

**PENGEMBANGAN *SCORING BOARD* KATA KARATE BERBASIS  
*ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun oleh:**

**Husnul Hinayah**

**NIM 18602241018**

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2022**

# **PENGEMBANGAN *SCORING BOARD* KATA KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

Oleh:

Husnul Hinayah  
NIM 18602241018

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media penilaian *kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik yang bertujuan untuk membantu juri dalam melakukan penilaian *kata* karate.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui 5 tahap menurut ADDIE yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling*. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil pada pertandingan Kejurda INKAI DIY dan uji coba kelompok besar pada pertandingan POPDA DIY. Metode dan instrument pemilihan data dalam pengambilan data menggunakan angket yang terdiri dari beberapa susunan pernyataan dan nilai item untuk dijawab.

Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik yang membantu wasit/juri dalam memberikan penilaian pada pertandingan kata. Dengan hasil penilaian dari ahli materi setelah 3 kali revisi dengan persentase 94,64% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian dari ahli media setelah 3 kali revisi dengan persentase 95,15% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian responden pada uji coba kelompok kecil dengan persentase 91,81% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian responden pada uji coba kelompok besar dengan persentase 91,88% dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: pengembangan, *scoring board kata*, *android*

## ***DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED SCORING BOARD KATA KARATE WITH THE TECHNIQUE AND ATHLETIC ASSESSMENT***

### ***Abstract***

*The objective of this research is to produce an android-based karate kata assessment media with technical and athletic assessment which aims to assist the jury in assessing the competition of karate kata.*

*The research method was based on quantitative study conducted through 5 stages with ADDIE: analysis stage, the design stage, the development stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The research sampling was done by purposive sampling. The product trial was conducted in two stages: a small group trial at the INKAI DIY Regional Competition and a large group trial at the DIY POPDA Competition. Data selection methods and instruments used a questionnaire consisted of several statements and item values to be answered.*

*The result of this research is the development of an android-based karate kata scoring board with technical and athletic assessments that assist the referees/judges in assessing kata competitions. With the results of the assessment from material experts after 3 revisions with a percentage of 94.64% in the "Very Eligible" category and the results of the assessment from media experts after 3 revisions with a percentage of 95.15% in the "Very Eligible" category. The results of the assessment of respondents in the small group trial with a percentage of 91.81% in the "Very Eligible" category and the results of the assessment of respondents in the large group trial with a percentage of 91.88% in the "Very Eligible" category.*

***Keywords:*** *development, kata scoring board, android*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husnul Hinayah

NIM : 18602241018

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : Pengembangan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 19 Juni 2022



Husnul Hinayah  
NIM 18602241018

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGEMBANGAN *SCORING BOARD* KATA KARATE BERBASIS ANDROID DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

Disusun Oleh:

Husnul Hinayah  
NIM 18602241018

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan  
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 24 Juni 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.  
NIP 196004071986012001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Danardono, M.Or.  
NIP 197611052002121001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN SCORING BOARD KATA KARATE BERBASIS  
ANDROID DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

Disusun Oleh:

Husnul Hinayah  
NIM 18602241018




Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga


Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 29 Juni 2022

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Danardono, M.Or Ketua Penguji/Pembimbing		10/2022
Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or Sekretaris		10/2022
Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or Penguji		8/7 2022

Yogyakarta, 11 Juli 2022  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 196407071988121001

## **MOTTO**

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya  
sesudah kesulitan itu ada kemudahan”  
(Al-Qur’an Surah Al-Insyirah ayat 5-6)

“Menyerah hanya untuk orang yang kalah”  
(Husnul Hinayah)

“Berbuat untuk sebuah harapan, yang tak lagi dikeluhkan tetapi diperjuangkan”  
(Najwa Shihab)

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan teruntuk kedua orang tua saya, kakak, adek, dan keluarga besar saya serta sahabat saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat, motivasi dan mendengarkan keluh kesah saya semasa menyusun skripsi.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warohmatullohhi wabarakatu.*

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, sehingga penulisan laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tanpa ada hambatan yang berarti. Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik” disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Keolahragaan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud dengan adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Danardono, S.Pd., M.Or. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, petunjuk, bimbingan serta motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Danardono, S.Pd., M.Or, Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or, Faidillah Kurniawan, S.Pd.Kor., M.Or. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Ibu Dr. Endang Rini Sukanti, M.Si. Selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Paryono, SH. selaku sekretaris umum FORKI DIY yang telah memberi izin pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini dalam pertandingan POPDA DIY.
6. Kepada Sensei-sensei selaku juri pada pertandingan POPDA DIY pada tanggal 17 Maret 2022.
7. Kepada orang tua yang tercinta (Ayahanda Ambo Sappe, dan Ibunda Amirah), kakak (Rezky Mulyana S. Kep., M. Kep dan dr. Kelik Ismi Harjanto) dan adek (Ahmad Al Qahfi) yang senantiasa memberikan kasih sayang, support dan doa secara terus menerus dan tak pernah lelah mengingatkan untuk beribadah dan memberikan yang terbaik dalam hidup ini.
8. Sahabat saya (Febby, Yekti, Anik, Nifa, Tasya) yang selalu ada untuk mendengarkan keluh kesah saya dari maba sampai sekarang.
9. Teman kelas PKO C 18 yang memberikan motivasi dan dukungan dengan berbagai cara.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Menyadari penulisan laporan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik demi perbaikan dan kemajuan dimasa mendatang. Semoga laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pertandingan , khususnya di dunia pertandingan karate

Daerah Istimewa Yogyakarta serta demi terciptanya pertandingan yang berkualitas di Negara Indonesia. Amin.

