

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing



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: 83.10/UN48.12.5/PP/2023

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

1. Nama : Drs. Putu Panca Adi, M.Pd.  
 NIP : 196307091990031001  
 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 : Zidan Regawan P  
 NIM : 2016011097  
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android pada Materi Teknik Drive Tennis Meja

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.




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

Singaraja, 30 Oktober 2023  
 Ketua Jurusan,

Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.  
 NIP. 198008112008121001

**Lampiran 2. Surat Tugas Pakar/Ahli Isi Materi Pembelajaran, Desain Pembelajaran, Media Pembelajaran, Uji Ahli Praktisi Lapangan**



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:68.04/UN48.12.5/PP/2024

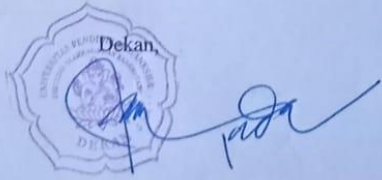
Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan pengujian produk penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : I Kadek Happy Kardiawan, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 197903172008121005  
 Prodi. : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
 Jurusan/Fakultas : Ilmu Olahraga dan Kesehatan/FOK  
 Sebagai : Ahli Isi/Materi
2. Nama : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd., M.Pd..  
 NIP : 198603132024212001  
 Prodi. : Pendidikan Teknik Informatika  
 Jurusan/Fakultas : Teknik Informatika/FTK  
 Sebagai : Ahli Media
3. Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa. S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 198908082013050114  
 Prodi : Teknologi Pendidikan  
 Jurusan/Fakultas : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan/FIP  
 Sebagai : Ahli Design
4. Nama : I Wayan Eka Putra, S.Pd.M.Pd.  
 Nama Club : PTM Nenggala Sukawati.  
 Pengalaman Melatih: 10 Tahun  
 Sebagai : Praktisi Lapangan.

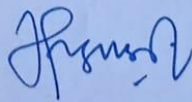
dalam rangka melakukan uji validasi produk penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama	: Zidan Regawan P
NIM	: 2016011097
Prodi.	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Materi Teknik Drive Dalam Permainan Tenis Meja untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2023/2024

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



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

Singaraja, 3 April 2024  
 Ketua Jurusan,  
  
**Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd.**  
 NIP. 198008112008121001

### Lampiran 3. Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran

#### UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN DESAIN

**Nama** : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
**NIP** : 198908082013050148  
**Institusi** : Universitas Pendidikan Ganesha  
**Sebagai** : Ahli Desain

#### Perunjuk

- A. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli desain.
- B. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
- C. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan poin penilaian anda.
- D. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup
  - 2 = Kurang
  - 1 = Sangat Kurang
- E. Komentor dan saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan dibawah ini adalah instrumen yang berkaitan dengan uji coba ahli desain, yaitu mengevaluasi desain yang dikembangkan oleh peneliti dilihat secara keseluruhan.

---

## Instrumen

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
2	Tujuan pembelajaran memiliki tujuan yang jelas		√			
3	Materi yang disampaikan terstruktur dan mudah dimengerti oleh pengguna	√				
4	Sistem navigasi dalam aplikasi dirancang agar mudah dimengerti dan diikuti oleh pengguna	√				
5	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran ini dengan baik	√				
6	Aplikasi memberikan respon yang cepat terhadap setiap aksi atau tanggapan yang diberikan oleh pengguna		√			
7	Strategi pembelajaran yang diimplementasikan melalui aplikasi relevan dengan tujuan pembelajaran mata kuliah permainan tenis meja		√			
8	Media pembelajaran ini memacu pengguna untuk mencapai kemajuan dalam pembelajaran	√				
9	Mahasiswa merasa bahwa materi yang dipelajari relevan dengan kebutuhan mereka dan memberikan motivasi tambahan	√				
10	Evaluasi yang digunakan dapat mengukur pemahaman konsep dan kemampuan pengguna	√				
11	Sistem evaluasi dalam aplikasi memberikan penilaian yang tepat dan objektif		√			
12	Umpan balik setelah evaluasi bersifat konstruktif dan memberikan panduan yang jelas untuk perbaikan		√			
13	Pemahaman konsep-konsep kunci meningkat secara signifikan, tercermin dalam kualitas jawaban dan partisipasi aktif	√				
14	Media ini memfasilitasi pengembangan keterampilan praktis atau penerapan konsep	√				
15	Tes formatif memberikan kesempatan belajar sepanjang proses pembelajaran	√				
16	Media ini dapat membantu pengguna dalam pembelajaran tenis meja	√				
17	Media ini memberikan opsi bagi mahasiswa untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan atau minat		√			
18	Quiz yang tersedia memiliki variasi format pertanyaan, seperti pilihan ganda, menyocokkan, atau pertanyaan essay		√			
19	Teks yang digunakan dapat terbaca dengan jelas	√				
20	Jawaban yang benar dapat dikenali dan dinilai secara tepat, tanpa adanya kesalahan penilaian yang signifikan	√				
<b>Jumlah</b>		65	28			
<b>Total</b>		93				

