



**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 Jimengdalem, Singaraja-Bali

### SURAT TUGAS

Nomor: 08.11/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 Kadek Bagus Widiantera Manuaba  
NIM : 1816011002  
Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jurusan : Pendidikan Olahraga  
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik  
Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema  
Diriku Sub Tema Tubuhku)

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 Satyawan, 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 : 94/ 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 Kadek Bagus Widiantra Manuaba  
Nomor Induk Mahasiswa : 1816011102  
Tahun Akademik : 2021/2022  
Jurusan : Pendidikan Olahraga  
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan UNDIKSHA

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

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

### Lampiran 03. Surat Tugas Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS OLARAHAGA DAN KESEHATAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLARAHAGA**  
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

#### **SURAT TUGAS**

Nomor: 06.04/UN48.12.5/PP/2022

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd, M.Pd.  
 NIP : 197309262001121001  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Sebagai : Pakar Instrumen
2. Nama : Ni Luh Putu Snyanawati, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 198403032008122004  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Sebagai : Pakar Instrumen

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 NIM : 1816011002  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Sub Tema Tubuhku)

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ketua Budaya Astra, S.Pd., M.Or.  
 NIP. 196804081997031002

Singaraja, 12 April 2022  
 Ketua Jurusan,

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

## Lampiran 04. Hasil Validasi Instrumen Pakar I

**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantra Manuaba  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

### Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

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

### 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			
<b>Materi</b>								
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai			✓				
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				✓			
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				✓			
<b>Kebahasaan</b>								
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat			✓				
5	Tata letak teks sudah sesuai				✓			
<b>Tampilan</b>								
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 teori-kedah  
 dan sudah bisa dipakai untuk menganalisis  
 tentang pembelajaran PjBl Team direktu

## SARAN PERBAIKAN

*Tata tulis dan perbaikannya*

Singaraja,  
Pakar I Validasi Instrumen



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

 Dilarang Mengutip dan Menyalin



**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 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 Sistematisasi 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			
<b>Kejelasan dan Sistematika Desain Video</b>								
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			✓				
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat				✓			
<b>Tampilan Video Tutorial</b>								
3	warna yang digunakan sudah tepat			✓				
4	ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				✓			
5	penempatan komponen video tutorial sudah sesuai				✓			
<b>Materi</b>								
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				✓			
<b>Kepraktisan</b>								
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			✓				
10	Video tutorial mudah disimpan				✓			
11	Perawatan Video tutorial sederhana				✓			
<b>Kemudahan Penggunaan</b>								
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

.....

.....

.....

.....

#### SARAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar I Validasi Instrumen



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



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

Judul : Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD  
 di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas 1 SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 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			
<b>Materi</b>								
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)			✓				
2	Ketepatan konsep				✓			
3	Urutan penyajian materi			✓				
4	Kesesuaian contoh yang diberikan				✓			
<b>Pembelajaran</b>								
5	Tujuan Pembelajaran				✓			
6	Kejelasan indikator pembelajaran				✓			
7	kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi			✓				
<b>Kebahasaan</b>								
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**

.....

.....

.....

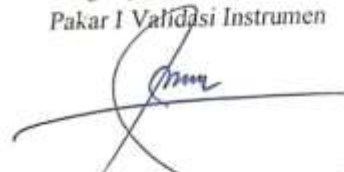
.....

.....

.....

SARAN PERBAIKAN

Singaraja,  
Pakar I Validasi Instrumen



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



**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI PRAKTISI LAPANGAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 1 SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas 1 SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 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		kendala 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			
<b>Media</b>								
1	Penggunaan bahasa dalam media			✓				
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓			
3	kemudahan dalam penggunaan media				✓			
4	petunjuk penggunaan			✓				
<b>Materi</b>								
5	penyajian materi				✓			
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat			✓				
<b>Pembelajaran</b>								
7	suasana pembelajaran			✓				
8	dampak penggunaan media terhadap siswa				✓			
9	kendala dalam penggunaan media				✓			

## KOMENTAR

.....

.....

.....

.....

## SARAN PERBAIKAN

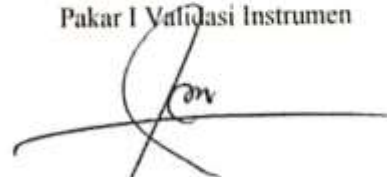
.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar I Validasi Instrumen



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

## Lampiran 05. Hasil Validasi Instrumen Pakar II

**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

### Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media

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

### 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			
<b>Materi</b>								
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai			✓				
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				✓			
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				✓			
<b>Kebahasaan</b>								
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat			✓				
5	Tata letak teks sudah sesuai				✓			
<b>Tampilan</b>								
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**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**SARAN PERBAIKAN**

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar II Validasi Instrumen



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



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

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas 1 SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantera Manuaba  
 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			
<b>Kejelasan dan Sistematika Desain Video</b>								
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			✓				
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat				✓			
<b>Tampilan Video Tutorial</b>								
3	warna yang digunakan sudah tepat			✓				
4	ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				✓			
5	penempatan komponen video tutorial sudah sesuai				✓			
<b>Materi</b>								
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				✓			
<b>Kepraktisan</b>								
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			✓				
10	Video tutorial mudah disimpan				✓			
11	Perawatan Video tutorial sederhana				✓			
<b>Kemudahan Penggunaan</b>								
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**

.....

.....

.....

.....

**SARAN PERBAIKAN**

.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar II Validasi Instrumen



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

**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widianjara Manuaba  
 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			
<b>Materi</b>								
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)			✓				
2	Ketepatan konsep				✓			
3	Urutan penyajian materi				✓			
4	Kesesuaian contoh yang diberikan							
<b>Pembelajaran</b>								
5	Tujuan Pembelajaran				✓			
6	Kejelasan indikator pembelajaran			✓				
7	kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi				✓			
<b>Kebahasaan</b>								
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**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**SARAN PERBAIKAN**

.....