Yogyakarta, 15 Juni 2022

Penulis,

Husnul Hinayah  
18602241018

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Deskriptif Teori.....	8
1. Hakikat Pengembangan.....	8
2. Hakikat <i>Android</i> .....	11
3. Hakikat Karate.....	13
4. Pertandingan Karate.....	18
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka berpikir.....	32

<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Desain Penelitian.....	34
B. Populasi dan Sampel.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel.....	34
C. Definisi Operasional.....	35
1. Pengembangan Media.....	35
2. Aplikasi <i>Android Scoring Board</i> .....	36
D. Prosedur Pengembangan .....	36
1. Tahap Analisis.....	36
2. Tahap Perancangan.....	36
3. Tahap Pengembangan.....	36
4. Tahap Implementasi.....	38
5. Tahap Evaluasi.....	38
E. Subjek Penelitian .....	38
1. Validasi Ahli.....	38
2. Subjek Uji Coba Lapangan .....	39
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>43</b>
A. Deskripsi Produk <i>Scoring Board Kata Karate Berbasis Android</i> Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik.....	43
B. Alur Pengembangan <i>Scoring Board Kata Karate Berbasis Android</i> Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik .....	43
1. Tahap Analisis.....	43
2. Tahap Desain.....	44
3. Tahap Pengembangan.....	44
4. Tahap Implementasi.....	50
C. Cara Kerja <i>Scoring Board</i> .....	51
D. Kelayakan Produksi Aplikasi.....	51

1. Data Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	51
2. Data Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	52
3. Data Hasil Uji Validasi Uji Coba Lapangan .....	53
E. Analisis Data .....	55
F. Pembahasan .....	55
1. Kelebihan Scoring Board .....	60
2. Kekurangan Scoring Board .....	60
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Implikasi.....	62
C. Keterbatasan Penelitian.....	62
C. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ringkasan Jumlah Pool/Group Sesuai Jumlah Peserta.....	22
Tabel 2. Daftar <i>Kata</i> Pertandingan.....	22
Tabel 3. Kriteria Penilaian.....	23
Tabel 4. Kriteria Skala Likert.....	41
Tabel 5. Aspek Penilaian Ahli Materi.....	41
Tabel 6. Aspek Penilaian Ahli Media.....	41
Tabel 7. Aspek Penilaian Uji Coba Lapangan.....	42
Tabel 8. Revisi Pertama Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or).....	46
Tabel 9. Revisi Kedua Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or).....	46
Tabel 10. Revisi Pertama Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi).....	46
Tabel 11. Revisi Kedua Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi).....	47
Tabel 12. Revisi Pertama Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or).....	47
Tabel 13. Revisi Kedua Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or).....	48
Tabel 14. Revisi Pertama Ahli Media (Bapak Paryono, SH).....	48
Tabel 15. Revisi Kedua Ahli Media (Bapak Paryono, SH).....	48
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or).....	52
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi).....	52
Tabel 18. Hasil Uji Validasi Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or).....	53
Tabel 19. Hasil Uji Validasi Ahli Media (Bapak Paryono, SH).....	53
Tabel 20. Hasil Uji Validasi Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
Tabel 21. Hasil Uji Validasi Uji Coba Kelompok Besar.....	54

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kuda-kuda Shuko-dachi.....	24
Gambar 2. Kuda-kuda Zenkutsu-daci.....	24
Gambar 3. Kuda-kuda Kokutshu-daci.....	24
Gambar 4. Pukulan Lurus.....	25
Gambar 5. Pukulan Arah Muka.....	25
Gambar 6. Pukulan Punggung Tangan.....	25
Gambar 7. Pukulan siku.....	26
Gambar 8. Tangkisan Atas.....	26
Gambar 9. Tangkisan Bawah.....	26
Gambar 10. Tangkisan Dalam.....	27
Gambar 11. Tangkisan Luar.....	27
Gambar 12. Tendangan Lurus.....	27
Gambar 13. Tangkisan Pedang.....	28
Gambar 14. Tangkisan Tumit.....	28
Gambar 15. Tangkisan Punggung.....	28
Gambar 16. Permainan <i>Kata</i> .....	29
Gambar 17. Performa Teknik dan Atletik.....	30
Gambar 18. Contoh Penilaian <i>kata</i> .....	30
Gambar 19. Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 20. Storyboard <i>Scoring Board</i> .....	44
Gambar 21. Perubahan Tampilan <i>Scoring Board</i> Sebelum Dan Sesudah Dikembangkan.....	45
Gambar 22. Angka Dan Penulisan Teknik Dan Atletik Sebelum Dan Sesudah Direvisi.....	49
Gambar 23. Penggunaan Bahasa Yang Disesuaikan Dengan System <i>Android</i> Yang Digunakan.....	49
Gambar 24. Penambahan Menu Reset Pada <i>Scoring Board</i> .....	50
Gambar 25. Gambar Scoring Board Sebelum Dan Sesudah Direvisi.....	50
Gambar 26. Diagram Penilaian Ahli Materi.....	58
Gambar 26. Diagram Panilaian Ahli Media.....	58
Gambar 27. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	59
Gambar 28. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas.....	66
Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba.....	67
Lampiran 3. Lembar Konsultasi.....	69
Lampiran 4. Lembar Penilaian Pertama Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or) .....	70
Lampiran 5. Lembar Penilaian Kedua Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or) .....	73
Lampiran 6. Lembar Penilaian Ketiga Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or) .....	76
Lampiran 7. Lembar Penilaian Pertama Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi) .....	79
Lampiran 8. Lembar Penilaian Kedua Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi) .....	82
Lampiran 9. Lembar Penilaian Ketiga Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi) .....	85
Lampiran 10. Lembar Penilaian Pertama Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or) .....	88
Lampiran 11. Lembar Penilaian Kedua Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or) .....	92
Lampiran 12. Lembar Penilaian Ketiga Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or) .....	96
Lampiran 13. Lembar Penilaian Pertama Ahli Media (Bapak Paryono, SH) .....	100
Lampiran 14. Lembar Penilaian Kedua Ahli Media (Bapak Paryono, SH) .....	104
Lampiran 15. Lembar Penilaian Ketiga Ahli Media (Bapak Paryono, SH) .....	108