**Masukan, komentar, dan saran:**

- Warna teks dan gambar agar kontras
- Rumusan tujuan pembelajaran menjadi 2 point
- Bedakan antara kuis dan asesmen
- Kuis disajikan setelah penyajian 2-3 topik materi.

Singaraja,  
Ahli Desain



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198908082013050148

## Lampiran 4. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

### UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN MEDIA

**Nama** : Luh Putu Eka Damayanthi, S.Pd.,M.Pd.  
**NIP** : 198603132024212001  
**Instansi** : Universitas Pendidikan Ganesha  
**Sebagai** : Ahli Media

#### **Petunjuk**

- A. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
- B. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
- C. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan poin penilaian anda.
- D. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
  - 5 - Sangat Baik
  - 4 - Baik
  - 3 - Cukup
  - 2 - Kurang
  - 1 - Sangat Kurang
- E. Komentar dan saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan dibawah ini adalah instrumen yang berkaitan dengan uji coba ahli media, yaitu mengevaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti dilihat secara keseluruhan.

## Instrumen

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan antarmuka program dirancang dengan cara yang intuitif dan mudah dipahami			√		
2	Fungsi-fungsi utama media dapat diakses dan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna		√			
3	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan cara yang mudah dipahami		√			
4	Setiap tombol navigasi berfungsi sesuai dengan deskripsi atau icon yang menyertainya		√			
5	Menu dan tombol pengoperasian disusun dengan logis dan mudah dipahami		√			
6	Tombol pengoperasian media disertai dengan deskripsi yang jelas atau icon yang representatif		√			
7	Gaya teks, termasuk jenis huruf dan format, dipilih untuk memberikan kejelasan dan konsistensi visual			√		
8	Proporsi elemen-elemen seperti gambar, teks, dan tombol navigasi dirancang agar menciptakan tampilan yang seimbang.			√		
9	Ukuran teks pada aplikasi memastikan keterbacaan optimal tanpa memerlukan usaha tambahan dari pengguna			√		
10	Video yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik sehingga memudahkan pengguna			√		
11	Setiap video yang disajikan dalam aplikasi memiliki relevansi yang jelas dengan materi pembelajaran		√			
12	Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik sehingga memudahkan pengguna			√		
13	Setiap gambar yang digunakan memiliki relevansi yang jelas dengan konten atau materi		√			
14	Pengguna dapat mengidentifikasi dan menggunakan tombol navigasi tanpa kesulitan		√			
15	Tata letak dan tombol navigasi mudah dipahami		√			
16	Warna background sesuai dan nyaman untuk mata				√	
17	Tidak ada elemen yang hilang atau sulit dibaca karena kontras yang tidak sesuai				√	
<b>Jumlah</b>			36	24	4	
<b>Total</b>		64				

---

**Masukan, komentar, dan saran:**

- informasi dalam video beberapa terdengar masih ambigu, seperti "siku di dorong ke depan". Perlu diperjelas informasi tersebut, misal siku di dorong ke depan sejauh 2cm atau lainnya? Ini juga di dapati pada materi tahapan-tahapan teknik.
- Paparan materi sebaiknya tidak langsung menunjuk ke judul materi yang dijelaskan. Misalnya materi teknik drive, paparannya tidak langsung ke teknik drive adalah...akan lebih baik jika dijelaskan seperti "Dalam permainan tenis meja terdapat beberapa teknik yang perlu dikuasai oleh pemain, seperti teknik drive. Teknik drive adalah ....paparan materi di tahapan teknik masih banyak yang ambigu, sehingga belum bisa dimaknai dengan baik.
- Tune color (warna merah sebagai background) yang digunakan menyilaukan mata, gunakan warna yang sejuk seperti biru. Ini akan memudahkan dan memberikan efek nyaman bagi pengguna ketika membaca informasi yang ada pada media. 4.Ukuran font di beberapa materi tidak konsisten

