



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Instrumen Efektivitas Keterampilan

A. Instrumen Keterampilan Sepak Bola

1. Identitas Instrumen

- a. Nama Instrumen : Keterampilan teknik dasar *shooting*, *dribbling*, dan *passing*
- b. Jenis Instrumen : Tes keterampilan teknik dasar sepak bola
- c. Tujuan Pengukuran : 1) Mengukur keterampilan peserta didik melakukan *shooting*
2) Mengukur keterampilan peserta didik melakukan *dribbling*
3) Mengukur keterampilan peserta didik melakukan *passing*
- d. Subjek/Responden : Siswa kelas V SD
- e. Jumlah Butir
- f. Skala Pengukuran : A) Shotted

Skor 4 Siswa mampu mempraktekan teknis dasar *shooting* dengan perkenaan dan arah bola dengan baik

Skor 3 Siswa mampu mempraktekan teknik dasar *shooting* dengan perkenaan baik namun arah bola dengan baik melewati target

Skor 2 Siswa mampu mempraktekan tekni dasar *shooting* dengan perkenaan dan arah bola yang kurang baik

Skor 1 Siswa tidak mampu mempraktekan tekni dasar *shooting*

B) Dribbling

Skor 4 Siswa mampu mempraktekan tekni dasar *dribbling* dengan perkenaan dan arah bola dengan baik

Skor 3 Siswa mampu mempraktekan tekni dasar *dribbling* dengan perkenaan baik namun arah bola dengan baik melewati target

Skor 2 Siswa mampu mempraktekan tekni dasar *dribbling* dengan perkenaan dan arah bola yang kurang baik

Skor 1 Siswa tidak mampu mempraktekan tekni dasar *dribbling*

C) Passing

Skor 4 Siswa mampu mempraktekan teknik dasar *passing* dengan perkenaan dan arah bola dengan baik

Skor 3 Siswa mampu mempraktekan teknik dasar *passing* dengan perkenaan baik namun arah bola dengan baik melewati target

Skor 2 Siswa mampu mempraktekan tekni dasar *passing* dengan perkenaan dan arah bola yang kurang baik

Skor 1 Siswa tidak mampu mempraktekan teknik dasar *passing*

g. Waktu Pengerjaan : 1 Menit tiap aspek yang diujikan

h. Penyusun Instrumen : I Made Oka Adi Winata

2. Landasan Teori

a. Definisi Konseptual

Seppakbola sebagai sebuah olahraga tim yang kompleks, bertumpu pada penguasaan sejumlah keterampilan teknik dasar yang mutlak dikuasai oleh setiap pemain, terlepas dari posisinya di lapangan. Fondasi ini mencakup penguasaan bola dengan kaki, kemampuan mengontrol laju permainan, dan seni dalam mengoper serta mencetak gol. Menggiring bola (*dribbling*) adalah jantung dari mobilitas individu, di mana pemain menggunakan berbagai bagian kakinya untuk membawa bola melewati lawan sambil menjaga penguasaan penuh. Kemampuan ini diperkuat dengan kontrol bola (*ball control*) yang baik, yang memungkinkan seorang pemain menerima umpan dari berbagai arah dan menghentikannya dalam jangkauan kakinya, seringkali di bawah tekanan fisik. Kemudian, kemampuan untuk mengoper bola (*passing*) dengan akurat—baik itu umpan pendek yang tajam, umpan lambung, atau umpan terobosan—adalah nyawa dari kerja sama tim dan membangun serangan. Akhir dari sebagian besar serangan adalah menendang bola ke gawang (*shooting*), sebuah teknik yang membutuhkan kombinasi kekuatan, akurasi, dan ketepatan waktu untuk mengubah peluang menjadi gol.

Selain keterampilan ofensif yang berhubungan dengan penguasaan bola, terdapat pula aspek-aspek teknik fundamental lainnya yang melengkapi seorang pemain yang utuh. Menyundul bola (heading) adalah keterampilan krusial baik dalam situasi menyerang maupun bertahan, digunakan untuk mencetak gol dari umpan silang, mengarahkan bola ke rekan setim, atau membersihkan bola dari area berbahaya. Di sisi lain, kemampuan untuk merebut bola dari lawan (tackling) merupakan senjata utama dalam bertahan, yang harus dilakukan dengan waktu yang tepat dan teknik yang bersih untuk menghindari pelanggaran. Tidak kalah pentingnya adalah seni menipu lawan (feinting), yang melibatkan gerakan tubuh yang cepat dan perubahan arah secara tiba-tiba untuk menciptakan ruang dan melewati penjagaan. Semua teknik dasar ini, mulai dari menggiring hingga menipu, harus dilatih secara berulang-ulang hingga menjadi naluri, karena mereka adalah blok pembangun yang memungkinkan strategi tim yang canggih untuk dijalankan dan keindahan sepakbola sebagai sebuah pertunjukan dapat terwujud.

b. Definisi Operasioal

Tes ketrampilan teknik dasar sepak bola yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang ingin dicapai siswa Ketika selesai melakukan tes ketrampilan dengan cara praktek di lapangan secara langsung. Tes yang dikukur yakni hasil dari pembelajaran yang diberikan menggunakan video pembelajaran Adapun tes yang diberikan yakni praktek *shooting*, dribbling, dan passing

c. Pedoman Pengskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3. Kisi-Kisi Instrumen

