identitas

Nama : I Gede Suryanegara, S.Pd
 Sekolah Asal : SD N 1 Pejandaman

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

A. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media			√	
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media				√
3	Kemudahan dalam penggunaan media				√
4	Petunjuk penggunaan				√
Aspek Materi					
5	Penyajian materi			√	
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat				√
Aspek Pembelajaran					

7	Suasana pembelajaran					✓
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa					✓
9	Kemudahan dalam penggunaan media					✓

B. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 10 Juli 2022

[Signature]

I Gede Surya Tama, S.Pd
NIP. -

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK PERMAINAN
TUBUHKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD
DI KECAMATAN BULELENG
(GURU PJOK)**

A. Identitas

Nama Lengkap : Igede Surya Witawan, S-Pd

Asal Sekolah : SDM 2 Liligundi

B. Petunjuk Pengisian

- 6) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 7) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 8) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 9) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 10) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

C. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Penggunaan bahasa dalam media				✓			
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓			
3	kemudahan dalam penggunaan media				✓			
4	petunjuk penggunaan				✓			

Materi										
5	penyajian materi								✓	
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat							✓		
Pembelajaran										
7	suasana pembelajaran								✓	
8	dampak penggunaan media terhadap siswa								✓	
9	kendala dalam penggunaan media								✓	

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran di bawah ini:

.....

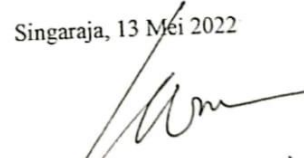
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Mei 2022


 I Gede Surya Wirawan S.Pd.
 NIP. 19880526 202012 1002.

INSTRUMEN PENILIAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG PERMAINAN AKU ISTIMEWA
(GURU PENGAJAR)

A. Identitas

Nama : INH A Sumanika, S. Pd.
 Sekolah Asal : SD 1 Alasampet

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

A. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media				✓
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media			✓	
3	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
4	Petunjuk penggunaan				✓
Aspek Materi					
5	Penyajian materi				✓
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat				✓
Aspek Pembelajaran					

7	Suasana pembelajaran				✓
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa				✓
9	Kemudahan dalam penggunaan media				✓

B. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:


.....

.....

.....

.....

Singaraja, 18 Juni 2022


I.M.G.H. Swastika, S.Pd

INSTRUMEN PENILIAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK PERMAINAN
TUBUHKU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD
DI KECAMATAN BULELENG
(GURU PJOK)

A. Identitas

Nama Lengkap : Dewa Kade Lalayn Sidirastu, S.Pd.
 Asal Sekolah : SD N 2 Banyuning

B. Petunjuk Pengisian

- 6) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 7) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 8) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 9) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 10) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

C. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Komponen Penilaian/Pernyataan	Skor				KR	SR	Keterangan
		1	2	3	4			
Media								
1	Penggunaan bahasa dalam media				✓			
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓			
3	kemudahan dalam penggunaan media			✓				
4	petunjuk penggunaan				✓			

Materi							
5	penyajian materi				✓		
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat				✓		
Pembelajaran							
7	suasana pembelajaran				✓		
8	dampak penggunaan media terhadap siswa				✓		
9	kendala dalam penggunaan media			✓			

D. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran di bawah ini:

Petunjuk di media agar di koreksi lagi.

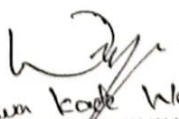
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 13 Mei 2022


Dewa Kade Wahyu Sidiqastu, S.Pd

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS I SD
DI KECAMATAN BULELENG PERMAINAN AKU ISTIMEWA
(GURU PENGAJAR)

A. Identitas

Nama : Ilham Bayu Harando
 Sekolah Asal : SD N 1 Penarukan

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

A. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media			✓	
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media			✓	
3	Kemudahan dalam penggunaan media				✓
4	Petunjuk penggunaan				✓
Aspek Materi					
5	Penyajian materi				✓
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat			✓	
Aspek Pembelajaran					

7	Suasana pembelajaran			✓	
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa				✓
9	Kemudahan dalam penggunaan media				✓

B. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

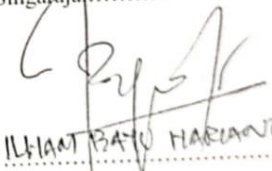
.....

.....

.....

.....