.....

.....

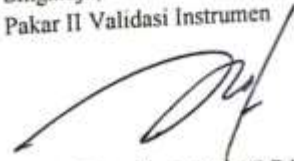
.....

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar II Validasi Instrumen



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



**VALIDASI INSTRUMEN**  
**UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN TERHADAP PENGEMBANGAN VIDEO**  
**PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I SD**  
**DI KECAMATAN BULELENG**  
**(TEMA DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas I SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)  
 Sasaran : Peserta Didik Kelas I SD Se-Kecamatan Buleleng  
 Peneliti : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 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		kendala 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			
<b>Media</b>								
1	Penggunaan bahasa dalam media					✓		
2	penggunaan gambar, video dan suara dalam media				✓			
3	kemudahan dalam penggunaan media					✓		
4	petunjuk penggunaan					✓		
<b>Materi</b>								
5	penyajian materi					✓		
6	ketepatan istilah dan penggunaan kalimat					✓		
<b>Pembelajaran</b>								
7	suasana pembelajaran					✓		
8	dampak penggunaan media terhadap siswa				✓			
9	kendala dalam penggunaan media					✓		

## KOMENTAR

.....

.....

.....

## SARAN PERBAIKAN

.....

.....

.....

Singaraja,  
Pakar II Validasi Instrumen



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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA**

Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

**SURAT TUGAS**

Nomor: 04.05/UN48.12.5/PP/2022

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or.  
 NIP : 198003112008121002  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Sebagai : Pakar Isi Mata Pelajaran
2. Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 198709072015041001  
 Prodi. : Pendidikan Teknik Informatika  
 Jurusan : Teknik Informatika FTK Undiksha  
 Sebagai : Pakar Desain Pembelajaran
3. Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 199503022019031006  
 Prodi. : Pendidikan Teknik Informatika  
 Jurusan : Teknik Informatika FTK Undiksha  
 Sebagai : Pakar Media Pembelajaran
4. Nama : I Gede Wijayasa, S.Pd.  
 NIP : 197207172006041023  
 Instansi : SD Negeri 2 Banyuning  
 Sebagai : Pakar Praktisi Lapangan

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

- Nama : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 NIM : 1816011102  
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha  
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



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

Singaraja, 9 Mei 2022  
 Ketua Jurusan,

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

## Lampiran 07. Hasil Validasi Para Ahli

### B. Instrumen Penilaian pada Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Materi</b>					
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2	Ketepatan konsep				✓
3	Urutan penyajian materi			✓	
4	Kesesuaian contoh yang diberikan				✓
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
5	Tujuan Pembelajaran				✓
6	Kejelasan indikator pembelajaran				✓
7	Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi				✓
<b>Aspek Kebahasaan</b>					
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

Singaraja, 13 Mei 2022

Validator



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

NIP. 198003112008121002

Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}} \\
 &= \frac{\sum(46 \times 1)}{12 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{46}{48} \times 100 \% \\
 &= 95,8 \%
 \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 95,8% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik dari aspek materi.

**INSTRUMEN PENLIAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PERMAINAN TEMATIK TEMA DIRIKU**  
**SUBTEMA TUBUHKU(AHLI DESAIN**  
**PELAJARAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Permainan Tematik (Tema Diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Kadek Bagus Widiantara Manuaba
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
<b>Aspek Kejelasan dan Sistematika Desain Video</b>					
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat			√	
2	penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat			√	
<b>Aspek Tampilan Video Tutorial</b>					
3	Warna yang digunakan sudah tepat			√	
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat			√	
5	Penempatan komponen video tutorial sudah sesuai			√	
<b>Aspek Materi</b>					
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			√	
<b>Aspek Kepraktisan</b>					
9	Video tutorial mudah dibawa praktis			√	
10	Video tutorial mudah disimpan			√	
11	Perawatan Video tutorial sederhana			√	
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan</b>					
12	Video tutorial mudah diakses			√	
13	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja			√	
<b>Total</b>					

### C. Komentarisaran

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

Teknik pengambilan video belum sempurna, banyak gerakan bergetar, sebaiknya gunakan stabilizier 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

Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}} \\
 &= \frac{\sum(39 \times 1)}{13 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{39}{52} \times 100 \% \\
 &= 75 \%
 \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 75% berada pada kualifikasi Baik. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan Baik dari aspek desain.



**INSTRUMEN PENLILIAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK  
PESERTA DIDIK KELAS 1 SD DI KECAMATAN BULELENG (TEMA  
DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)  
( AHLI MEDIA)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Kadek Bagus Widiantara Manuaba
Program Studi	: 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 Ganেশha
Nama Validator	: I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: UNDIKSHA

**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			
		1	2	3	4
<b>Materi</b>					
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai				✓
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai				✓
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas				✓
<b>Kebahasaan</b>					
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat				✓
5	Tata letak teks sudah sesuai				✓
<b>Tampilan</b>					
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				✓

### C. Komentar/Saran

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

- Sesuaikan transisi video

- Stabilisasi gambar.

.....

.....

.....

.....

.....

#### 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

 Dipindai dengan CamScanner

Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase SMI} &= \frac{\sum \text{Skor}}{40 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{\sum(40 \times 1)}{40 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{40}{40} \times 100 \% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 100% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik dari aspek ahli media.