Variabel	Indikator	Deskripsi
Aspek ketrampilan teknik dasar sepak bola	Ketrampilan teknik <i>shooting</i>	Siswa mampu menendang bola menggunakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar dengan arah yang tepat
	Ketrampilan teknik <i>dribbling</i>	Siswa mampu menggiring bola melewati rintangan dan samapai ke tempat tujuan
	Ketrampilan teknik <i>passing</i>	Siswa mampu mengoper bola kearah teman menggunakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar

4. Butir Instrumen Tes Ketrampilan Teknik Dasar Sepak Bola

Indikator	Butir Pertanyaan / Perintah Tes	Skor	Keterangan
Teknik dasar Shooting	1. Saya Menunjukkan titik perkenaan bola saat melakukan shooting 2. Saya menunjukkan arah tembakan bola saat melakukan shooting 3. Lakukan Gerakan shooting	4 = siswa mampu melakukan shooting dengan perkenaan dan arah bola yang tepat 3 = siswa mampu melakukan shooting dengan perkenaan yang benar namun tidak mengenai target sasaran 2 = siswa tidak melakukan perkenaan bola dengan benar dan arah bola tidak mengenai target	Menilai kemampuan siswa dalam melakukan teknik <i>shooting</i> dengan perkenaan dan arah yang benar

A. BUTIR PENILAIAN

No	Keputusan Judge		Saran
	Relevan	Kurag Relevan	
1			
2			
3			
4			
5			
6			

B. KESIMPULAN

Tes hasil belajar PJOK materi sepak bola menggunakan video Interaktif Pembelajaran

Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD *:

- ☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ √Dapat untuk digunakan uji coba setelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

C. KRITIKAN DAN MASUKAN

-

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 6 November 2025
Judges 1,



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

Lampiran 2. Hasil Uji Validitas Ahli

Ahli Isi

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkan media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Komik Digital Berbasis Etnosains ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari Pengembangan Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Tujuan Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran yang disampaikan sudah jelas di dalam video pembelajaran						
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan						
B.	Metode Pembelajaran						
3	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat						
4	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di video pembelajaran						
5	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat						
C.	Sumber Pembelajaran						
6	Video pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut						
7	Video pembelajaran dapat dijadikan acuan pada saat pembelajaran						
D.	Aspek Kemudahan Pengguna						
8	Multimedia berbasis <i>website</i> praktis digunakan dalam pembelajaran						
9	Fitur yang terdapat dalam Multimedia berbasis <i>website</i> mudah digunakan						

E. VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian ahli sesuai dengan setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Apabila Bapak/Ibu memiliki kritik, saran, atau usulan perbaikan instrumen, silakan dituliskan pada kolom catatan yang tersedia.

Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi

No. Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

F. KESIMPULAN

Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V

Sekolah Dasar ini dinyatakan:

☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi

10	Elemen di dalam multimedia berbasis <i>website</i> tidak membingungkan saat melakukan pembelajaran.						
11	Multimedia berbasis <i>website</i> tidak membutuhkan akun dan sandi khusus untuk dapat diakses mahasiswa						
E	Teknik Penyajian Materi						
12	Kejelasan penyampaian materi						
13	Kemenarikan materi						
14	Keruntunan konsep materi						

(Leacock & Nesbit, 2007)

☐ √Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran

☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (√) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 6 November 2025
Validator,



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

Ahli Desain

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Komik Digital Berbasis Etnosains ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Kesesuaian Desain Pembelajaran						
1	Kesesuaian penempatan komponen video pembelajaran						
2	Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi peserta didik						
B.	Kemenarikan Video						
3	Tampilan teks pada gambar menarik						
4	Kejelasan paparan materi, kesesuaian tata letak teks dengan gambar						
5	Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar						
C.	Kesesuaian Media Dengan Sasaran						
6	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami						
7	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik						
D.	Aspek Penggunaan Media Pembelajaran						
8	Kejelasan tampilan teks						
9	Kesesuaian evaluasi dan tujuan						

(Leacock & Nesbit, 2007)

E. VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian ahli sesuai dengan setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Apabila Bapak/Ibu memiliki kritik, saran, atau usulan perbaikan instrumen, silakan dituliskan pada kolom catatan yang tersedia.

Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No. Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		

F. KESIMPULAN

Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V

Sekolah Dasar ini dinyatakan:

- ☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ ✓ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 6 November 2025
Validator,



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Komik Digital Berbasis Etnosains ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari Pengembangan Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A. Kerapian Media Pembelajaran							
1.	Tampilan gambar dan video pada media video pembelajaran terlihat jelas						
2.	Volume pada audio media video pembelajaran terdengar jelas						
3.	Teks pada media video pembelajaran mudah dibaca						
4.	Perpaduan pengambilan video, gambar dan teks terlihat rapi						
B. Kemenarikan Media							
5	Posisi pengambilan gambar dan video sangat efektif						
6	<i>Background</i> pada media video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran						
7	Media video pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran						
C. Aspek Kesesuaian Media							
8	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami						
9	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik						
D. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran							
10	Media video pembelajaran mudah diakses oleh peserta didik						
11	Media video pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik						
12	Media video pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang untuk belajar						

(Leacock & Nesbit, 2007)

E. VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Petunjuk Pengisian

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian ahli sesuai dengan setiap pernyataan dalam kuesioner.
2. Apabila Bapak/Ibu memiliki kritik, saran, atau usulan perbaikan instrumen, silakan dituliskan pada kolom catatan yang tersedia.

Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No. Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		

Singaraja, 6 November 2025
Judges


Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

F. KESIMPULAN

Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V

Sekolah Dasar ini dinyatakan:

- ☐ √Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (√) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 6 November 2025
Validator



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

Lampiran 3. Hasil Uji Validasi Ahli Desain

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 01 Desember 2025

Validator : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Tbu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Kesesuain Desain Pembelajaran						
1	Kesesuaian penempatan komponen video pembelajaran						
2	Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi peserta didik						
B.	Kemenarikan Video						
3	Tampilan teks pada gambar menarik						
4	Kejelasan paparan materi, kesesuaian tata letak teks dengan gambar						
5	Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar						
C.	Kesesuaian Media Dengan Sasaran						
6	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami						
7	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik						
D.	Aspek Penggunaan Media Pembelajaran						
8	Kejelasan tampilan teks						
9	Kesesuaian evaluasi dan tujuan						

(Leacock & Nesbit, 2007)

F. KESIMPULAN

Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Siswa Kelas IV SD ini dinyatakan:

- ☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (√) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

Silahkan sudah bisa untuk diterapkan di sekolah

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 01 Desember 2025
Validator



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.
NIP 198003112008121002

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 03 Desember 2025

Validator : Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.Or.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A. Kesesuaian Desain Pembelajaran							
1	Kesesuaian penempatan komponen video pembelajaran					✓	
2	Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi peserta didik					✓	
B. Kemenarikan Video							
3	Tampilan teks pada gambar menarik					✓	
4	Kejelasan paparan materi, kesesuaian tata letak teks dengan gambar					✓	
5	Dapat memotivasi peserta didik dalam belajar					✓	
C. Kesesuaian Media Dengan Sasaran							
6	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami					✓	
7	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓	
D. Aspek Penggunaan Media Pembelajaran							
8	Kejelasan tampilan teks					✓	
9	Kesesuaian evaluasi dan tujuan					✓	

(Leacock & Nesbit, 2007)

F. KESIMPULAN

Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Siswa Kelas IV SD ini dinyatakan:

- ☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Tbu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

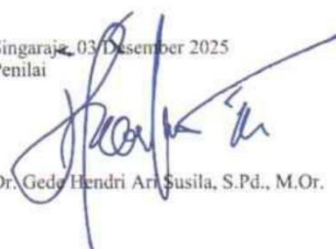
ol

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Desember 2025
Penilai


Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.Or.

Lampiran 4. Hasil Uji Validasi Ahli Isi

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 01 Desember 2025

Validator : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Komik Digital Berbasis Etnosains ini. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli dari Pengembangan Komik Digital Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Tujuan Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran yang disampaikan sudah jelas di dalam video pembelajaran					√	
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan					√	
B.	Metode Pembelajaran						
3	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat					√	
4	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di video pembelajaran				√		
5	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat				√		
C.	Sumber Pembelajaran						
6	Video pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut					√	
7	Video pembelajaran dapat dijadikan acuan pada saat pembelajaran					√	
D.	Aspek Kemudahan Pengguna						
8	Multimedia berbasis <i>website</i> praktis digunakan dalam pembelajaran					√	
9	Fitur yang terdapat dalam Multimedia berbasis <i>website</i> mudah digunakan					√	

☒ Dapat untuk digunakan ui coba setelah di revisi sesuai saran

☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

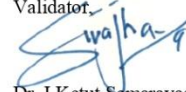
.....

.....

.....

Singaraja, 01 Desember 2025

Validator,



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P.
NIP. 198003112008121002

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI ISI PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 03 Desember 2025

Validator : Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.Or.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A. Tujuan Pembelajaran							
1.	Tujuan pembelajaran yang disampaikan sudah jelas di dalam video pembelajaran					✓	
2.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan					✓	
B. Metode Pembelajaran							
3	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat					✓	
4	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di video pembelajaran				✓		
5	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat					✓	
C. Sumber Pembelajaran							
6	Video pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut					✓	
7	Video pembelajaran dapat dijadikan acuan pada saat pembelajaran					✓	
D. Aspek Kemudahan Pengguna							
8	Multimedia berbasis <i>website</i> praktis digunakan dalam pembelajaran					✓	
9	Fitur yang terdapat dalam Multimedia berbasis <i>website</i> mudah digunakan					✓	

10	Elemen di dalam multimedia berbasis <i>website</i> tidak membingungkan saat melakukan pembelajaran.					✓	
11	Multimedia berbasis <i>website</i> tidak membutuhkan akun dan sandi khusus untuk dapat diakses mahasiswa					✓	
E	Teknik Penyajian Materi						
12	Kejelasan penyampaian materi					✓	
13	Kemenarikan materi					✓	
14	Keruntunan konsep materi					✓	

(Leacock & Nesbit, 2007)

F. KESIMPULAN

Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Siswa Kelas IV SD ini dinyatakan:

☒ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi

☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran

☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

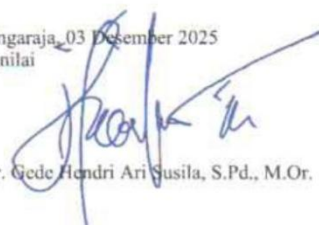
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 03 Desember 2025
Penilai


Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.Or.