Singaraja 26 - Juli - 2022


.....
ILHAM BATU HARJANTO

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS I SD
DI KECAMATAN BULELENG PERMAINAN AKU ISTIMEWA
(GURU PENGAJAR)

A. Identitas

Nama : I Gusti Lanang Agung Pratama Wiguna
 Sekolah Asal : SD LAB Undiksha Singaraja

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/ Pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

A. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media			✓	
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media			✓	
3	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
4	Petunjuk penggunaan			✓	
Aspek Materi					
5	Penyajian materi			✓	
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat			✓	
Aspek Pembelajaran					

7	Suasana pembelajaran				✓
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa			✓	
9	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	

B. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

Penelitian yang dilakukan sangat baik. Penjelasan yg diberikan dan materi yg disampaikan sangat menarik bagi siswa. Semoga penelitian yg dilakukan dapat diterapkan dan berguna untuk meningkatkan Hasil belajar siswa.

Singaraja, 29 Juli 2022



Gusti Larang Agung P.W.

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS I SD
DI KECAMATAN BULELENG PERMAINAN AKU ISTIMEWA
(GURU PENGAJAR)

A. Identitas

Nama : I Ketut Catur Suradnya, S. Pd
 Sekolah Asal : SD N 1 Banjar Jawa

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Baca dan cermati komponen penilaian/pernyataan instrumen
- 2) Berikan tanda *checklist* (√) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian Ibu terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah disiapkan

A. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Media					
1	Penggunaan bahasa dalam media				✓
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓
3	Kemudahan dalam penggunaan media			✓	
4	Petunjuk penggunaan				✓
Aspek Materi					
5	Penyajian materi			✓	
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat			✓	
Aspek Pembelajaran					

7	Suasana pembelajaran				✓
8	Dampak penggunaan media terhadap siswa				✓
9	Kemudahan dalam penggunaan media				✓

B. Komentar/Saran

Mohon menuliskan komentar/saran pada titik – titik di bawah ini:

pelaksanaan sudah baik, dalam kum teraksi
dengan siswa dari penyampaian materi
hingga praktek di lapangan sudah baik.

Singaraja, 1-8-2022



I Ketut Catur Suradnya, S.Pd
NIP. 1992091122211008

Lampiran 12. Modul Permainan

Permainan pertama

Right Place

Permainan “**Right Place**” merupakan permainan dimana peserta mengambil huruf pada kotak yang sudah disediakan kemudian memilah huruf vocal dan konsonan dan menaruhnya sesuai dengan tempat yang disediakan.

1. Tujuan :

1. Sikap

Mengembangkan kepercayaan diri, cermat, disiplin, kerjasama, tanggungjawab dan jujur

2. Pengetahuan

Membedakan huruf vocal dan huruf konsonan

3. Keterampilan

Melatih berbagai variasi gerak lokomotor

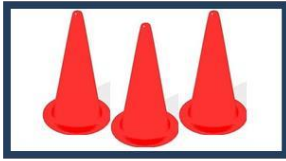
Melatih keseimbangan

2. Alat yang Dibutuhkan

Lakban/kapus tulis/mill untuk membuat garis sebagai lintasan berjalan, berlari, meloncat dan melompat ,



Cone sebagai rintangan untuk berlari zigzag



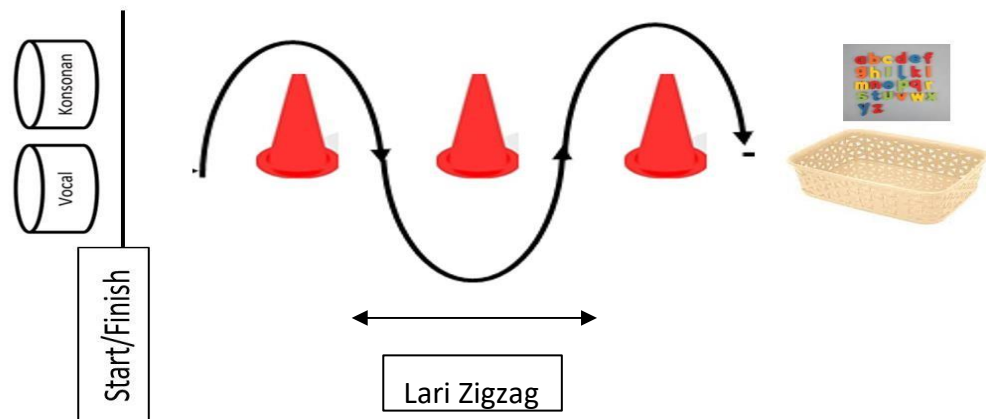
Kartu huruf



Kotak / keranjang untuk menaruh kartu



3. Lapangan Permainan



4. Cara Bermain

Peserta didik baris berbanjar dan berdiri tegak dibelakang garis start.