**INSTRUMEN PENLIAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PJOK TEMATIK UNTUK**  
**PESERTA DIDIK KELAS 1 SD DI KECAMATAN BULELENG (TEMA**  
**DIRIKU SUBTEMA TUBUHKU)**  
**( AHLI PRAKTISI LAPANGAN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)
Sasaran	: Peserta didi Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng
Peneliti	: I Kadek Bagus Widiantera Manuaba
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	: SD 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:
  - a. = Sangat tidak baik
  - b. = Tidak baik
  - c. = Baik
  - d. = Sangat baik
- 4) Berikan komentar/saran Ibu terhadap produk yang dinilai
- 5) Berikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan ya

Validator

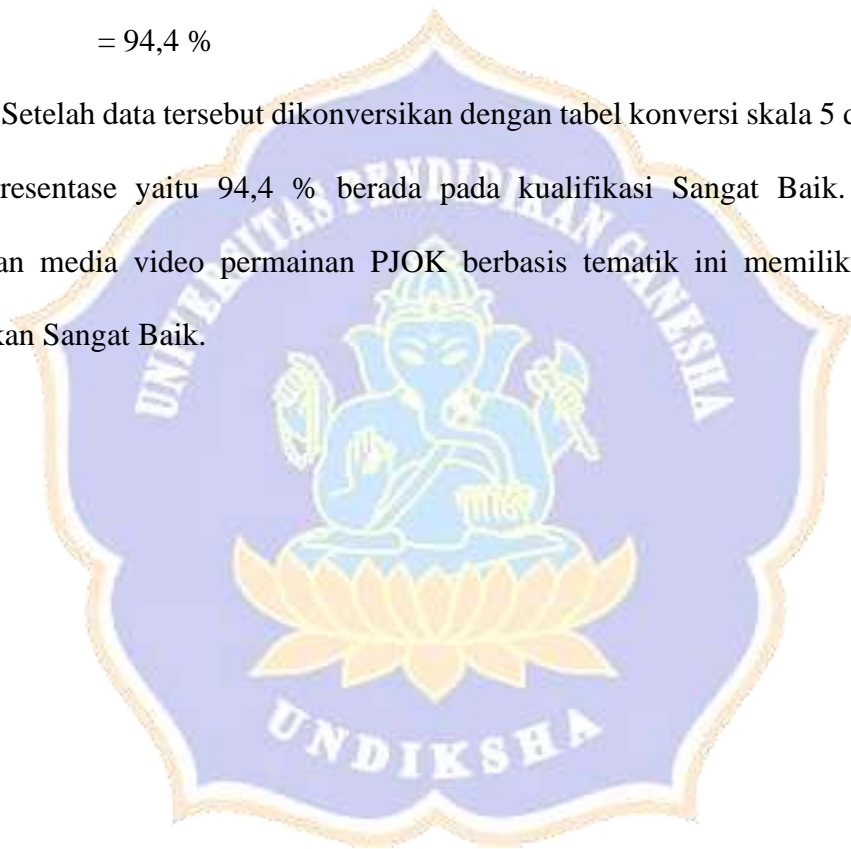


I Gede Wijayasa, S.Pd.  
NIP. 197907172006041023

Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Presentase SMI} &= \frac{\sum \text{Skor}}{\text{Jumlah}} \times 100 \% \\ &= \frac{\sum(34 \times 1)}{9 \times 4} \times 100 \% \\ &= \frac{34}{36} \times 100 \% \\ &= 94,4 \%\end{aligned}$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 94,4 % berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video permainan PJOK berbasis tematik ini memiliki tingkat kelayakan Sangat Baik.



## Lampiran 08. 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 : 92/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 mengizinkan mahasiswa dibawah ini untuk menggunakan obyek penelitian.

Nama : I Kadek Bagus Widiantera Manuaba  
NIM : 1816011102  
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Fakultas : Olahraga dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Di Kecamatan Buleleng Tema Diriku Sub Tema Tubuhku .

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 09. Hasil Penelitian Kuesioner FCE Di Masing-Masing Sekolah

Adapun keterangan pada tabel rekapitulasi dibawah ini:

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 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 anda belajardengan tidak merasa terpaksa?
- 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 denganteman saling membantu dan mengajari?

Berikut adalah hasil data uji coba perorangan dan hasil data uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Perorangan SD N 1 Petandakan

No	Name	P	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	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
			2,87	3,00	2,60	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,87	

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 dan 2 mencakup komponen **pengalaman**. Pada pertanyaan 1, dari ke 14 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1 peserta didik mendapatkan skor 1 memperoleh rata – rata 2,9, pada pertanyaan 2 dari 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Pada pertanyaan 3 dari ke 12 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 3 peserta didik mendapatkan skor 1 memperoleh rata-rata 2,6. Pertanyaan 4-6 dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama**. Pertanyaan 7 dan 8 dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, Pada pertanyaan 9, dari ke 14 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1 peserta didik mendapatkan skor 1 memperoleh rata – rata 2,9. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

*FCE Scoring Sheet* Ke Dalam Nilai Untuk Masing – Masing Komponen

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	<i>Average</i>
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			
<b>15</b>	2,87	3,00	2,60	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,87	<b>2,93</b>
<i>Standard Score</i>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>

Dari hasil yang didapatkan dari masing- masing komponen memperoleh skor 2,93. Dengan skor 2,93 tersebut memiliki kualifikasi **Sangat Baik**. Hasil yang diberikan oleh 15 peserta didik dalam uji coba perorangan terkait produk video permainan mendapatkan penilaian sangat baik, dikarenakan kemenarikan video dan mudahnya penjelasan – penjelasan yang terdapat di video membuat video



permainan tersebut mudah dimengerti dan mudah dipahami pada saat implementasi permainan di lapangan.