Lampiran 5. Hasil Uji Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 01 Desember 2025

Validator : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkan media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/Ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A.	Kerapian Media Pembelajaran						
1.	Tampilan gambar dan video pada media video pembelajaran terlihat jelas						
2.	Volume pada audio media video pembelajaran terdengar jelas						
3.	Teks pada media video pembelajaran mudah dibaca						
4.	Perpaduan pengambilan video, gambar dan teks terlihat rapi						
B.	Kemenarikan Media						
5	Posisi pengambilan gambar dan video sangat efektif						
6	<i>Background</i> pada media video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran						
7	Media video pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran						
C.	Aspek Kesesuaian Media						
8	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami						
9	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik						

D.	Aspek Penggunaan Media Pembelajaran						
10	Media video pembelajaran mudah diakses oleh peserta didik						
11	Media video pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik						
12	Media video pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang untuk belajar						

(Leacock & Nesbit, 2007)

F. KESIMPULAN

Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Siswa Kelas IV SD ini dinyatakan:

- ☐ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- ☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran
- ☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 01 Desember 2025
Validator



Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.
NIP 198003112008121002

**INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
BERDASARKAN INSTRUMEN LORI (*Learning Object Review Instrument*)**

Judul Penelitian	Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola Siswa Kelas IV SD
Penyusun	I Made Oka Adi Winata
Pembimbing	1. Prof. Dr. Ardana, M.Pd. 2. Prof. Dr. Nengah Suastika S.Pd., M.Pd
Instansi	Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : 03 Desember 2025

Validator : Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.Or.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya media video interaksi pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi. Instrumen ini menggunakan format penilaian LORI (*Learning Object Review Instrument*). Aspek penilaian ini terdiri atas desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, pengguna kembali, dan memenuhi standar ini dimodifikasi dari Leacock & Nesbit (2007).

C. PETUNJUK PENGISIAN

Bapak/ibu dapat memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian serta memberikan komentar serta saran yang membangun pada tempat yang telah disediakan dan memberikan kesimpulan tentang validasi ahli.

Keterangan Skor Penilaian:

Skor 1: Sangat Kurang

Skor 2: Kurang

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

D. INSTRUMEN PENILAIAN

Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Aspek yang dinilai	Skor					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
A. Kerapian Media Pembelajaran							
1.	Tampilan gambar dan video pada media video pembelajaran terlihat jelas				✓		
2.	Volume pada audio media video pembelajaran terdengar jelas					✓	
3.	Teks pada media video pembelajaran mudah dibaca					✓	
4.	Perpaduan pengambilan video, gambar dan teks terlihat rapi					✓	
B. Kemenarikan Media							
5	Posisi pengambilan gambar dan video sangat efektif					✓	
6	Background pada media video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran					✓	
7	Media video pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran					✓	
C. Aspek Kesesuaian Media							
8	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami				✓		
9	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓	

D.	Aspek Penggunaan Media Pembelajaran						
10	Media video pembelajaran mudah diakses oleh peserta didik					✓	
11	Media video pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik					✓	
12	Media video pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang untuk belajar					✓	

(Leacock & Nesbit, 2007)

F. KESIMPULAN

Pengembangan Video Interaksi Pembelajaran Permainan Sepak Bola

Siswa Kelas IV SD ini dinyatakan:

☒ Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi☐ Dapat untuk digunakan ui cobasetelah di revisi sesuai saran☐ Tidak dapat digunakan

*(Mohon beri tanda centang (✓) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

G. KRITIKAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 04 Desember 2025
Penilai

Dr. Gede Hendri Ari Susila, S.Pd., M.ØM.Or.

Lampiran 6. Hasil Kuesioner Kepraktisan Guru dan Siswa

Hasil Kepraktisan Guru

KUESIONER
VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON GURU

A. IDENTITAS

Nama : *1 Nyoman Laimka, spd*
 NIP : *197212312000051002.*
 Instansi : *SD Negeri Rongoh*

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Praktis
 - 4 = Praktis
 - 3 = Kurang Praktis
 - 2 = Sangat Kurang Praktis
 - 1 = Tidak Praktis
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Daya Tarik							
1	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD bagus dan menarik	✓					<i>Menarik</i>
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sesuai	✓					<i>Sesuai</i>
3	Gambar yang digunakan relevan	✓					<i>Sesuai</i>
4	Ukuran media yang sesuai sehingga siswa tertarik dalam belajar	✓					<i>Sangat menarik</i>

Penggunaan						
5	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD mudah digunakan	✓				Baik
6	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membantu siswa dalam memahami materi	✓				Sangat membantu
Isi Materi						
7	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD terdapat identitas judul/topik materi dan kelas	✓				Sesuai
8	Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai	✓				Sesuai dengan materi
Bahasa						
9	Penggunaan Bahasa yang layak dan tepat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD	✓				Sangat baik
10	Penggunaan tanda baca yang tepat	✓				Sesuai dengan EYD
Evaluasi						
11	Kejelasan soal pada video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓				Sangat jelas
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓				Sangat sesuai

Komentar dan Saran

dalam rekam pembelajaran dan penggunaan media
 Sangat mendukung, maka dari itu perlu di
 rapkan pada setiap pembelajaran agar pembelajaran terapan