Saat guru membunyikan peluit, peserta didik pertama mulai melakukan permainan dengan berlari zigzag menuju kotak/ keranjang yang berisi huruf dan mengambil satu huruf



Setelah mengambil satu huruf, peserta didik Kembali ke start dengan berlari zigzag dan menaruh huruf pada kotak sesuai dengan lambing bunyi vocal atau konsonan.



Setelah menaruh dengan benar, peserta melakukan tos dengan pemain berikutnya
Selanjutnya peserta kedua melakukan gerakan yang sama, begitu seterusnya sampai semua huruf habis atau bisa menggunakan waktu

5. Catatan

Guru dapat membuat lapangan lebih dari satu agar peserta didik tidak terlalu lama menunggu giliran bermain

Permainan juga bisa dilakukan secara individu

Sebelum memulai guru mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan dan memberikan contoh cara bermain

Satu peserta didik hanya boleh mengambil satu huruf untuk 1 kali putaran gerakan.

Jika sudah habis baru diulang lagi sampai huruf habis

Pemenang dapat dihitung dari banyaknya huruf yang dipindahkan dengan benar atau kelompok paling cepat menyelesaikan permainan

Permainan kedua

Puzzle Kata

Permainan puzzle kata adalah suatu permainan yang dimainkan dengan mengambil puzzle yang berisi huruf untuk membentuk suatu kata. Permainan ini dilakukan dengan sistem kompetisi

1. Tujuan permainan

Tujuan permainan puzzle kata adalah :

1. Menambah pengetahuan peserta didik mengenai huruf vokal atau konsonan
2. Mengembangkan sikap tanggung jawab dan percaya diri
3. Melatih gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif peserta didik
4. Melatih keseimbangan peserta didik

2. Alat - Alat yang Dibutuhkan

1. Puzzle huruf berukuran kecil yang berjumlah 26 biji. Masing – masing puzzle berisi satu huruf konsonan.



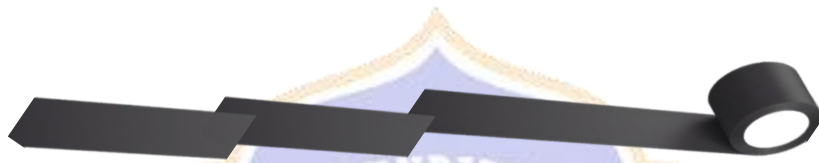
2. Kertas HVS berisi 1 kata yang akan di letakkan di atas keranjang. Kata - kata harus memiliki jumlah yang sama