Hasil Uji Coba Perorangan SD N 2 Liligundi

No	Name	P	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	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
No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
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	
		3,00	3,00	2,93	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00		

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 dan 2, mencakup komponen **pengalaman**. Dari ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Pada pertanyaan 3, dari ke 14 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1



No	Name	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
2	RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3	RP 3		3	3	2	3	3	3	3	3	3	2,89
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		2	3	2	3	3	3	3	3	3	2,78
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		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
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
			2,97	3,00	2,3	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Untuk hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 dan 2, mencakup komponen **pengalaman**. Dari pertanyaan 1, ke 29 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1 peserta didik mendapatkan 2 memperoleh rata – rata

2,97. Pertanyaan 2, ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata-rata 3,00. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Pada pertanyaan 3, dari ke 28 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 2 orang peserta didik mendapatkan skor 2 memperoleh rata-rata 2,93. Pertanyaan 4-6 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama**. Pertanyaan 7-9 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

*FCE Scoring Sheet* Ke Dalam Nilai Untuk Masing – Masing Komponen

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	
<i>Dimension / Respondent</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			<i>Average</i>
<b>30</b>	2,97	3,00	2,93	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,99
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil yang didapatkan dari masing- masing komponen memperoleh skor 2,99. Dengan skor 2,99 tersebut memiliki kualifikasi **Sangat Baik**. Hasil yang diberikan oleh 30 orang peserta didik dalam uji coba lapangan terkait produk video permainan mendapatkan penilaian sangat baik, dikarenakan kemenarikan video dan mudahnya penjelasan – penjelasan yang terdapat di video membuat video permainan tersebut mudah dimengerti dan mudah dipahami pada saat implementasi permainan di lapangan.

Name	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
RP 1		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 2		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 4		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 5		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 6		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 7		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 8		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
RP 9		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 10		3	3	3	2	3	3	3	3	3	2,89
RP 11		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 12		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
RP 13		3	3	3	2	3	2	3	3	3	2,78
RP 14		3	3	3	2	3	3	3	3	3	2,89
RP 15		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 16		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 17		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 18		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 19		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 20		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 21		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 22		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 23		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 24		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 25		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 26		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 27		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 28		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 29		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
RP 30		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
		3,00	3,00	3,00	2,83	3,00	2,90	3,00	3,00	3,00	

Hasil Uji Coba Lapangan SD N 1 Penarukan

Hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 dan 2, mencakup komponen **pengalaman**. Dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata – rata 3,00. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Pada pertanyaan 3, dari ke 25 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 5 peserta didik mendapatkan skor 2 memperoleh rata-rata 2,83. Pertanyaan 4 dari ke 27 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 3 peserta didik mendapatkan skor 2 memperoleh rata-rata 2,90. Pertanyaan 5 dari 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata-rata 3,00. Pada pertanyaan ke 6 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama**. Pertanyaan 7-9 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

*FCE Scoring Sheet* Ke Dalam Nilai Untuk Masing – Masing Komponen

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	<i>Average</i>
<i>Dimension / Respondent</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>			<i>Cooperation</i>				
<b>30</b>	3,00	3,00	3,00	2,83	3,00	2,90	3,00	3,00	3,00	2,97
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil yang didapatkan dari masing- masing komponen memperoleh skor 2,97. Dengan skor 2,97 tersebut memiliki kualifikasi **Sangat Baik**. Hasil yang diberikan oleh 30 orang peserta didik dalam uji coba lapangan terkait produk video permainan mendapatkan penilaian sangat baik, dikarenakan kemenarikan video dan mudahnya penjelasan – penjelasan yang terdapat di video membuat video

permainan tersebut mudah dimengerti dan mudah dipahami pada saat implementasi permainan di lapangan.

#### Hasil Uji Coba Lapangan SD N 2 Banyuning

No	Name	P	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	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		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
			3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00.







No	Name	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
30	RP 30		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			2,93	3,00	3,00	3,00	2,93	3,00	3,00	3,00	3,00	

Hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 dan 2, mencakup komponen **pengalaman**. Dari pertanyaan 1 ke 29 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1 peserta didik mendapat skor 1 hal tersebut memperoleh rata – rata 2,93, pertanyaan 2 ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata-rata 3,00. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Pada pertanyaan ke 3,4 dan 6, dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata-rata 3,00. Pertanyaan 5 dari 29 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 1 peserta didik mendapatkan skor 1 memperoleh rata-rata 2,93. Sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama**. Pertanyaan 7-9 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

*FCE Scoring Sheet* Ke Dalam Nilai Untuk Masing – Masing Komponen

Items	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	Average
<i>Dimension / Respondend</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			
<b>30</b>	2,93	3,00	3,00	3,00	2,93	3,00	3,00	3,00	3,00	2,99
<i>Standard Score</i>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil yang didapatkan dari masing- masing komponen memperoleh skor 2,99. Dengan skor 2,99 tersebut memiliki kualifikasi **Sangat Baik**. Hasil yang diberikan oleh 30 orang peserta didik dalam uji coba lapangan terkait produk video

permainan mendapatkan penilaian sangat baik, dikarenakan kemenarikan video dan mudahnya penjelasan – penjelasan yang terdapat di video membuat video permainan tersebut mudah dimengerti dan mudah dipahami pada saat implementasi permainan di lapangan.

