


Lampiran

Lampiran 1. Surat Tugas Uji Validasi Pakar


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:177.07/UN48.12.5/PP/2024

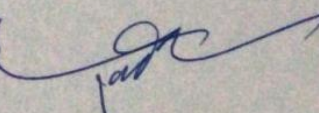
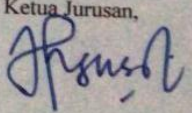
Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan pengujian produk penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:


1. Nama : Dr. Gede Doddy Tisna M S, S.Or., M. Or.
 NIP : 198405212008121002
 Prodi./Fakultas : Ilmu Keolahragaan/FOK
 Sebagai : Ahli Isi/Materi
2. Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd..
 NIP : 199503022019031006
 Prodi./fakultas : Pendidikan Teknik Informatika/FTK
 Sebagai : Ahli Media
3. Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198908082024212004
 Prodi./fakultas : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Konseling/FIP
 Sebagai : Ahli Desain
4. Nama : I Komang Yoga Pranata, S.Pd.
 NIP : 199209102019031003
 Instansi : SD negeri 3 Sinduwati.
 Sebagai : Praktisi Lapangan.

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

Nama : Komang Deri Permana.
 NIM : 2016011079
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Teknik Servis Permainan tenis Meja Berbasis Android Untuk Mahasiswa Prodi Penjaskesrek.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


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

Singaraja, 22 Juli 2024
 Ketua Jurusan,
 Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd.
 NIP. 198008112008121001

Lampiran 2. Surat Tugas Uji Validasi Desain


**UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN
DESAIN**

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Sebagai : Ahli Desain

Petunjuk

- 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. 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 desain, yaitu mengevaluasi desain yang dikembangkan oleh peneliti dilihat secara keseluruhan.



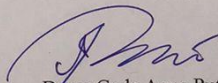
Instrumen

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, mencocokkan, 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		✓			
Jumlah Total						

Komentar & Saran

1. Lembaran Bg warna putih teks warna hitam
2. Kalem sebelah kanan gambar penunjang angka
3. antara narsis dengan tayangan video agar sesuai
4. Disarankan ada tugas praktik setelah menonton video

Singaraja,
Ahli Desain



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 3. Surat Tugas Uji Validasi Media

**UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN
MEDIA**

Nama : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 199503022019031006
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 <i>icon</i> yang menyertainya	✓				
5	Menu dan tombol pengoperasian disusun dengan logis dan mudah dipahami	✓				
6	Tombol pengoperasian media disertai dengan deskripsi yang jelas atau <i>icon</i> 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	✓				
Jumlah						
Total						

Komentar & Saran

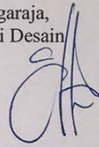
Perhalus komposisi teks

.....

.....

.....

Singaraja,
Ahli Desain



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Lampiran 4. Surat Tugas Uji Validasi Isi/Materi

UJI VALIDASI PRODUK PENELITIAN**ISI/MATERI**

Nama : Dr. Gede Doddy Tisna M.S, S.Pd., M.Or.
NIP : 198405212008121002
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
Sebagai : Ahli Isi/materi

Petunjuk

- A. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli isi/materi.
- 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 isi/materi, yaitu mengevaluasi isi/materi yang dikembangkan oleh peneliti dilihat secara keseluruhan.

Instrumen

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi pembelajaran memenuhi standar atau kompetensi yang telah ditetapkan untuk mata kuliah atau bahan kajian	✓				
2	Materi pembelajaran di dalam aplikasi relevan dengan bahan kajian atau kurikulum	✓				
3	Materi yang dijabarkan adalah yang terkini atau <i>terupdate</i>		✓			
4	Materi pembelajaran memberikan pendekatan atau metode pembelajaran yang baru dan inovatif	✓				
5	Urutan penyajian materi dalam aplikasi teratur dan konsisten, menciptakan hubungan yang jelas antara konsep-konsep	✓				
6	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan muatan materi	✓				
7	Contoh yang diberikan dalam aplikasi relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari	✓				
8	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada CPL	✓				
9	Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses indikator pembelajaran	✓				
10	Latihan yang diberikan dapat membantu mahasiswa					
11	Latihan yang diberikan dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kesulitan mata kuliah atau topik pembelajaran	✓				
12	Media yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan materi pembelajaran	✓				
13	Mahasiswa dapat merealisasikan contoh dengan konsep tanpa kesulitan berarti	✓				
14	Tata bahasa yang digunakan dapat dengan mudah dimengerti	✓				
15	Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi dirancang untuk membangkitkan kreativitas dan partisipasi mahasiswa	✓				
Jumlah						
Total						

Komentar & Saran

Sudah sesuai dengan CPMK dan Tujuan
pembelajaran.

Singaraja,
Ahli Isi/Materi



Dr. Gede Doddy Tisna M.S., S.Pd., M.Or.
NIP. 198405212008121002

Lampiran 5. Dokumentasi Pengambilan Data