Rambut

Hidung

Tangan

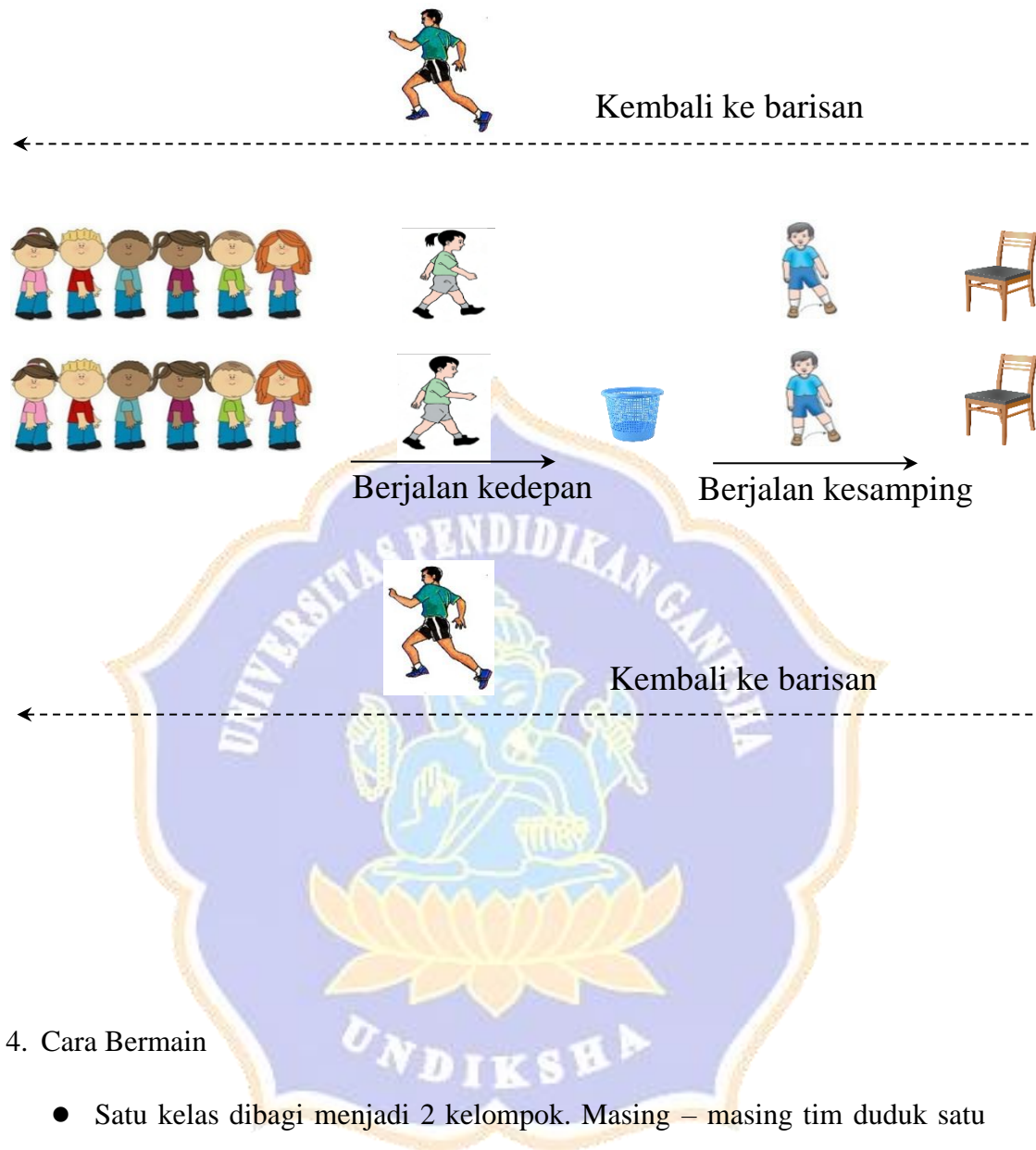
3. Keranjang berumlah yang berguna untuk menaruh puzzle



4. Lakban hitam segulung yang akan digunakan untuk membuat garis lurus. Garis lurus tersebut berguna untuk lintasan permainan.
5. Kursi sebanyak dua buah yang digunakan untuk menaruh keranjang dan kertas HVS yang berisi kata.