Singaraja, 21 Mei 2024  
Ahli Media



Luh Puh Eka Damavanthi, S.Pd.,M.Pd  
NIP. 198603132024212001



## Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Praktisi Lapangan

### UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN PRAKTISI LAPANGAN

**Nama Lengkap** : I Wayan Gede Eka Putra S.Pd., M.Pd  
**Nama Club** : PTM Neggala Sukawati  
**Pengalaman Melatih** : 10 Tahun  
**Sebagai** : Praktisi Lapangan

#### **Petunjuk**

- A. Lembar evaluasi ini diisi oleh praktisi lapangan.
- B. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isilah identitas anda pada kolom yang telah disediakan.
- C. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan poin penilaian anda.
- D. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 5, dengan keterangan sebagai berikut:
  - 5 - Sangat Baik
  - 4 - Baik
  - 3 - Cukup
  - 2 - Kurang
  - 1 - Sangat Kurang
- E. Komentar dan saran Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Pernyataan dibawah ini adalah instrumen yang berkaitan dengan uji coba media, yaitu mengevaluasi media yang dikembangkan oleh peneliti dilihat secara keseluruhan.

## Instrumen

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Gaya bahasa dalam media memberikan motivasi tambahan bagi pengguna untuk terlibat dalam pembelajaran	√	√			
2	Audio, visual dan audio visual memiliki kualitas yang baik	√				
3	Isi video relevan dan mendukung tujuan pembelajaran		√			
4	Pengguna dapat mengoperasikan media ini dengan mudah	√				
5	Pengguna dapat dengan mudah memahami cara mengontrol media sesuai kebutuhan	√				
6	Penyajian media konsisten dalam seluruh aplikasi, tidak ada perbedaan mencolok dalam presentasi visual		√			
7	Petunjuk penggunaan membantu pengguna dalam menggunakan media ini	√				
8	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√				
9	Definisi atau penjelasan yang diberikan untuk istilah khusus dapat dimengerti		√			
10	Kalimat-kalimat dalam aplikasi dirumuskan dengan baik dan mudah dipahami		√			
11	Media meningkatkan minat pengguna dalam materi pembelajaran dan menginspirasi partisipasi aktif	√				
12	Media ini memberikan dampak positif dalam pembelajaran	√				
13	Fleksibilitas penggunaan media memberikan pengguna lebih banyak kontrol terhadap waktu dan tempat pembelajaran		√			
14	Fleksibilitas penggunaan media memberikan pengguna lebih banyak kontrol terhadap waktu dan tempat pembelajaran	√				
15	Pengguna dapat dengan mudah mengakses dan mengonsumsi semua jenis media tanpa kesulitan teknis	√				
<b>Jumlah</b>						
<b>Total</b>		66				

**Masukan, komentar, dan saran:**

Pada penjelasan teknik Drive, lebih cocok dipakai Lengan Ayun & Lengan Bebas. Sehingga pembaca/publik tidak bingung dan salah persepsi dengan keterangan yg diberikan. Disana saya lihat ada keterangan lengan atas & lengan bawah.

Singaraja, 27 Mei 2024  
Praktisi Lapangan



I Wayan Cicile Eka Putra S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 6. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Nama Lengkap