Lampiran 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	112
Lampiran 17. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	113
Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan.....	114



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Olahraga ialah bentuk latihan fisik yang dilakukan orang-orang guna memperoleh kesehatan serta kebugaran jasmani. Disisi lain, olahraga bisa mengangkat derajat orang-orang melalui kejuaraannya yang dicapai dari kejuaraan yang diadakan. Orang-orang diseluruh dunia khususnya Indonesia sudah memahami manfaat olahraga dan mulai menggemari olahraga dengan semakin pesatnya perkembangan olahraga, sehingga banyak cabang olahraga yang menjadi kegemaran orang-orang Indonesia. Salah satunya merupakan olahraga cabang beladiri karate. Karate bisa diikuti oleh semua kalangan baik laki-laki ataupun perempuan.

Karate ialah suatu olahraga beladiri dari Jepang, karate memasuki Indonesia pada 1964 yang diperkenalkan oleh mahasiswanya yang kembali ke Indonesia sesudah menuntaskan belajarnya di Jepang serta membentuk tempat karate yang diberi nama ***FORKI***. Karate merupakan beladiri yang tidak menggunakan senjata. Dikutip dari artikel e-staff FIK UNY (Danardono, hal 6) nama *Karate-do* bisa dimaknai menjadi berikut; *Kara* = kosong, cakrawala, *Te* = tangan ataupun semua bagian tubuh yang memiliki kemampuan, *Do* = jalan. Maka *karate-do* bisa dimaknain menjadi sebuah strategi yang memungkinkan seseorang membelakan dirinya menggunakan tangan kosong. Di Indonesia, karate sudah mulai banyak digemari. Hal ini dapat kita lihat dengan lahirnya berbagai macam aliran karate, tetapi aliran-aliran tersebut disatukan di dengan wadah yang disebut ***FORKI***

(*Federasi Olahraga Karate-do Indonesia*). Dalam karate orang yang menekuni karate biasanya disebut dengan Karateka.

Aliran karate memiliki ciri khas tersendiri dengan teknik dasar yang menjadi pondasi yang harus dikuasai oleh karateka. Sebagai pelatih dituntut untuk harus menguasai dasar karate sebagai tolak ukur pelatih dalam memberi teknik selanjutnya yang lebih susah. Ada tiga bagian utama pada teknik karate yaitu; (1) *Kihon*, yaitu teknik dasar karate seperti teknik menendang, menangkis serta memukul; (2) *Kata*, yaitu pelatihan jurus ataupun gerak seni karate; (3) *Kumite*, yaitu pelatihan tanding ataupun pertarungan.

*Kihon* ialah dasar dari teknik karate. Dengan cara ini, sebelum memahami *kata* dan *kumite* yang disesuaikan, karateka pada awalnya harus mendalami *kihon* secara baik. Dalam Olahraga Karate, 2 kelas dipertandingkan, khususnya: *kata* dan *kumite*. *Kata* ialah posisi formasi dalam pandangan relatif banyak teknik dasar, khususnya peninjuan, tangkisan, penyentakan atau tendangan untuk membentuk solidaritas yang pasti. *Kumite* adalah masalah 2 individu yang saling berhadapan dan menunjukkan satu sama lain teknik dasar yang dikonsolidasikan menggunakan strategi.

Langkah-langkah untuk menilai *kata* dan *kumite* yang disesuaikan secara konsisten umumnya unik, ada pembaruan pada aturan pertandingan dan evaluasi. Prinsip-prinsip pertandingan dan penilaian untuk otoritas yang ditunjuk harus diperhatikan, dengan alasan bahwa juri adalah penentu juara dalam pertandingan berkelanjutan. Tidak mudah menjadi juri untuk mengubah atau mempertahankan

pedoman yang diperbarui. Karena mereka terbiasa menggunakan aturan sebelumnya. *Kata* penilaian dalam pertandingan di buku peraturan pertandingan 2019 telah berubah. Evaluasi periode lalu menggunakan 5 juri yang berada di sudut medan bela diri menggunakan spanduk merah dan biru. Pertandingan *kata* 2019 berhasil, juri yang ditunjuk saat ini tidak berada di pojok matras bela diri, tetapi berada didepan dan kerangka penilaian tidak lagi memakai bendera, tetapi memakai angka.