Bangli, ...12 Desember...2025

Guru,

(1 Nyoman Lasmita, Spd)

NIP. 197212312000051002



ACE Scanner

KUESIONER
VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON GURU

A. IDENTITAS

Nama : I Nyoman Lasmika, S.pd
 NIP : 1972/12/21 200005 1002
 Instansi : SD Negeri Bonyoh

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Praktis
 4 = Praktis
 3 = Kurang Praktis
 2 = Sangat Kurang Praktis
 1 = Tidak Praktis
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Daya Tarik							
1	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD bagus dan menarik	✓					Menarik
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sesuai	✓					Sesuai
3	Gambar yang digunakan relevan	✓					Sesuai
4	Ukuran media yang sesuai sehingga siswa tertarik dalam belajar	✓					Sangat Menarik.

Penggunaan						
5	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD mudah digunakan	✓				Baik
6	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membantu siswa dalam memahami materi	✓				Sangat membantu
Isi Materi						
7	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD terdapat identitas judul/topik materi dan kelas	✓				Sesuai
8	Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai	✓				Sesuai dengan materi
Bahasa						
9	Penggunaan Bahasa yang layak dan tepat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD	✓				Sangat baik
10	Penggunaan tanda baca yang tepat	✓				Sesuai dengan BPD
Evaluasi						
11	Kejelasan soal pada video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓				Sangat jelas
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓				Sangat sesuai

Komentar dan Saran

dalam kaitan pembelajaran dan penggunaan Media sangat mendukung maka dari itu perlu di kembangkan pada tahap pembelajaran agar pembelajaran tercapai

Bangli, 12 Desember 2025

Guru,

(1 Nyoman Lasmita, S.Pd)

NIP. 19721231 2000051002



ACE Scanner

Hasil Kepraktisan Uji Kelompok Kecil

KUESIONER VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON SISWA

A. IDENTITAS

Nama : 1 Kadek Denik Dwi Antara
No. Absen : 15
Kelas : 4

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD untuk meningkatkan hasil belajar iwa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda centang (✓) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

- 5 = Sangat Praktis
4 = Praktis
3 = Kurang Praktis
2 = Sangat Kurang Praktis
1 = Tidak Praktis

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Media Pembelajaran							
1	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan dengan mudah	✓					mudah digunakan
2	Materi yang terdapat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD relevan untuk materi	✓					Materinya relevan untuk materi pembelajaran.

	pembelajaran						
3	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD menarik minat siswa	✓					Video nya menarik dan seru.
4	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri	✓					Gampang dimengerti dan bisa dipelajari dengan mandiri.
Materi							
5	Materi yang disediakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					Sesuai dengan tujuan Pembelajaran.
6	Materi sesuai dengan pokok bahasan	✓					Sesuai dengan Pokok bahasan.
7	Bahasa yang digunakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola komunikatif	✓					Bahasanya jelas dan mudah dimengerti
8	Bahasa dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa mudah dipahami	✓					Bahasanya sangat mudah dipahami
9	Ketersediaan evaluasi dalam aplikasi video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓					Tersedia evaluasi di dalam video.
10	Evaluasi dengan tujuan pembelajaran telah sesuai	✓					Sesuai dengan tujuan Pembelajaran.
Manfaat							
11	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya termotivasi dalam belajar	✓					saya termotivasi
12	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya tertarik untuk belajar	✓					Saya tertarik belajar sepak bola.

KUESIONER
VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON SISWA

A. IDENTITAS

Nama : Ni Putu Mesya Olivia
 No. Absen : 14
 Kelas : 4

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD untuk meningkatkan hasil belajar iwa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda centang (✓) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

- 5 = Sangat Praktis
 4 = Praktis
 3 = Kurang Praktis
 2 = Sangat Kurang Praktis
 1 = Tidak Praktis

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Media Pembelajaran							
1	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan dengan mudah	✓					mudah digunakan
2	Materi yang terdapat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD relevan untuk materi	✓					materinya sangat relevan dengan materi pembelajaran.

	pembelajaran					
3	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD menarik minat siswa	✓				videonya bagus dan seru.
4	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri	✓				mudah dimengerti dan dapat dipelajari secara mandiri.
Materi						
5	Materi yang disediakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6	Materi sesuai dengan pokok bahasan	✓				Sesuai dengan pokok bahasan.
7	Bahasa yang digunakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola komunikatif	✓				mudah dimengerti
8	Bahasa dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa mudah dipahami	✓				Sangat mudah untuk dipahami
9	Ketersediaan evaluasi dalam aplikasi video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓				ada juga evaluasi dalam video pembelajaran.
10	Evaluasi dengan tujuan pembelajaran telah sesuai	✓				Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran
Manfaat						
11	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya termotivasi dalam belajar	✓				memotivasi saya dalam belajar.
12	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya tertarik untuk belajar	✓				saya semakin suka belajar tentang sepak bola.