3 jawaban

Muhammad Fikri Pratama

I Made Arya Kusuma

Gede Komang Devananda Kori

NIM

3 jawaban

2216011020

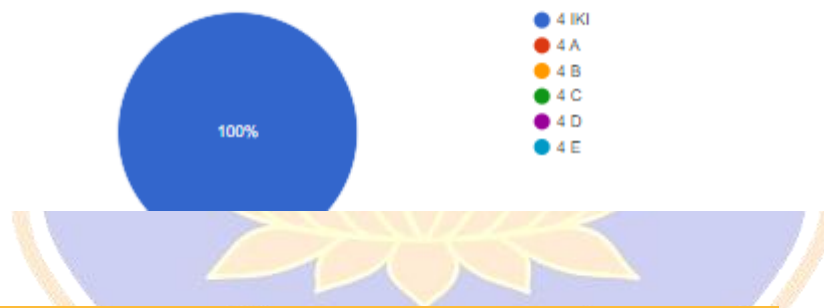
2216011114

2216011043

Semester/Kelas

[Salin](#)

3 jawaban



Font dan ukuran teks pada aplikasi memberikan keterbacaan yang memadai

[Salin](#)

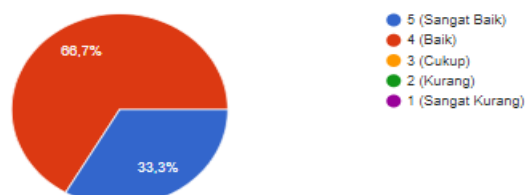
3 jawaban



Tidak ada teks yang tumpang tindih atau terlalu kecil sehingga sulit dibaca

[Salin](#)

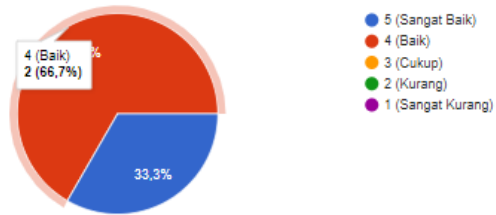
3 jawaban



Audio, visual dan audio visual memiliki kualitas yang baik

[Salin](#)

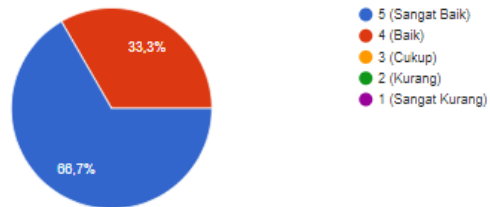
3 jawaban



Pengguna dapat dengan mudah menavigasi antara berbagai bagian materi tanpa kesulitan

[Salin](#)

3 jawaban



Media pendukung digunakan secara efektif untuk menjelaskan konsep yang kompleks

[Salin](#)

3 jawaban



Penggunaan bahasa dan istilah mudah dimengerti

[Salin](#)

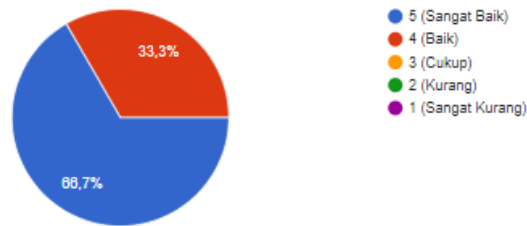
3 jawaban



Media ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri

[Salin](#)

3 jawaban



Media meningkatkan minat pengguna dalam materi pembelajaran dan menginspirasi partisipasi aktif

[Salin](#)

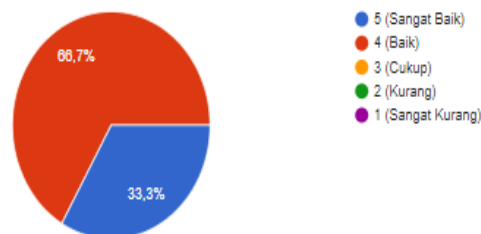
3 jawaban



Definisi istilah atau konsep yang kompleks disajikan dengan jelas dan singkat

[Salin](#)

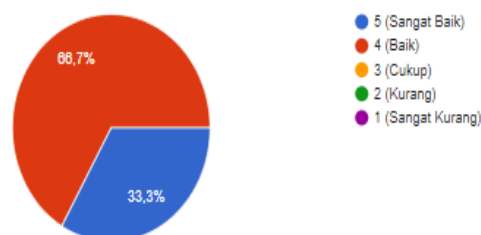
3 jawaban



Media pembelajaran ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung proses pembelajaran

[Salin](#)

3 jawaban



Masukan, saran, dan komentar:

3 jawaban

Mohon dirubah penulisan bagian derajat pada penerangan teknik

Mohon tulisan quiz di perbesar lagi agar mudah dibaca, sangat bagus dikembangkan untuk aktivitas pembelajaran

Icon mohon dirubah agar bisa dilihat lebih jelas, apk ini sangat membantu menarik minat untuk belajar.