Siring dengan perkembangan zaman, orang-orang mulai mengenal teknologi yang jauh mempermudah orang dalam melakukan sesuatu. *The rapid development of science and technology aims to facilitate humans in their activities* (Harrigan, 2006: 54). Contohnya dalam melakukan pembelajaran, orang akan lebih tertarik dengan pembelajaran teknologi. Teknologi ialah siklus yang meningkatkan nilai tambah, siklus ini memakai ataupun memperoleh sebuah produk yang tidak terpisah dari produk sebelumnya (Miarso, 2007: 62). *Commision on Instructional Teknology* (CIT) pada tahun 1970 mendefinisikan “Teknologi Pembelajaran sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran disamping guru, buku teks, dan papan tulis. Bagian yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, computer, dan perangkat keras maupun lunak lainnya”.

Teknologi berperan dalam penyelenggaraan pertandingan mutlak diperlukan demi kelancaran pertandingan. Pengembangan sistem pertandingan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan adalah membuat aplikasi penilaian berbasis *android* pada pertandingan olahraga karate dengan nomor “*kata*”. Dalam

pertandingan *kata*, bentuk dan sikap yang harus dikuasai oleh seorang karateka adalah kekuatan, kecepatan, dan kelincahan. Ketiganya merupakan bentuk penghayatan dalam realita karate yang sebenarnya (Victorianus, 2012: 45). Ada kriteria khusus untuk penilaian pertandingan nomor *kata*. Banyaknya indikator penilaian membuat para juri membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk menghitung skor yang akan didistribusikan ke dalam skor keseluruhan, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk dalam satu pertandingan sangat tidak efisien dan berdampak pada keakuratan satu rangkaian pertandingan pada jam berikutnya. Karate merupakan olahraga yang telah digunakan di beberapa event seperti PORDA, PON bahkan Seagames. Namun, mahalnya biaya produk yang ditawarkan oleh vendor-vendor besar membuat para *Event Organizer* dikalangan mahasiswa sulit untuk menyelenggarakan acara di kalangan siswa. Pertandingan karate ditingkat daerah sebagai ajang pembinaan calon atlet di masa depan.

Dibutuhkan aplikasi yang murah dan praktis serta dapat diakses dengan cepat dalam sebuah pertandingan olahraga. Pengembangan sistem penilaian didasarkan pada kebijakan dan peraturan terbaru dalam *World Karate Federation Rules 2020*. Penelitian ini mengembangkan aplikasi *scoring* sistem dengan dua penilaian yaitu teknik dan atletik sesuai peraturan pertandingan *kata*. Dalam aplikasi *scoring board* terdapat input penilaian secara cepat untuk mengetahui hasil penilaian yang diberikan oleh juri kepada panel *scoring board* sehingga peserta dan penonton dapat langsung melihat nilai yang diperoleh dari juri setelah atlet memperagakan gerak *kata*. Dengan demikian kecepatan petugas pencatatan skor dalam mengolah nilai yang diberi dari panel juri dapat langsung dilihat oleh

orang-orang yang berada diruangan pertandingan untuk mengetahui peringkat atlet dalam suatu pertandingan.

Penampilan teknik dan Atletik diberikan skor secara kontras dengan skala yang sama dari 5,0 hingga 10,0 menggunakan peningkatan 0,2 dimana 5,0 menunjukkan skor paling rendah untuk *kata* yang diperoleh seperti yang dilakukannya serta 10,0 menunjukkan skor ideal. Didiskualifikasi diberikan dengan skor 0,0. Kerangka kerja PC akan menghapus 2 skor tertinggi serta 2 skor terendah untuk setiap penilaian dan bunkai khusus dan atletik. Lalu hitung skor total dengan menggunakan 70% skor teknik pembobotan yang kemudian dimasukkan menggunakan 30% skor atletik.

Dari hal-hal tersebut, maka dilakukan penelitian *research & development* oleh penulis dengan judul “Pengembangan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik belum ada.
2. Peraturan pertandingan karate yang baru mengharuskan menggunakan skor.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalahnya pada pengembangan *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik yang dapat membantu juri dalam penilaian *kata* karate.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan diatas maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Menghasilkan media penilaian *kata* dengan dua penilaian yang bertujuan untuk membantu juri dalam melakukan penilaian *kata* karate dengan prosedur pengembangan menurut ADDIE, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis dengan melakukan studi browsing terkait keperluan alat penilaian *kata* karate.
2. Tahap Desain. Peneliti membuat desain media (*storyboard*) sebagai garis besar dari keseluruhan media yang akan ditumpuk dalam aplikasi.
3. Tahap Pengembangan. Peneliti mengembangkan media *scoring board kata* karate dengan penilaian teknik dan atletik. Dengan validasi ahli materi dan ahli media.
4. Tahap Implementasi. Pada tahap ini, media diuji cobakan dengan subjek uji coba dengan strategi penentuan uji coba (*purposive sampling*).