KUESIONER

VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON SISWA

A. IDENTITAS

Nama : I Kodok Suartora

No. Absen : 13

Kelas : 4

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD untuk meningkatkan hasil belajar iwa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda centang (✓) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

5 = Sangat Praktis

4 = Praktis

3 = Kurang Praktis

2 = Sangat Kurang Praktis

1 = Tidak Praktis

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Media Pembelajaran							
1	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan dengan mudah	✓					Sangat gampang digunakan
2	Materi yang terdapat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD relevan untuk materi	✓					Materinya relevan topik Pembelajaran.

	pembelajaran					
3	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD menarik minat siswa	✓				videonya bagus dan tidak membosankan.
4	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri	✓				mudah dimengerti dan bisa dipelajari secara mandiri
Materi						
5	Materi yang disediakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6	Materi sesuai dengan pokok bahasan	✓				Sesuai dengan pokok bahasan.
7	Bahasa yang digunakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola komunikatif	✓				Bahasanya jelas dan gampang dimengerti
8	Bahasa dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa mudah dipahami	✓				Bahasanya mudah dipahami
9	Ketersediaan evaluasi dalam aplikasi video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓				Tersedia Evaluasi dalam Video.
10	Evaluasi dengan tujuan pembelajaran telah sesuai	✓				Sesuai dengan tujuan Pembelajaran
Manfaat						
11	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya termotivasi dalam belajar	✓				Saya sangat termotivasi
12	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya tertarik untuk belajar	✓				Saya tertarik belajar sepak bola.

KUESIONER
VALIDITAS UJI KEPRAKTISAN BERDASARKAN RESPON SISWA

A. IDENTITAS

Nama : 1 Wayan Sukarta

No. Absen : 12

Kelas : 4

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Angket respon peserta didik ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat para siswa tentang video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD untuk meningkatkan hasil belajar iwa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat dari para siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan tanda centang (✓) di bawah kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan :

5 = Sangat Praktis

4 = Praktis

3 = Kurang Praktis

2 = Sangat Kurang Praktis

1 = Tidak Praktis

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian					Komentar
		5	4	3	2	1	
Media Pembelajaran							
1	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan dengan mudah	✓					mudah digunakan
2	Materi yang terdapat dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD relevan untuk materi	✓					relevan untuk materi pembelajaran.

	pembelajaran					
3	Tampilan video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD menarik minat siswa	✓				Tampilan videonya menarik dan tidak membosankan
4	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri		✓			Mudah dimengerti dan dapat dipelajari secara mandiri
Materi						
5	Materi yang disediakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				Sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
6	Materi sesuai dengan pokok bahasan	✓				Materinya sesuai dengan pokok bahasan.
7	Bahasa yang digunakan dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola komunikatif	✓				Bahasanya jelas dan mudah dimengerti.
8	Bahasa dalam video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa mudah dipahami	✓				Bahasa dalam video mudah dipahami.
9	Ketersediaan evaluasi dalam aplikasi video interaktif pembelajaran permainan sepak bola	✓				tersedia evaluasi dalam video.
10	Evaluasi dengan tujuan pembelajaran telah sesuai	✓				Sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
Manfaat						
11	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya termotivasi dalam belajar	✓				Saya termotivasi dalam belajar.
12	Video interaktif pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya tertarik untuk belajar	✓				Setelah menonton video saya semakin tertarik belajar sepak bola.

Lampiran 7. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Hasil Validitas Ahli Media

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 9 indikator penilaian ahli media. Maka rata-rata validasi isi pada instrumen validitas ahli media dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Ahli Media} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%, nilai tersebut dilihat pada **Tabel** kriteria penilaian validator, termasuk dalam kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ahli media dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil Validitas Ahli Isi

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 12 indikator penilaian ahli isi. Maka rata-rata validasi isi pada instrumen validitas ahli isi dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Ahli Isi} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%, nilai tersebut dilihat pada **Tabel 3.4** kriteria penilaian validator, termasuk dalam

kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ahli isi dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil Validitas Ahli Desain

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 9 indikator penilaian ahli media. Maka rata-rata validasi isi pada instrumen validitas ahli desain dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Ahli Media} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%, nilai tersebut dilihat pada **Tabel** kriteria penilaian validator, termasuk dalam kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ahli desain dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil Validitas Instrumen Kepraktisan Guru

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10, 11, 12

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 12 indikator penilaian maka rata-rata validasi isi pada instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Kepraktisan} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%,

nilai tersebut dilihat pada **Tabel** kriteria penilaian validator, termasuk dalam kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ini dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil Validitas Instrumen Kepraktisan Siswa

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10, 11, 12

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 12 indikator penilaian maka rata-rata validasi isi pada instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Kepraktisan} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%, nilai tersebut dilihat pada **Tabel** kriteria penilaian validator, termasuk dalam kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ini dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil Validitas Instrumen Lembar Observasi Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola

		Judges I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9

Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, terdapat 9 indikator penilaian maka rata-rata validasi isi pada instrumen dapat dihitung menggunakan rumus *Gregory* berikut:

$$\text{Validasi Isi Instrumen Kepraktisan} = \frac{9}{0+0+0+9} = 1,00$$

Rata-rata keseluruhan indikator butir penilaian diperoleh 1,00 atau 100%, nilai tersebut dilihat pada **Tabel** kriteria penilaian validator, termasuk dalam kategori validitas **sangat tinggi**, maka dapat disimpulkan instrumen ini dapat digunakan tanpa revisi.