**Lampiran 7. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil**

Nama Lengkap \*

Made Meilyna Dwindi Asri

NIM \*

2216011044

Semester/Kelas \*

 4 IKI 4 A 4 B 4 C 4 D 4 E

~



Font dan ukuran teks pada aplikasi memberikan keterbacaan yang memadai \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Tidak ada teks yang tumpang tindih atau terlalu kecil sehingga sulit dibaca \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Audio, visual dan audio visual memiliki kualitas yang baik \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Definisi istilah atau konsep yang kompleks disajikan dengan jelas dan singkat \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Media pembelajaran ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung proses pembelajaran \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Media ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Definisi istilah atau konsep yang kompleks disajikan dengan jelas dan singkat \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Media pembelajaran ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung proses pembelajaran \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Media ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Media meningkatkan minat pengguna dalam materi pembelajaran dan menginspirasi partisipasi aktif \*

- 5 (Sangat Baik)
- 4 (Baik)
- 3 (Cukup)
- 2 (Kurang)
- 1 (Sangat Kurang)

Masukan, saran, dan komentar: \*

aplikasi sudah baik , font kurang sedikit rapi , pemutaran video tidak macet

29/05/24, 17.14 dikirimkan



## Lampiran 8. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan


Uji Validasi Kelompok Kecil (Jawaban) ☆ 📁 🗑️

File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan

100% Rp % .0 .00 123 Defaul... - 10 + B I A

1 Timestamp

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Timestamp	Nama Lengkap	NIM	Semester/Kelas	Font dan ukuran teks par	Tidak ada teks yang tum	Audio, visual dan audio v	Pengguna dapat dengan	Media pendukun
7									
8	28/05/2024 8:22:04	Kadek Yogi Suardana	2216011024	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
9	28/05/2024 8:25:47	Murodi Nizar Nazhmi	2216011019	4 E	4 (Baik)	4 (Baik)	4 (Baik)	4 (Baik)	4 (Baik)
0	28/05/2024 8:26:24	Kadek aldi agastiya	2216011007	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
1	28/05/2024 8:26:32	Kadek Nova Dwi Putra	2216011017	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
2	28/05/2024 8:27:07	Gede mahendra wijaya p	226011030	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
3	28/05/2024 8:27:19	Marsel Sinulingga	2216011035	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
4	28/05/2024 8:27:42	Putu Desi Andriani	2216011016	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
5	28/05/2024 8:28:32	I Wayan Eka Karya Sapu	2216011021	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
6	28/05/2024 8:28:55	Efrandi Imanuel Sinaga	2216011015	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)
7	28/05/2024 8:29:11	Kadek adi wirya utama	2216011023	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
8	28/05/2024 8:29:53	Ni Kadek Carmiani	2216011025	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)
9	28/05/2024 8:30:10	Fitria Deswita Rahmawat	2216011008	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
10	28/05/2024 8:30:31	ida bagus dwi aditya cen	2216011009	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
11	28/05/2024 8:31:10	Ni Komang Kristina Dewi	2216011005	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
12	28/05/2024 8:34:07	Ketut Diva Astrawan Puti	221011027	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
13	28/05/2024 8:34:18	Marco Prama Yuda Seml	2216011018	4 E	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)



### Lampiran 9. Nama Peserta Didik Selaku Responden

#### A. Uji Coba Perorangan

No	Nama Responden
1	I Made Arya Kusuma
2	Gede Komang Devanada Kori
3	Muhammad Fikri Pratama

#### B. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Responden
1	M. Zakky Habibi Suher
2	Ida Bagus A. Pratihara Nandana
3	Lee hendriks sajeta s meliala
4	Made Meilyna Dwindi Asri
5	I Jero Nyoman Krisna Aditya
6	Gerda Velsyane Kapisa

#### C. Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Responden
1	I Kadek Yogi Suardana
2	Murodi Nizar Nazhmi
3	Kadek aldi agastiya
4	I Kadek Nova Dwi Putra
5	Gede mahendra wijaya putra
6	Marsel Sinulingga
7	Putu Desi Andriani
8	I Wayan Eka Karya Saputra
9	Effrandi Imanuel Sinaga