5. Tahap Evaluasi. Mengumpulkan informasi dalam setiap tahap pengembangan *scoring board kata* karate.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk dengan spesifikasi adalah:

1. Hasil penelitian ini aplikasi berbasis *android* yang secara gratis bisa di download serta bisa diakses pada *Smartphone Android*.
2. Aplikasi ini berisi *scoring board kata* karate dengan penilaian teknik dan atletik.
3. Tampilan aplikasi terbagi menjadi 2 yaitu penilaian teknik dan penilaian atletik.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini berdasarkan rules pertandingan yang ditentukan *World Karate Federation* dan membantu juri dalam penilaian *kata*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskriptif Teori**

##### **1. Hakikat Pengembangan**

Menurut buku sistem eksplorasi (Ali Maksum, 2012: 79) menjelaskan penelitian pengembangan ialah penelitian yang mempunyai maksud mengembangkan item baru ataupun mengerjakan item yang sudah ada. Untuk menyampaikan suatu barang dengan memanfaatkan beberapa tes untuk melihat apakah suatu barang memungkinkan atau tidak, diperlukan kebutuhan yang cukup. Kata 'perbaikan' menunjukkan siklus/teknik, tindakan pengembangan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 538). Teknik penelitian dan pengembangan dalam buku (Sugiyono, 2011: 297) merupakan strategi eksplorasi untuk membuat item-item tertentu, dan menguji kelayakan item-item tersebut.

Oleh karena itu, penelitian dan pengembangan dicirikan sebagai gerakan membuat atau mengembangkan suatu produk yang dicoba untuk keefektifan suatu produk yang interaksinya menghasilkan produk baru dengan melalui tahap perbaikan, yang langsung dihubungkan dengan tindakan revisi.

##### **a. Karakteristik Pengembangan**

Berikutnya yaitu 4 atribut utama dalam penelitian R&D menurut Borg dan Gall yang dikutip oleh Sugiyono (2011: 297), secara spesifik:

- 1) Mempelajari penemuan-penemuan penelitian yang sesuai dengan item yang akan dikembangkan, khususnya untuk mencari hasil eksplorasi yang signifikan terkait dengan item yang akan dibuat.

- 2) Mengembangkan item berdasarkan temuan ini, khususnya membuat item berdasarkan hasil eksplorasi.
- 3) Uji lapangan dalam pengaturan dimana pada akhirnya ia akan digunakan.
- 4) Meninjau kembali untuk mengatasi kekurangan yang ditemui pada tahapan uji lapangan, khususnya mengarahkan survei untuk mengatasi kekurangan yang ditemui pada tahapan uji lapangan.

b. Motif Pengembangan

Motif penelitian pengembangan menurut Van den Akker (2009: 56) yaitu:

- 1) Motif dasar penelitian adalah penelitian biasanya dalam bentuk yang biasa, misalnya, tes, studi, analisa korelasi yang berpusat pada analisa deskriptif yang tidak memberi hasil yang berharga untuk perencanaan serta peningkatan pendidikan.
- 2) Situasi yang membingungkan dari berbagai perubahan strategi dalam bidang pelatihan, maka memerlukan metodologi penelitian yang makin transformatif.
- 3) Penelitian di bidang pendidikan sebagian besar mengacu pada kedudukan yang dipertanyakan karena relevansi kekurangan bukti.

c. Sarana Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) ADDIE menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 18) menggambarkan sarana untuk memanfaatkan teknik Penelitian dan Pengembangan (R&D) yaitu:

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap menganalisis dilakukan guna mendapatkan landasan teori yang mendukung penelitian pengembangan dengan menentukan apakah penelitian ini memiliki dasar yang kuat. Studi ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan

yang dilakukan. Penelitian ini ialah proses penelitian informasi nyata yang terjadi dalam ranah seperti keterampilan belajar, paradigma yang digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dan wawancara. Menganalisa materi yang berkaitan dengan pencapaian kemampuan ideal yang digerakkan oleh siswa. Hasil dari pemeriksaan pada tahapan ini adalah penilaian sendiri serta dilanjutkan penilaian bersama dengan pendamping dalam menyempurnakan hasil analisisnya

## 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan dipusatkan di sekitar 3 aktivitas, khususnya pilihan materi yang menggunakan atribut siswa dan permintaan kemampuan yang harus dicapai, teknik belajar, struktur serta teknik penilaian serta evaluasi. Pada tahapan ini dibuat teknik bahan ajar serta kerangka isi bahan pembelajaran. Hasil yang didapat dalam periode ini dinilai tanpa orang lain dan mitra untuk lebih mengembangkan hasil rencana.

## 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melakukan berbagai aktivitas, misalnya mencari dan mengumpulkan berbagai sumber penting untuk menyempurnakan materi, membuat outline, diagram, dan bagan yang diperlukan, menyusun, mengubah, dan merancang desain buku pelajaran. Kegiatan pada tahap improvement adalah latihan untuk menyetujui draft kemajuan produk dan direvisi sesuai saran dari peneliti.

#### 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini hasil kemajuan dilakukan untuk mencari tahu bagaimana menentukan dampaknya pada sifat kesadaran yang mencakup kelangsungan hidup, daya pikat, dan kemampuan belajar. Pelaksanaan dilakukan dalam kelompok kecil untuk mendapatkan saran mengingat mahasiswa dan dosennya sebagai bahan untuk pengembangan draft item lebih lanjut

#### 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap penilaian (*assessment*) menggabungkan evaluasi perkembangan serta penilaian sumatif. Penilaian perkembangan dilakukan guna mengumpulkan informasi pada tiap tahap yang dilakukan dalam memperbaiki item serta penilaian sumatif dilakukan menjelang akhir program guna memutuskan dampaknya terhadap hasil belajar siswa serta sifat pembelajaran secara keseluruhan. Dalam konsentrasi ini hanya penilaian pengembangan yang dilakukan, karena evaluasi semacam ini terkait dengan pengujian fase transformasi untuk lebih mengembangkan pengembangan item berikutnya. Penilaian model ADDIE telah dilakukan sedikit demi sedikit.