Distribusi Data Uji Reliabilitas Lembar Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola

No	No Pernyataan									Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	2	3	4	4	4	4	4	4	4	33
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35
4	1	4	2	4	2	3	2	4	2	24
5	4	4	4	3	4	4	2	4	2	31
6	1	4	4	4	4	4	2	2	2	27
7	4	2	4	4	4	4	4	4	4	34
8	3	2	3	1	2	2	2	2	2	19
9	4	2	4	4	4	2	4	2	4	30
10	3	4	4	3	4	2	4	2	4	30
11	4	4	4	4	1	4	3	2	3	29
12	3	4	4	4	4	3	3	3	3	31
13	4	2	2	1	2	3	4	4	4	26
14	2	4	4	4	3	4	4	4	4	33
15	3	2	4	3	3	1	1	2	1	20
16	2	4	4	4	3	1	4	4	4	30
17	3	2	4	4	4	3	4	2	4	30
18	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
19	4	4	4	4	2	4	3	4	3	32
20	2	2	2	2	3	4	2	3	2	22
21	3	4	4	4	4	4	4	2	4	33
22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
23	3	3	4	4	3	4	4	3	4	32
24	4	3	4	4	4	4	3	3	3	32
25	4	4	3	3	4	4	4	4	4	34

Hasil Uji Validitas Butir Lembar Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola

[illegible]

Correlations										
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Total
Total Pearson Correlation	.432 [*]	.520 ^{**}	.565 ^{**}	.567 ^{**}	.544 ^{**}	.528 ^{**}	.769 ^{**}	.435 [*]	.769 ^{**}	1
Sig. (2-tailed)	.031	.008	.003	.003	.005	.007	.000	.030	.000	
N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

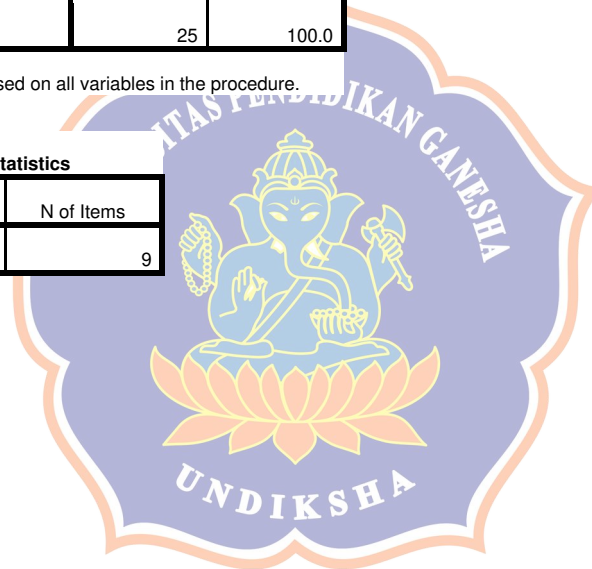
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas Lembar Keterampilan Teknik Dasar Sepak Bola

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.737	9



Lampiran 8. Hasil Analisis Validitas Produk

Ahli Materi/Isi

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian		Jumlah
		Ahli 1	Ahli 2	
A. Tujuan Pembelajaran				
1	Tujuan pembelajaran yang disampaikan sudah jelas di dalam video pembelajaran	4	4	8
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan	4	4	8
B. Materi Pembelajaran				
3	Materi disampaikan secara jelas	4	5	9
4	Penyajian materi dapat menarik minat belajar peserta didik	4	4	8
5	Antara judul dan pembahasan isi materi sudah sesuai	3	4	7
C. Metode Pembelajaran				
6	Metode pembelajaran yang dipilih sudah tepat	4	4	8
7	Peserta didik dapat mempraktikkan secara langsung materi yang ada di video pembelajaran	3	3	6
D. Sumber Pembelajaran				
8	Video pembelajaran memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut	4	4	8
9	Video pembelajaran dapat dijadikan acuan pada saat pembelajaran	4	4	8
E. Teknik Penyajian Materi				
10	Kejelasan penyampaian materi	5	5	10
11	Kemenarikan materi	5	5	10
12	Keruntunan konsep materi	4	4	8
Jumlah		48	50	98
Persentase		80%	83%	
Total Persentase Tingkat Pencapaian		81,5%		

Ahli Desain

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian		Jumlah
		Ahli 1	Ahli 2	
A. Kesesuaian Desain Pembelajaran				
1	Kesesuaian penempatan komponen video pembelajaran	4	5	9
2	Kesesuaian media untuk pembelajaran bagi peserta didik	4	4	8
B. Kemenarikan Video				
3	Tampilan teks pada gambar menarik	4	4	8
4	Kejelasan paparan materi, kesesuaian tata letak teks dengan gambar	4	5	9
5	Video dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	4	4	8
C. Kesesuaian Media dengan sasaran				
6	Audio, gambar, teks, dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami	4	5	9
7	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	8
D. Penggunaan Media Pembelajaran				
8	Tampilan teks dalam video jelas	4	5	9
9	Tampilan evaluasi dan tujuan sesuai	4	3	7
	Jumlah	36	39	75
	Persentase	80%	86,67%	
	Total Persentase Tingkat Pencapaian	80,33%		