Hasil Uji Lapangan SD N 1 Banjar Jawa

No	Name	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1	RP 1		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
2	RP 2		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
3	RP 3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4	RP 4		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
5	RP 5		3	3	3	3	3	3	3	1	3	2,78
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	2	3	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	2	3	3	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	3	3	3	3	3	3	3,00
13	RP 13		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
14	RP 14		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
15	RP 15		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
16	RP 16		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
17	RP 17		3	2	3	3	3	3	3	3	3	2,89
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
			3,00	2,50	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,87	3,00	

Hasil yang didapatkan dari masing – masing butir pertanyaan yang dijawab oleh ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing – masing komponen yaitu pertanyaan 1 dan 2, mencakup komponen **pengalaman**. Dari pertanyaan 1 ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata – rata 3,00, pertanyaan 2 ke 15 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 15 peserta didik lainnya mendapatkan skor 2 memperoleh rata-rata 3,50. Untuk pertanyaan 3 – 6 merupakan komponen **kemauan**. Dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 memperoleh rata-rata 3,00. Sedangkan pertanyaan 7 – 9 merupakan komponen **kerjasama**. Pertanyaan 7 dan 9 dari ke 30 peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata – rata 3,00, pada pertanyaan 8 ke 28 peserta didik mendapatkan skor 3 dan 2 peserta didik mendapatkan skor 1 memperoleh rata-rata 2,87. Tabel konversi standar skor nilai masing – masing komponen dapat dilihat sebagai berikut.

*FCE Scoring Sheet* Ke Dalam Nilai Untuk Masing – Masing Komponen

<i>Items</i>	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	<i>Average</i>
<i>Dimension / Respondent</i>	<i>Experience</i>		<i>Volition</i>				<i>Cooperation</i>			
<b>30</b>	3,00	2,50	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	2,87	3,00	2,93
<i>Standard Score</i>	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5

Dari hasil yang didapatkan dari masing- masing komponen memperoleh skor 2,93. Dengan skor 2,93 tersebut memiliki kualifikasi **Sangat Baik**. Hasil yang diberikan oleh 30 orang peserta didik dalam uji coba lapangan terkait produk video permainan mendapatkan penilaian sangat baik, dikarenakan kemenarikan video dan mudahnya penjelasan – penjelasan yang terdapat di video membuat video

permainan tersebut mudah dimengerti dan mudah dipahami pada saat implementasi permainan di lapangan.

Dari hasil uji coba lapangan di sekolah SD N 1 Alasanger memperoleh rata-rata 2,99, SD N 1 Penarukan memperoleh rata-rata 2,97, SD 2 Banyuning memperoleh rata-rata 3,00, SD Lab Undiksha memperoleh rata-rata 2,99 dan SD N 1 Banjar Jawa memperoleh rata-rata 2,93. Jadi dapat disimpulkan hasil data dari lima sekolah tersebut adalah 2,98 dapat dikategorikan **Sangat Baik**.



### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SD N. 1 Banjar Jawa (30)  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 15	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 15	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 1
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 1
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

CC Dipindai dengan CamScanner

### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SD LAB. Undiksha (30)  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 1	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 1	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

CC Dipindai dengan CamScanner

### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*) (30)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SD N 1 Panarukan  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 25	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 5
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 27	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 3
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

Diserik dengan Diserik

### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*) (30)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SD N Banyuwangi  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

Diserik dengan Diserik

### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SLM 1 Alusarajeer (30)  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 29	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 1
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 28	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 2
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 30	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

Diposkan dengan CamScanner

### Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : SD N 2 Liligumuh (15)  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....

Isilah kuisisioner ini (No. 1 – 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 14	<input type="checkbox"/> Tidak	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak tahu 1
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengajari?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

Diposkan dengan CamScanner



**Lembar Kuisisioner Formative Class Evaluation (FCE)**

Nama : ..... Jenis Kelamin : Laki-laki/ Perempuan \*) (15)  
 No Absen : ..... Nama Sekolah : S.P. N 1 Pasir Putih (15)  
 Kelas : ..... Hari, Tanggal : .....  
 Isilah kuisisioner ini (No. 1 - 9) dengan **tanda check (✓)** pada salah satu kotak jawaban yang tersedia.

Pertanyaan	Jawaban		
1. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah ada sesuatu yang sangat mengesankan anda?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 12	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 1	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
2. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda memperoleh pengalaman gerak baru yang sebelumnya tidak bisa anda lakukan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
3. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda merasa menjadi paham tentang salah satu topik yang diajarkan?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 12	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 1	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
4. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda melakukan tugas gerak dengan sungguh-sungguh?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
5. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda mengikutinya dengan perasaan senang?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
6. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar dengan tidak merasa terpaksa?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
7. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda berlatih keras untuk berhasil melakukannya?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
8. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda belajar bersama teman dalam situasi bersahabat?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya	<input type="checkbox"/> Tidak	<input type="checkbox"/> Tidak tahu
9. Dalam kelas penjasorkes tadi, apakah anda dengan teman saling membantu dan mengejani?	<input checked="" type="checkbox"/> Ya 12	<input checked="" type="checkbox"/> Tidak 1	<input type="checkbox"/> Tidak tahu

\*) Coret yang tidak perlu

Dipinda dengan CamScanner



### Lampiran 10. Hasil Instrumen Penilaian Produk Tanggapan Guru PJOK

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 1 Petandakan} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 1 Petandakan yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 2 Liligundi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 2 Liligundi yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 1 Alasangker} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 2 alasangker yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 2 Banyuning} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 2 Banyuning yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 1 Penarukan} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 1 Penarukan yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD LAB Undiksha} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD LAB Undiksha yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.

$$\text{Instrumen guru PJOK SD N 1 Banjar Jawa} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1$$

Pada Instrumen guru PJOK SD N 1 Banjar Jawa yang dilakukan pada instrument tanggapan guru PJOK, didapatkan nilai 1, dan berdasarkan kriteria validasi isi maka didapat nilai validasi isi sangat tinggi.



## Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



Yang bertanda tangan di bawah ini


Nama : Gusti Nyoman Reniasih, S.Pd. M.Si  
 NIP. : 19670321 199007 2 002  
 Jabatan : Kepala SDN 1 Banjar Jawa

Menerangkan bahwa :

Nama : I Kadek Bagus Widiantara Manuaba  
 Nim : 1816011102  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian , untuk melengkapi syarat-syarat menyusun Skripsi di SDN 1 Banjar Jawa.