## **2. Hakikat *Android***

### **a. Sejarah *Android***

*Android* awalnya dikembangkan oleh sebuah organisasi kecil di Silicon Valley bernama *Andorid Inc.* pada Oktober 2003 bertekad untuk menawarkan ponsel yang lebih canggih untuk bersaing dengan *Symbian* dan *Windows Mobile*, yang terkenal saat *iPhone* dan *BlackBerry* belum ada. Selain itu, *Google* mengambil kendali atas kerangka kerja pada 2005 dan menyatakannya sebagai

kerangka kerja. Kerangka kerja "sumber terbuka" berlangsung sampai *Android* Beta dikirimkan pada tanggal 5 November 2007.

Selanjutnya, siapa pun bisa menggunakannya secara gratis, termasuk kode sumber yang digunakan untuk mengumpulkan kerangka kerja. *Android* adalah kerangka kerja berbasis Linux yang bersifat *open source* serta ditujukan untuk ponsel layar kontak, misalnya ponsel dan tablet (Salbino, 2014: 7). Purwantoro, Sugeng (2013: 177) mengungkapkan bahwa “*Android* adalah pemrograman yang digunakan untuk menjalankan gadget yang berisi kerangka kerja, *middleware*, dan aplikasi pusat”. Seperti yang ditunjukkan oleh Satyaputra dan Aritonang (2014: 2), *Android* merupakan framework kerja untuk ponsel dan tablet. Kerangka kerja dapat dianggap sebagai perancah antara gadget dan penggunaannya, memungkinkan klien untuk berkolaborasi dengan gadget mereka dan menjalankan aplikasi yang tersedia di gadget.

#### **b. Peranti pengembangan Aplikasi *Android***

Peranti memudahkan pembuatan aplikasi *android*. Peranti yang diperlukan dalam mengembangkan aplikasi *android* mencakup :

- 1) *Java Development Kit* ialah alat pengembangan aplikasi jawa yang bisa diunduh dengan secara gratis. Perangkat JDK dibutuhkan sebagai pembuat aplikasi *android*, mengingat aplikasi *android* itu berupa java aplikasi. Melainkan tidak semua java bisa dipakai disemua *android* yang tidak memakai *Swing*.
- 2) *Eclipse* merupakan alat perbaikan yang dinamakan IDE karena memberikan kemudahan untuk membuat aplikasi.

- 3) *Android SDK* adalah bermacam-macam pemrograman yang isinya pustaka, *debugger* (perangkat pelacak kesalahan program), *emulator* (peniru portabel), dokumentasi, kode uji, serta panduan, *SDK Android*. Kehadiran emulator bisa menguji aplikasi *android*, tanpa membutuhkan peralatan berbasis *android*.
- 4) Perangkat pengembangan *Android* adalah modul untuk *Eclipse* yang memberdayakan aplikasi *Android* yang membuat peningkatan aplikasi *Android* menjadi sederhana.

### **3. Hakikat Karate**

Karate bukan hanya keahlian militer tetapi dapat dilatih sebagai permainan dan ahliasi pengembangan diri. Dalam penyusunan gaya Jepang masa kini, menonjolkan unsur-unsur mental yang patut diperhatikan dalam kokoro (pandangan/cara berperilaku) seperti tak kenal lelah, keberanian, kedermawanan, dan kemampuan administrasi. Permainan karate menekankan latihan dan persaingan. Karate penting mempersiapkan materi lampu sorot pada *kihon* (strategi dasar). *Kihon* adalah perkembangan utama dalam karate, mengingat *kihon* adalah titik awal yang mendasari untuk belajar karate. Menurut Sujoto J.B (1996: 53) *kihon* yaitu pendirian/permulaan/akar dalam bahasa Jepang. Menurut perspektif budo, *kihon* dicirikan sebagai komponen kecil yang meringkai alasan untuk membentuk sebuah strategi. Dalam karate-do sendiri, *kihon* lebih diartikan suatu struktur standar sebagai acuan fundamental dari setiap metode/perkembangan yang ada dalam organisasi dan *kumite* yang disesuaikan. Perkembangan penting diwujudkan saat berlatih *kihon* seperti kuda (*dachi*),

pukulan (*tsuki*), tendangan (*geri*), dan penangkisan (*uke*). Jalan Seni Bela Diri dimulai dan diakhiri dengan kesopanan.

Dalam beladiri karate ada beberapa kewajiban dan ketentuan yang berlaku dilingkungan karate (Danardono, 2006):

1. Siswa harus selalu menjaga diri dan semua peralatan persiapan, termasuk *Karate-gi*, pelindung kaki, serta sarung tangan dalam kondisi bersih dan bebas bau.
2. Panjang lengan karate-gi tidak diperbolehkan menutupi pergelangan tangan dan harus menutup siku, tidak boleh melorot dan panjang celana karate-gi tidak boleh menutupi kaki bagian bawah dan harus menutupi lutut, tidak diizinkan untuk dilipatkan
3. Badge perguruan wajib diletakkan di dada kiri sebagai karakter hierarkis dan identifikasi FORKI di dada kanan.
4. Pada acara luar biasa seperti PON, PORDA, atau antar gelar sekolah diperbolehkan menggunakan gambar provinsi/departemen/kantor daripada gambar sekolah sebelah kiri.
5. Penggunaan sabuk karate harus sesuai pengaturan yang ditetapkan oleh dewan instruktur sekolah sehubungan dengan tingkat kyu dan warna sabuk.
6. Panjang ujung sabuk karate setelah diikat di perut tidak boleh melebihi atau melebihi lutut.
7. Tiap individu dari karate, baik mentor dan pesaing, harus mengenakan pakaian karate selama persiapan karate.