Ahli Media

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian		Jumlah
		Ahli 1	Ahli 2	
A. Kerapian media pembelajara				
1	Tampilan gambar dan video pada media video pembelajaran terlihat jelas	4	4	8
2	Volume pada audio media video pembelajaran terdengar jelas	4	4	8
3	Teks pada media video pembelajaran mudah dibaca dan dipahami	5	5	10
4	Perpaduan pengambilan video, gambar dan teks terlihat rapi	4	4	8
B. Kemenarikan Media Pembelajaran				
5	Posisi pengambilan gambar dan video proporsional	4	5	9
6	<i>Bacground</i> pada media video pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	4	4	8
7	Media video pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran	4	4	8
C. Kesesuaian Media				
8	Audio, gambar, teks dan video pada media video pembelajaran mudah dipahami	4	5	9
9	Teks, gambar, dan video sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	8
Penggunaan Media Pembelajaran				
10	Media video pembelajaran mudah diakses oleh peserta didik	3	5	8
11	Media video pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik	3	4	7
12	Media video pembelajaran dapat digunakan berulang kali dalam proses pembelajaran	3	4	7
	Jumlah	46	52	98
	Persentase	76,67%	86,67%	
	Total Persentase Tingkat Pencapaian	81,67%		

Lampiran 9. Hasil Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian		Jumlah
		Praktisi 1 (Guru PJOK)	Praktisi 2 (Guru Kelas)	
Daya Tarik				
1	Tampilan video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD bagus dan menarik	4	4	8
2	Jenis, ukuran, font, dan warna teks sesuai	4	4	8
3	Gambar yang digunakan relevan	4	5	9
4	Ukuran media yang sesuai sehingga siswa tertarik dalam belajar	4	4	8
Penggunaan				
5	Video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD mudah digunakan	4	5	9
6	Video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membantu siswa dalam memahami materi	4	3	7
Isi Materi				
7	Video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD terdapat identitas judul/topik materi dan kelas	4	5	9
8	Terdapat tujuan pembelajaran yang sesuai	4	5	9
Bahasa				
9	Penggunaan bahasa yang layak dan tepat dalam video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD	4	3	7
10	Penggunaan tanda baca yang tepat	4	4	8
Perhatian dan Motivasi				
11	Video pembelajaran mampu	4	4	8

	meningkatkan perhatian siswa			
12	Video pembelajaran mampu memotivasi belajar siswa	4	4	8
Jumlah		48	50	98
Persentase		80%	83%	
Total Persentase Tingkat Pencapaian		81,5%		

Hasil Analisis Kepraktisan Siswa (Uji Coba Kelompok Kecil)

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Video pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan dengan mudah	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5
2	Materi yang terdapat dalam video pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD relevan untuk materi pembelajaran	4	5	5	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5
3	Tampilan video pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD menarik minat siswa	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5
4	Video pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD dapat digunakan untuk mendukung belajar mandiri	4	4	4	4	5	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5

No	Aspek Penilaian/Indikator	Penilaian Siswa														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11	Video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya termotivasi dalam belajar	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5
12	Video pembelajaran pembelajaran permainan sepak bola siswa kelas IV SD membuat saya tertarik untuk belajar	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5



Lampiran 10. Hasil Analisis Efektivitas

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Rentang Skor	Kategori
30–36	Sangat Baik
23–29	Baik
16–22	Cukup
9–15	Kurang

No	Nama	Skor Total	Nilai Skala 4	Kategori
1	Siswa 1	28	3.11	Baik
2	Siswa 2	32	3.56	Sangat Baik
3	Siswa 3	27	3	Baik
4	Siswa 4	33	3.67	Sangat Baik
5	Siswa 5	26	2.89	Baik
6	Siswa 6	30	3.33	Sangat Baik
7	Siswa 7	29	3.22	Baik
8	Siswa 8	34	3.78	Sangat Baik
9	Siswa 9	27	3	Baik
10	Siswa 10	31	3.44	Sangat Baik
11	Siswa 11	28	3.11	Baik
12	Siswa 12	32	3.56	Sangat Baik
13	Siswa 13	26	2.89	Baik
14	Siswa 14	33	3.67	Sangat Baik
15	Siswa 15	29	3.22	Baik
16	Siswa 16	35	3.89	Sangat Baik
17	Siswa 17	27	3	Baik
18	Siswa 18	34	3.78	Sangat Baik
19	Siswa 19	28	3.11	Baik
20	Siswa 20	32	3.56	Sangat Baik
21	Siswa 21	29	3.22	Baik
22	Siswa 22	33	3.67	Sangat Baik
23	Siswa 23	26	2.89	Baik
24	Siswa 24	31	3.44	Sangat Baik
25	Siswa 25	27	3	Baik
26	Siswa 26	34	3.78	Sangat Baik
27	Siswa 27	28	3.11	Baik
28	Siswa 28	32	3.56	Sangat Baik
29	Siswa 29	25	2.78	Baik
30	Siswa 30	30	3.33	Sangat Baik

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Hasil_pjok	Mean		3.319	.0592
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.198	
		Upper Bound	3.440	
	5% Trimmed Mean		3.317	
	Median		3.275	
	Variance		.105	
	Std. Deviation		.3242	
	Minimum		2.8	
	Maximum		3.9	
	Range		1.1	
	Interquartile Range		.6	
	Skewness		.116	.427
	Kurtosis		-1.278	.833

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_pjok	.140	30	.136	.941	30	.098

a. Lilliefors Significance Correction

One-Sample Test

	Test Value = 2.5					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil_pjok	13.835	29	.000	.8190	.698	.940

Lampiran 11. Dokumentasi