Demikian Surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 1 Agustus 2022  
 Kepala SDN 1 Banjar Jawa  
  
 Gusti Nyoman Reniasih, S.Pd. M.Si  
 NIP. 19670321 199007 2 002

## Lampiran 12 Modul Permainan

### Permainan Pertama

#### Tebu (Tebak Tubuh)

Permainan “Tebu” merupakan permainan sederhana yang dilakukan secara bergantian dengan menebak nama bagian tubuh sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

#### A. Tujuan :

##### 1. Sikap

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

##### 4 Pengetahuan

Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dan fungsinya

##### 5 Keterampilan

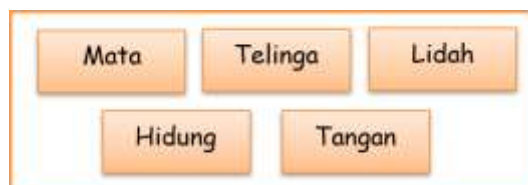
Melatih berbagai gerak lokomotor (jalan, lari dan lompat)

#### B. Alat yang Dibutuhkan

1. Gambar berbagai anggota tubuh



2. Tulisan berbagai kata anggota tubuh



3. Hulahop atau garis lingkaran sebagai rintangan untuk melompat



4. Kotak / kardus untuk tempat gambar anggota tubuh



5. Papan tulis atau papan styrofoam yang digunakan untuk menempelkan tulisan dan gambar anggota tubuh



### C. Lapangan Permainan



### D. Cara Bermain

1. Peserta didik dibagi menjadi atau lebih kelompok dan berbaris berbanjar dibelakang garis start. Peserta didik yang paling depan akan memulai menjadi pemain pertama dan seterusnya



2. Guru memberikan petunjuk dengan menyebutkan fungsi anggota tubuh, jika peserta didik mengetahui apa yang dimaksud maka dia melompat dengan kedua kaki ditengah hulahop atau garis lingkaran yang dibuat. (Misal: aku digunakan untuk melihat = MATA)



3. Setelah melompat, peserta didik mencari gambar anggota tubuh yang dimaksud oleh guru pada kotak yang telah disediakan
4. Kemudian berlari menuju papan yang sudah disiapkan dan menempelkan gambar sesuai dengan kata yang ada pada papan.
5. Peserta yang pertama menebak dengan benar serta berhasil mencocokkan kata dengan gambar akan jadi pemenangnya
6. Setelah itu dilanjutkan dengan pemain kedua dan seterusnya.
7. Pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor kemenangan paling banyak.

#### E. Catatan

- Lapangan bisa dibuat menyesuaikan dengan sarana yang ada
- Sebelum memulai permainan sebaiknya guru memberikan contoh
- Jika peserta didik salah dalam mengambil gambar dan mencocokkan dengan kata, peserta didik diminta untuk mengulang sampai benar (guru bisa mengarahkan dan membantu).

## Permainan Kedua

### “X & O” (Boleh & Tidak)

Permainan “X & O” merupakan permainan sederhana dimana peserta didik bermain dengan memberikan tanda X (silang) pada bagian tubuh yang tidak boleh disentuh orang lain dan tanda O pada bagian tubuh yang boleh disentuh

#### A. Tujuan :

##### 1. Sikap

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

##### 2. Pengetahuan

Mengidentifikasi bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain

##### 3. Keterampilan

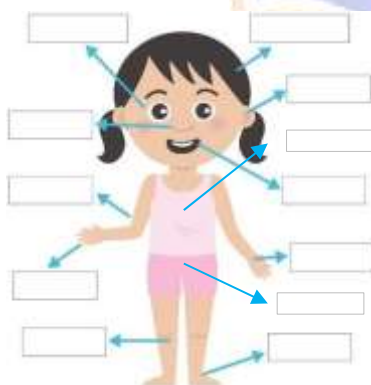
Melatih variasi gerak lokomotor berlari

#### B. Alat yang Dibutuhkan

##### 3.4 Kun sebagai rintangan untuk berlari



##### 3.5 Gambar anggota tubuh



##### 3.6 Papan tulis atau papan styrofoam yang digunakan untuk menempelkan gambar





### 3.7 Spidol untuk menulis



### C. Lapangan Permainan



### D. Cara Bermain

1. Peserta didik berbaris berbanjar dan berdiri dibelakang garis start. Peserta didik yang paling depan akan memulai menjadi pemain pertama dan seterusnya



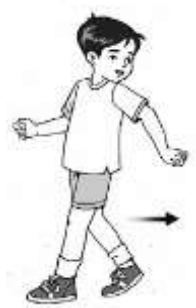
- 6 Saat guru membunyikan peluit, peserta didik pertama berlari zigzag melewati rintangan



3. Selanjutnya pada pos berikutnya peserta melakukan lari kesamping



4. Kemudian dilanjutkan dengan lari kebelakang menuju papan yang berisi gambar tubuh manusia



5. Sampai di depan papan, peserta didik mengambil spidol kemudian menandai bagian tubuh yang boleh disentuh dengan tanda O dan yang tidak boleh disentuh dengan tanda X
6. Satu peserta hanya boleh menandai satu kali
7. Setelah selesai memberikan tanda, peserta didik berlari kebarisannya diawal untuk melakukan tos dengan temannya
8. Selanjutnya peserta kedua melakukan gerakan yang sama.