3. Lapangan Permainan

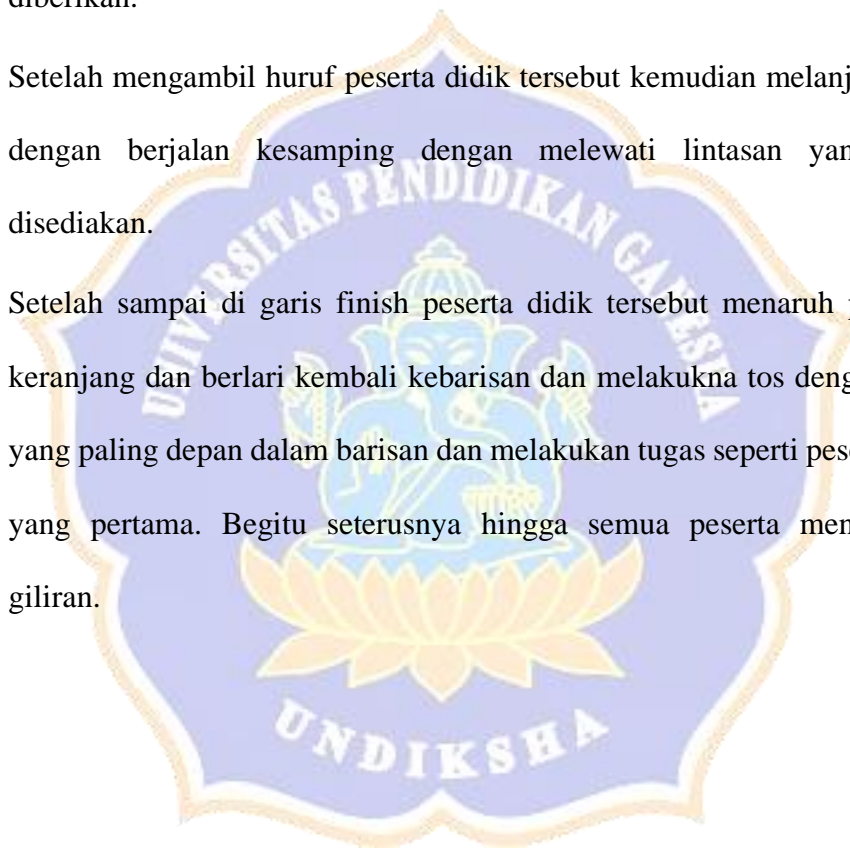


4. Cara Bermain

- Satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok. Masing – masing tim duduk satu baris kebelakang dan ketua dari masing – masing tim duduk paling depan.
- Ketua dari masing – masing tim melakukan suit untuk menentukan kata mana yang diambil (rambut, hidung dan tangan). Setelah mendapatkan kata yang diinginkan, ketua kelompok memberikan ke peserta didik agar dibaca supaya masing – masing anggota kelompok mengetahui huruf mana yang

akan diambilnya. Setelah selesai membaca ketua kelompok meletakkan kertas diatas kursi yang disediakan.

- Ketika pluit dibunyikan peserta yang paling depan berdiri dan berjalan kedepan melewati lintasan yang disediakan kemudian mengambil puzzle yang berisi huruf seperti gambar diatas yang sudah berada di dalam keranjang. Huruf yang diambil harus sesuai dengan kata yang sudah diberikan.
- Setelah mengambil huruf peserta didik tersebut kemudian lanjutkannya dengan berjalan kesamping dengan melewati lintasan yang sudah disediakan.
- Setelah sampai di garis finish peserta didik tersebut menaruh puzzle di keranjang dan berlari kembali kebarisan dan melakukan toas dengan orang yang paling depan dalam barisan dan melakukan tugas seperti peserta didik yang pertama. Begitu seterusnya hingga semua peserta mendapatkan giliran.



Permainan ketiga

Mencari Jejak

Permainan “**Mencari Jejak**” merupakan permainan berkelompok untuk mencari gambar dan huruf untuk dirangkai menjadi kata sesuai dengan gambar yang didapat.

1. Tujuan :

1. Sikap

Mengembangkan kepercayaan diri, cermat, disiplin, kerjasama, tanggungjawab dan jujur

2. Pengetahuan

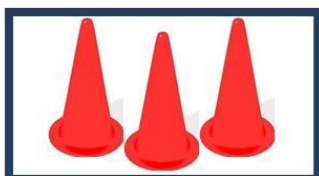
Membedakan huruf vocal dan konsonan dan merangkainya menjadi sebuah kata

3. Keterampilan

Melatih berbagai variasi gerak lokomotor, melatih keseimbangan

2. Alat yang Dibutuhkan

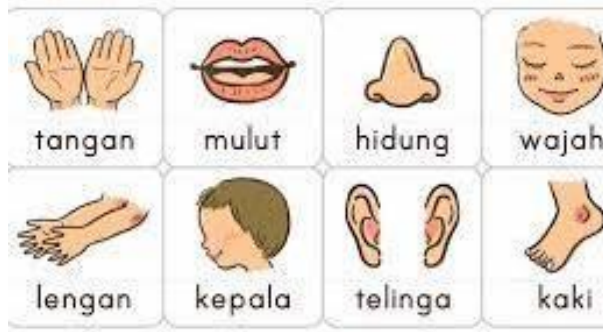
Kun sebagai penanda pos



Lakban/kapus tulis/mill untuk membuat garis sebagai lintasan berjalan, berlari, meloncat dan melompat