8. Siswa dilarang meninggalkan *dojo* tanpa izin dari mentor.
9. Untuk menghindari kemungkinan cedera, siswa dilarang memakai perhiasan, jam tangan atau perhiasan lain yang tajam selama latihan, kacamata berukuran diperkenankan, tetapi selama *kumite*, sebaiknya dilepaskan atau menggunakan kontak lenasa dan kuku tangan dan kaki tidak boleh Panjang.
10. Secara tradisi, *dojo* ialah tempat yang dihormati, dianggap suci, oleh karena itu para murid seharusnya tidak mengenakan topi atau sejenisnya atau menggunakan bahasa kotor di lingkungan sekolah *karate* dan *dojo*. Tidak mengenakan sepatu/sandal memasuki area *dojo*. Tidak ada makanan, minuman dan rokok yang disajikan di sekitar lingkungan perguruan *karate*. Sebagaimana yang dingsihkan oleh Gichin Funakoshi: “Tanpa sopan santun kau tidak akan bisa berlatih karate-do. Hal ini tidak hanya berlaku selama latihan saja namun juga dalam hidupmu sehari-hari. Kata “Dojo” sesungguhnya terdiri dari dua kata. “Do” yang bermakna jalan atau cara, dan “Jo” yang berarti tempat. Ketika dua kata ini digabung akan bermakna tempat dimana suatu jalan atau cara dipelajari.
11. Siswa harus menjaga dan membersihkan *dojo* sebagai tempat yang luar biasa dan berharga saat mempersiapkan.
12. Cara yang paling efektif untuk memberikan persiapan karate adalah ditunjukkan secara langsung dan tidak diberikan dalam bentuk tertulis

13. Bahan persiapan dalam karate hanya satu jenis yang dibagi menjadi (3)

tiga bagian, yaitu:

- a. Gerakan dasar (*kihon*)
- b. Pertarungan/perkelahian (*kumite*)
- c. Jurus (kata)

Yang ketiganya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

#### **a. Sejarah Karate Dunia**

Teknik bertarung memang sudah dikenal sejak manusia ada, hal ini sangat terlihat dari sejarah kuno, antara lain: senjata batu, kreasi seni di dinding gua yang melambangkan perkelahian atau bela diri dengan makhluk liar memakai senjata seperti tombak, kapak batu, serta panahan. Sekitar saat itu, bela diri adalah untuk melindungi diri dari gangguan makhluk liar ataupun alam sekitar. Setelah manusia berkembang, pengaruh-pengaruh yang meresahkan muncul tidak hanya dari makhluk-makhluk liar dan unsur-unsur lingkungan biasa tetapi juga dari manusianya. Setelah Sidartha Gautama, penyelenggara di belakang Buddha meninggal, para pendukungnya mendapat perintah untuk menyebarkan agama Buddha ke seluruh dunia. Sebagai hasil dari lanskap yang merepotkan, para menteri dilengkapi dengan teknik agresif.

Sekitar abad ke5, pendeta Buddhis dari India bernama Bodhidharma (Daruma Daishi), berkelana ke China untuk menyampaikan pelajaran Buddhis yang telah menyimpang sekitar saat itu. Setelah adanya perbedaan penilaian ataupun kontras penilaian dalam agama Buddha dengan Kaisar Wu, Kaisar Kerajaan Liang saat itu, Daruma Daishi klalu, pada saat itu, diasingkan di Biara

Tsu Shaolin, di Pegunungan Sung, selatan Loyang, ibu kota Kerajaan Wei. Daruma Daishi melanjutkan pelajaran Buddhisnya di komunitas keagamaan, lalu menjadi cikal bakal pelajaran Zen. Selain menunjukkan agama, ia juga memberi panduan tentang aktivitas nyata kepada murid-muridnya. Buku petunjuk menginstruksikan metode memukul yang disebut 18 Arah. Sejak saat itu situ biara yang dikenal sebagai Shaolin Chuan, titik fokus bela diri di wilayah tengah China akhir-akhir ini.

Selama Dinasti Sung (920-1279 M) tampaknya seorang ahli teknik beladiri yang terkenal, khususnya Chang Sang Feng (Thio Sam Hong), yang pada awalnya berkonsentrasi pada teknik bela diri di Shaolin Tsu, lalu, mengasingkan dirinya sendiri di Gunung Wutang (Butong) serta membuat gaya bertarung yang unik dari karakternya, yang diberi nama Aliran Wutang. Hal yang penting adalah, Shaolin Chuan hanya dipoles di biara saholin shaolin oleh para pendeta, sedangkan Sekolah Wutang direncanakan untuk orang awam yang tidak memiliki koneksi ke tempat kuil mana pun.