#### E. Catatan

- Guru dapat membuat lapangan lebih dari satu agar peserta didik tidak terlalu lama menunggu giliran bermain
- Sebelum memulai permainan sebaiknya guru memberikan contoh
- Sebelum memulai guru menjelaskan kepada peserta didik mengenai bagian tubuh yang boleh dan tidak boleh disentuh orang lain

- Jika peserta didik salah memberikan tanda, maka diminta untuk mengulang sampai benar (guru bisa mengarahkan dan membantu)
- Satu peserta didik hanya menandai satu anggota tubuh yang boleh/tidak boleh disentuh agar yang lainnya mendapat giliran. Jika sudah habis baru diulang lagi untuk mengisi tanda pada gambar



## Permainan Ketiga

### PANCA INDRAKU

Permainan panca indraku adalah permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok dimana nanti peserta didik berlari dan mengambil gambar salah satu panca indra lalu menyebutkan nama, fungsi, dan letaknya dimana.

#### A. Tujuan

1. menambah pengetahuan peserta didik tentang panca indra dan fungsinya
2. melatih gerak dasar lokomotor, non lokomotor dan manipulatif peserta didik
3. melatih daya ingat peserta didik
4. mengembangkan kerjasama antar anggota kelompok

#### B. Alat yang Dibutuhkan

##### 6.1.1 Gambar panca indra



##### 6.1.2 Kerucut (Cone)



##### 6.1.3 Kardus untuk menaruh gambar panca indra

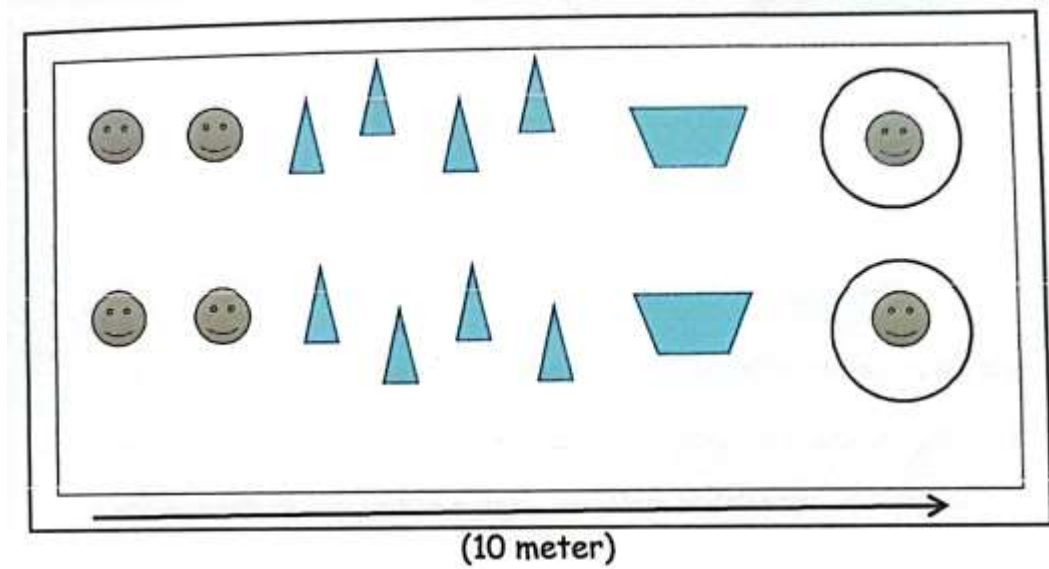


6.1.4 Huahoop untuk tempat berdiri peserta didik yang akan menjelaskan gambar yang di ambilnya



## C. Lapangan

## Permainan



## Keterangan :



: kelompok peserta didik



: kerucut (cone) yang disusun zigzag



: kardus untuk menaruh gambar panca indra



: hula hoop untuk peserta didik berdiri

## D. Cara Bermain

1. Satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok sama rata

Kelompok 1: 

Kelompok 2: 

2. Peserta didik dibaris pertama bersiap dan mendengarkan kata yang disebutkan oleh gurunya, jika guru berkata "HIDUNG" maka peserta didik dibaris pertama berlari melewati cone dengan dengan lari zigzag dan mengambil gambar hidung di dalam kardus.



3. Peserta didik mengambil gambar yang dimaksud didalam kardus, setelah berhasil mendapatkan gambar yang di maksud, peserta didik berlari lagi untuk masuk kedalam hulahoop



4. Jika peserta didik sudah didalam lingkaran hulahoop, maka peserta didik menjelaskan nama gambar tersebut, kegunaannya, dan menunjukkan langsung tempat gambar tersebut pada tubuh peserta didik
5. Setelah peserta didik menjelaskan dengan benar, barulah boleh kembali ke barisan, dan berbaris di paling belakang, begitu seterusnya sampai peserta didik dibaris terakhir.

## Permainan Keempat

### MERANGKAI KATA

Permainan merangkai kata adalah permainan yang dimainkan oleh 2 kelompok dimana nanti peserta didik berlari dan mengambil gambar huruf yang dikatakan gurunya, dimana setiap kelompok dulu-duluan merangkai kata tersebut

#### A. Tujuan

1. menambah pengetahuan peserta didik tentang bagian-bagian tubuh
2. melatih gerak dasar lokomotor, non lokomotor
3. dan manipulatif peserta didik
4. melatih daya ingat peserta didik
5. mengetahui dan memahami unsur penyusunan kata
6. mengembangkan sikap disiplin dan bekerjasama dalam memilih dan merangkai huruf