Gambar kartu anggota tubuh



Kotak / keranjang untuk huruf-huruf

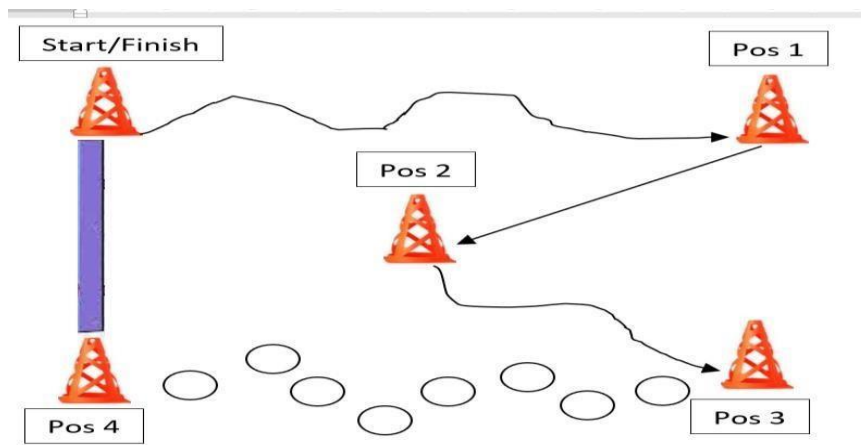


Balok Panjang untuk rintangan keseimbangan



papan

3. Lapangan Permainan



4. Cara Bermain

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Peserta berbaris berbanjar dan saling memegang pundak teman dibelakang garis start.
3. Setelah guru membunyikan peluit, peserta didik berjalan diatas garis bersama-sama sambil memegang pundak teman didepannya (tidak boleh terlepas) menuju pos 1



4. Di Pos 1, peserta mengambil 2 buah gambar yang disepakati oleh kelompok
5. Setelah mengambil gambar selanjutnya menuju Pos 2 dengan berjalan masih tetap berpegangan pada pundak teman didepannya

6. Pada Pos 2, kelompok mencari dan mengambil hurufhuruf vocal sesuai dengan gambar yang diambil
7. Setelah itu menuju ke Pos 3 masih tetap berjalan bersama diatas garis untuk mengambil huruf konsonan dari sesuai dengan gambar yang diambil diawal
8. Jika sudah selanjutnya menuju Pos 4 dengan cara melompat dan mendarat pada lingkaran yang sudah disiapkan secara bergantian.
9. Pada Pos 4, peserta didik secara bersama menyusun huruf-huruf yang diambil untuk membentuk kata sesuai dengan gambar yang diambil
10. Jika sudah benar menyusun kata sesuai gambar, peserta didik secara bergantian menuju garis finish dengan melewati balok rintangan yang disiapkan



11. Permainan selesai jika semua anggota tim sudah masuk garis finish

5. Catatan

- Guru dapat membuat lapangan lebih dari satu agar peserta didik tidak terlalu lama menunggu giliran bermain

- Sebelum memulai guru mengajak peserta didik untuk melakukan pemanasan dan memberikan contoh cara bermain
- Kelompok hanya boleh mengambil huruf-huruf yang diperlukan untuk menyusun kata sesuai gambar
- Jika lebih atau kurang, kelompok wajib Kembali ke pospos untuk menaruh atau mengambil huruf sesuai dengan rintangan
- Pemenang dapat dihitung dari kelompok yang paling pertama atau tercepat menyelesaikan permainan



Permainan keempat

Sirkuit kata

Permainan sirkuit kata adalah permainan yang berjalan mengambil gambar binatang di pos A, kemudian berjalan ke pos B untuk mengambil nama binatang tersebut dan menaruhnya di kotak yang sudah disediakan di pos C.

1. Tujuan permainan

Tujuan permainan adalah sebagai berikut:

Melatih gerak lokomotor peserta didik

Melatih keseimbangan peserta didik

Menambah pengetahuan peserta didik mengenai huruf vocal atau konsonan

2. Alat – alat yang dibutuhkan

- a. Kerucut yang berguna untuk menentukan pos di setiap permainan



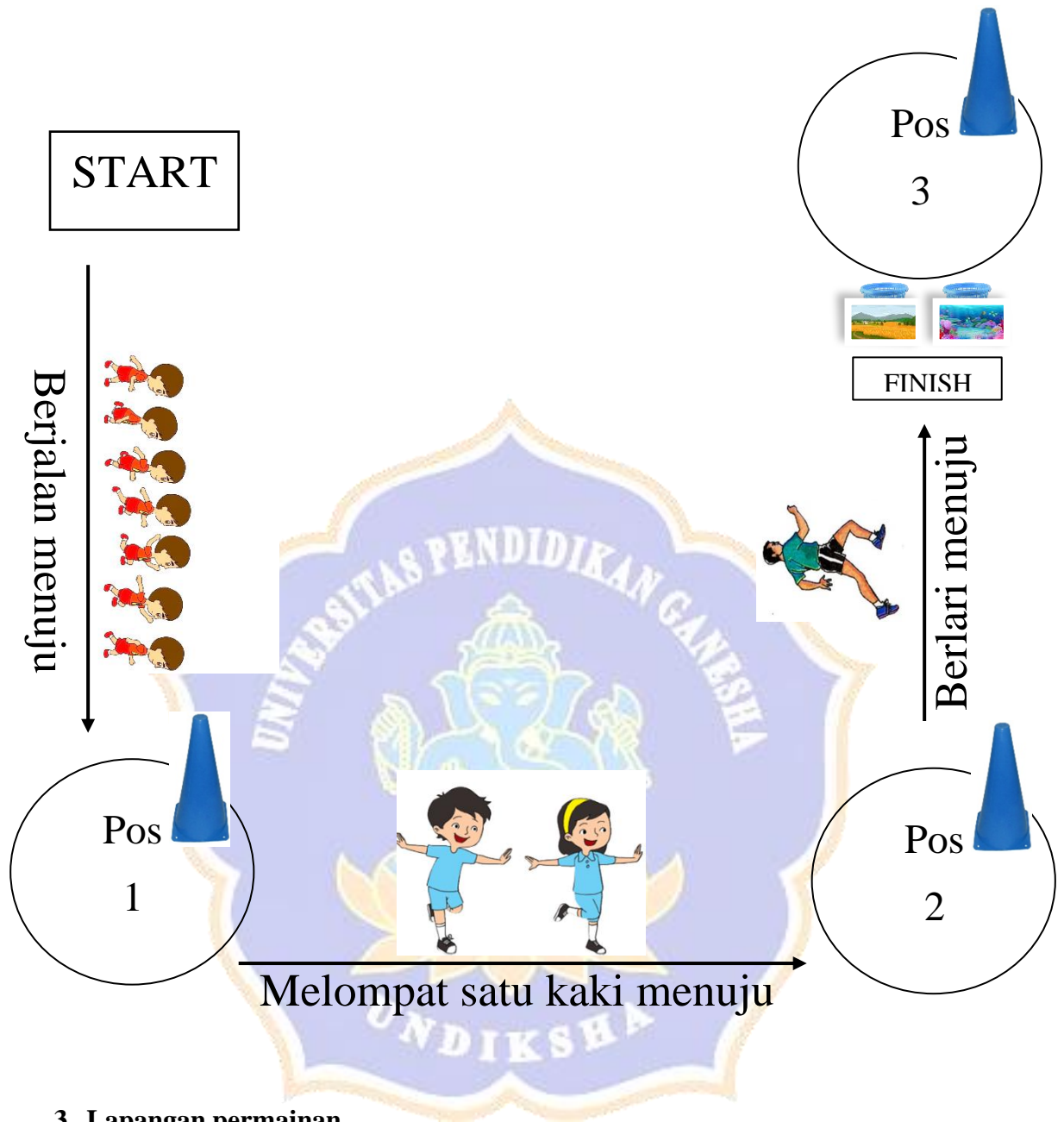
- b. Kertas HVS yang berguna untuk menulis gambar, nama, dan habitat binatang



c.

- d. Keranjang atau kotak sebanyak dua buah yang berisi gambar daratan dan lautan





3. Lapangan permainan

4. Cara bermain

- Setiap tim berada di garis start untuk melakukan start. Kemudian masing – masing peserta didik berjalan beriringan menuju pos A untuk mengambil gambar binatang (singa)
- Setelah itu peserta didik melanjutkan perjalanan ke pos B dengan cara melompat menggunakan 1 kaki untuk mengambil nama binatang sesuai dengan gambar binatang yang dia ambil tadi (singa)
- Setelah selesai mengambil gambar dan nama binatang (singa), dilanjutkan menaruh ke dalam keranjang yang berada di pos C sesuai dengan habitat dari binatang tersebut dengan cara berlari