10	Kadek adi wirya utama
11	Ni Kadek Carmiani
12	Fitria Deswita Rahmawati
13	ida bagus dwi aditya cendana
14	Ni Komang Kristina Dewi
15	Ketut Diva Astrawan Putra
16	Marco Prama Yuda Sembiring
17	kadek saka radena jiyestha







## Lampiran 11. Dokumentasi Pengambilan Data Penelitian



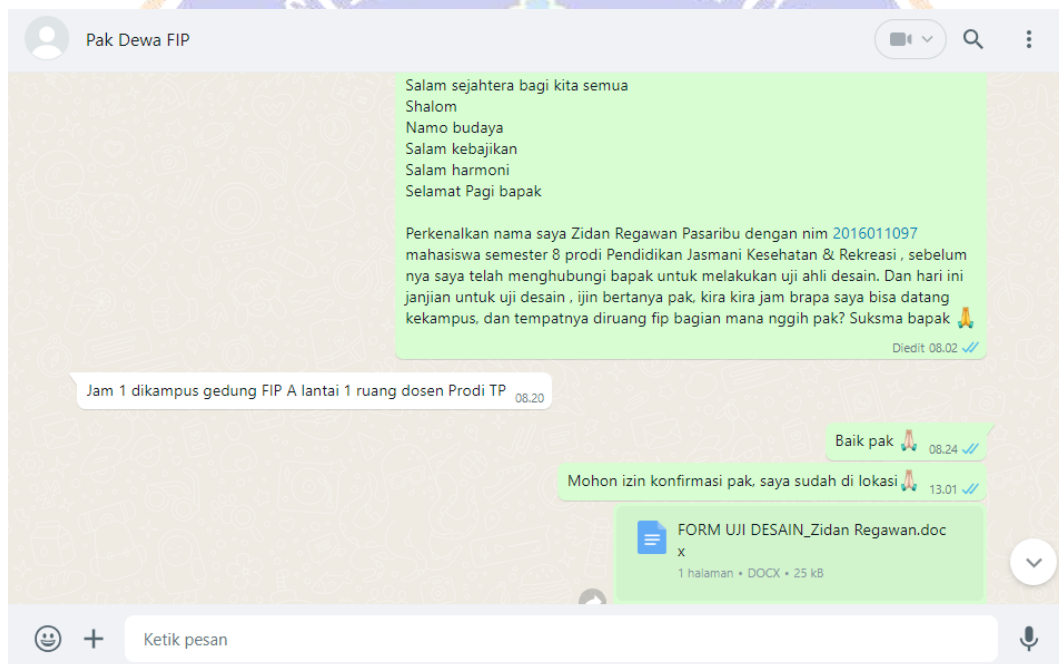
Dokumentasi 1.  
Penilaian Produk Perorangan



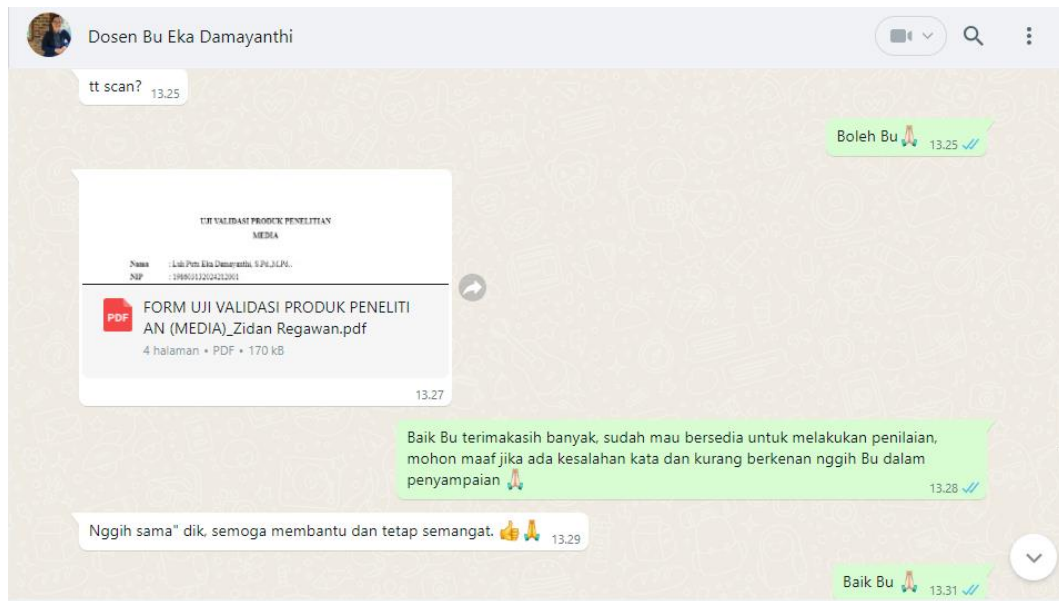
Dokumentasi 2.  
Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil



### Dokumentasi 3. Penilaian Uji Coba Lapangan

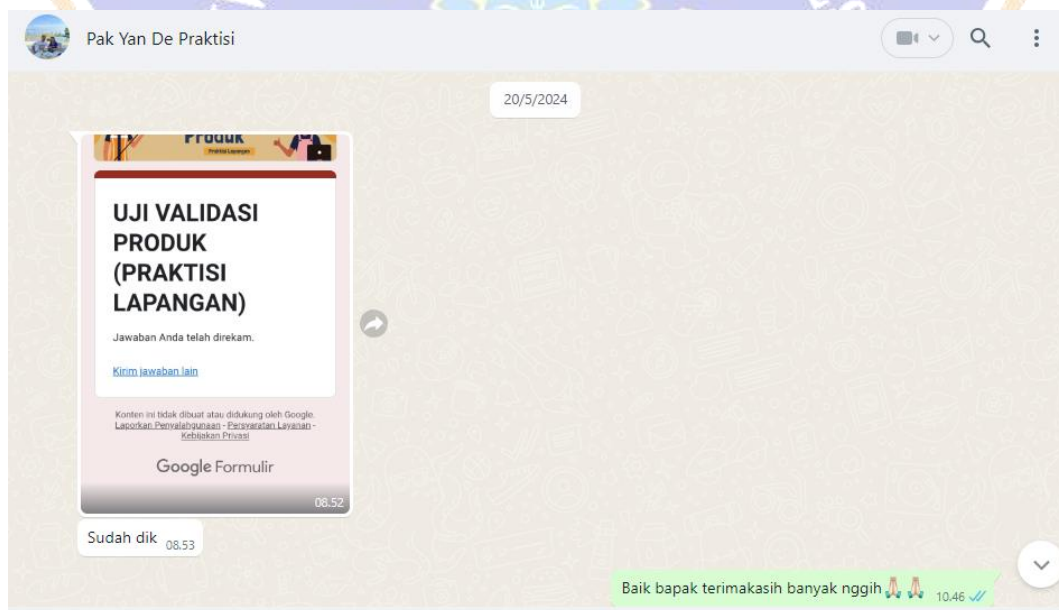


### Dokumentasi 4. Penilaian Oleh Ahli Desain Pembelajaran



### Dokumentasi 5.

#### Penilaian Uji Ahli Media



### Dokumentasi 6.

#### Penilaian Uji Ahli Praktisi Lapangan



## RIWAYAT HIDUP



Zidan Regawan P, lahir di Sukabumi pada tanggal 2 Agustus 2001. Penulis adalah anak kedua dari pasangan suami istri, Bapak Ariston Pardamean Pasaribu dan Ibu Hotmauli Sitorus. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Kristen. Penulis bertempat tinggal di Jalan Benteng

GG Sirna 1, Kelurahan Benteng, Kecamatan

Warudoyong, Kota Sukabumi, Provinsi Jawa Barat. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2014 di SD Yuwati Bhakti Kota Sukabumi. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Yuwati Bhakti Kota Sukabumi dan lulus pada tahun 2017. Pada tahun 2020 penulis lulus dari SMA Mardi Yuana Kota Sukabumi dan melanjutkan pendidikan sarjana di Program Studi Pendidikan

Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2024 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android pada Materi Teknik Drive Pada Permainan Tenis Meja untuk Mahasiswa Penjaskesrek 2023/2024”.