#### B. Alat yang Dibutuhkan

1. Gambar huruf A-Z



2. Kerucut (Cone)

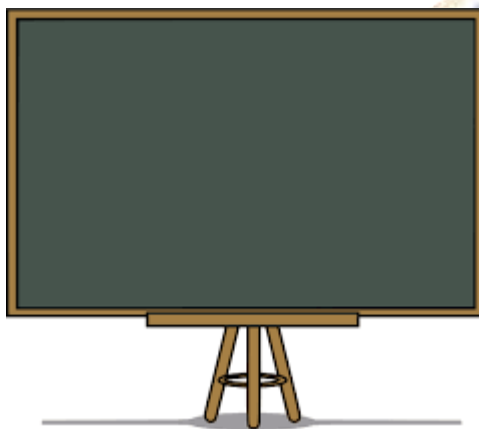


3. Kardus tempat menaruh huruf

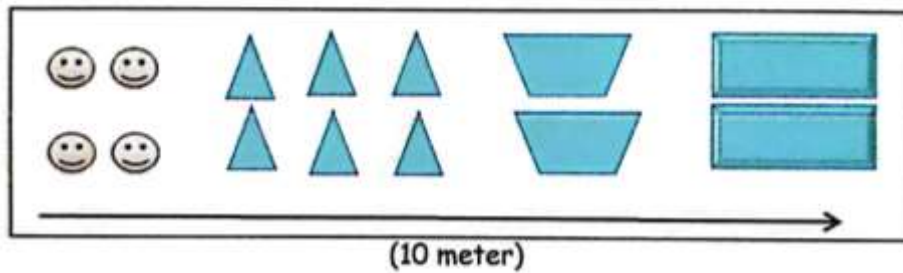




4. Papan untuk menempel huruf



C. Lapangan Permainan



Keterangan :



: kelompok berbaris



: kerucut (cone) yang disusun sejajar



: kardus berisi gambar huruf A-Z



: papan tempat menempel gambar huruf

D. Cara Bermain

1. Satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok sama rata

Kelompok 1: 

Kelompok 2: 

2. Peserta didik dibaris pertama bersiap dan mendengarkan apa yang dikatakan gurunya, jika guru berkata "HIDUNG" maka melompat dan mengambil gambar huruf pertama misalnya huruf "H" di dalam kardus.



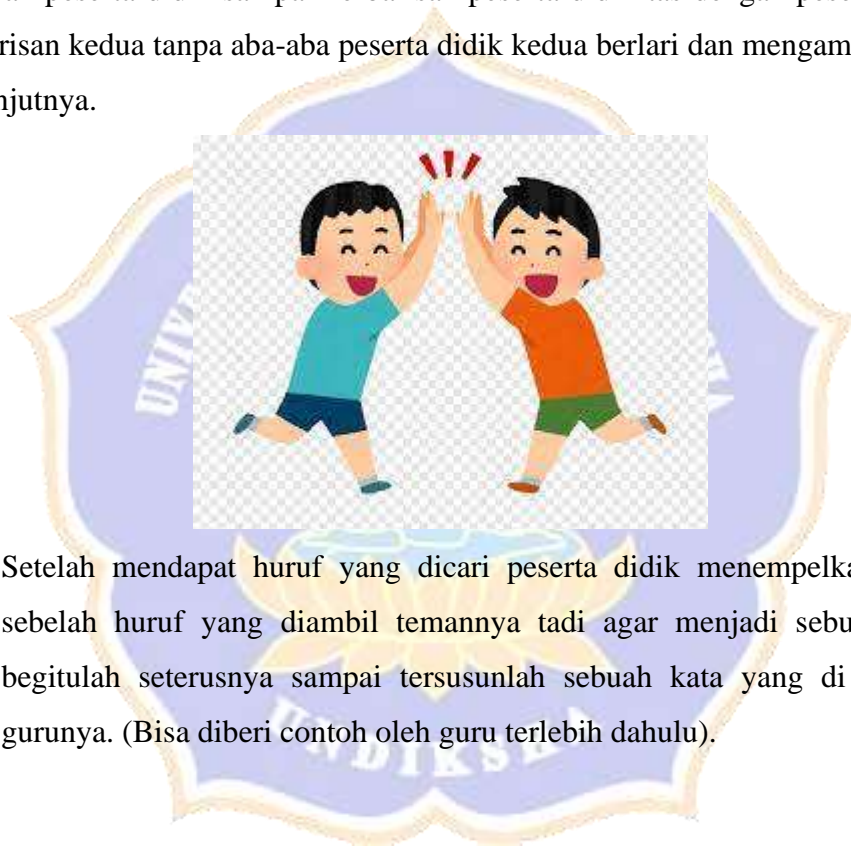
3. Setelah berhasil mendapatkan gambar yang di maksud, peserta didik berlari lagi untuk menempel gambar tersebut di papan yang di sediakan.



4. Setelah gambar tersebut di tempel, maka peserta didik berlari kembali ke barisan dari sebelah kiri papan.



5. Setelah peserta didik sampai ke barisan peserta didik tas dengan peserta didik dibarisan kedua tanpa aba-aba peserta didik kedua berlari dan mengambil huruf selanjutnya.



5. Setelah mendapat huruf yang dicari peserta didik menempelkannya di sebelah huruf yang diambil temannya tadi agar menjadi sebuah kata, begitulah seterusnya sampai tersusunlah sebuah kata yang di katakan gurunya. (Bisa diberi contoh oleh guru terlebih dahulu).

## RIWAYAT HIDUP



I Kadek Bagus Widiantra Manuaba merupakan salah satu mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Olahraga yang sedang menyelesaikan studi sarjana Strata 1 (S1). Penulis lahir sebagai anak kedua dari pasangan I Wayan Danawijaya S.Pd dan I Dewa Ayu Artini S.Pd dan memiliki saudara Perempuan yang bernama Ni Putu Ayu Tina Ariyani S.Pd., M.Pd. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis berasal dari Br. Jerokuta, Desa Jimbaran, Kec. Kuta Selatan, Kab. Badung, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN 1 Jimbaran dan lulus pada tahun 2012, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Kuta Selatan dan lulus pada tahun 2015, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 2 Kuta dan lulus pada tahun 2018, penulis melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil jurusan Pendidikan Olahraga. Pada tahun 2022 telah menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sd Di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku).