#### **b. Sejarah Karate Indonesia**

Di Indonesia, karate dibawa oleh siswa Indonesia yang kembali ke negaranya setelah belajarnya di Jepang selesai. Pada 1963 beberapa mahasiswa Indonesia antara lain; Baud AD Adikusumo, Muchtar dan Karyanto mendirikan Dojo di Jakarta. Mereka kemudian mempersembahkan karate (sekolah Shoto-kan) di Indonesia. Lalu membentuk kelompok yang disebut PORKI (Persatuan Olahraga Karate Seluruh Indonesia).

Setelah beberapa tahun, muncul angkatan mahasiswa Indonesia dari Jepang, seperti Setyo Haryono (pelopor di belakang Gojukai), Anton Lesiangi (salah satu penyelenggara Lemkari), Sabeth Muchsin (salah satu pencetus Inkai) dan Choirul Taman menciptakan karate di tanah air. Selain kelas sarjana, orang Jepang yang datang ke Indonesia untuk tujuan bisnis juga memberi variasi untuk memajukan karate di Indonesia. Mereka termasuk: Matsusaki (Kushinryu-1966), Oyama (Kyokushinkai-1967), Ishi (Gojuryu-1969) dan Hayashi (Shitoryu-1971) (Danardono, 2006:7).

#### **4. Pertandingan Karate**

Menurut pertandingan 2020 yang diberikan oleh WKF (*World Karate-Do Federation*), nomor yang bisa diperebutkan dalam gelar karate dibagi menjadi 2 klasifikasi, yaitu struktur *kata* dan *kumite*. Selain klasifikasi tersebut, persaingan karate juga dibedakan berdasarkan orientasi (laki-laki dan perempuan), usia (pelatih, muda, dan senior). Pertandingan kata yang disesuaikan dibedakan menjadi 2 nomor, khususnya: kata perindividu serta kelompok, serta kontes *kumite* dipisahkan menjadi kelas sesuai berat badan, kelas bebas serta grup. Pertandingan kata dinilai dengan dua penilaian, yaitu teknik dan atletik. Teknik yang dimaksud adalah teknik *kihon* dalam permainan *kata* seperti teknik kuda-kuda, pukulan, tangkisan, dan tendangan yang dimainkan dalam bentuk seni karate. Sedangkan kata pada atletik yang digunakan dalam penilaian *kata* karate menurut WKF (*World Karate-Do Federation*) adalah performance atlet seperti kekuatan, kecepatan, dan keseimbangan.

Durasi pada pertandingan *kumite* senior dan under-21 yaitu 3 menit untuk semua jenis orang. Sehubungan dengan rekrutan dan pemain muda itu akan menjadi 2 menit.

Juri untuk tiap klasifikasi pertandingan berbeda. Untuk klasifikasi *kumite*, juri mencakup satu manajer pertandingan (*kansa*), satu wasit (*shushin*), serta 4 juri (*fukushin*). Untuk sementara, juri untuk klasifikasi kata mencakup 7 juri yang ditunjuk.

#### **a. Pertandingan *Kumite***

Menurut *Federasi Karate Dunia* (WKF, 2020) dalam pedoman oposisi Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia, terdapat berbagai penilaian dalam pertandingan *kumite* yang dikumpulkan sesuai Pasal 6 penilaian pertandingan *kumite*:

- 1) Tingkat penilaian:
  - a) *IPPON* (3 angka)
  - b) *WAZA-ARI* (2 angka)
  - c) *YUKO* (1 angka)
- 2) Suatu teknik dinilai apabila teknik yang dilancarkan memenuhi kriteria:
  - a) Bentuknya bagus
  - b) Bersikap sportif
  - c) Semangat yang teguh
  - d) Waspada (*Zanshin*)
  - e) Waktunya tepat
  - f) Jaraknya tepat

- 3) *Ippon* akan diberikan untuk tehnik seperti :
  - a) Menendang ke arah *Jodan*.
  - b) Semua tehnik yang lancer akan mendapatkan nilai pada lawan sesudah dilempar/dibanting atau terjatuh sendiri.
- 4) *Waza-Ari* akan diberi untuk tehnik seperti :
  - a) Menendang ke arah *Chudan*.
- 5) *Yuko* akan diberikan untuk tehnik seperti :
  - a) *Chudan* dan *Jodan Tsuki*.
  - b) *Chudan* dan *Jodan Uchi*.
- 6) Serangan - serangan adalah dibatasi terhadap area/wilayah berikut :
  - a) Kepala
  - b) Muka
  - c) Leher
  - d) Perut
  - e) Dada
  - f) Punggung
  - g) Sisi
- 7) Strategi efektif yang dikeluarkan secara bersamaan saat akhir pertandingan, diumumkan substansial. Sebuah serangan, meskipun berhasil setiap kali dilakukan setelah permintaan guna menanggihkan ataupun menghentikan pertandingan, tidak akan bernilai serta bisa membawa hukuman bagi pelakunya.

8) Tidak adanya strategi yang dinilai meskipun faktanya benar jika dilakukan ketika dua anggota berada di luar wilayah oposisi. Melainkan apabila pesertanya melakukan serangan/cara ampuh saat dia masih berada di area pertandingan dan sebelum Wasit berteriak YAME, maka cara tersebut akan mendapatkan poin.

**b. Pertandingan *Kata***

1) Pertandingan *Kata* (WKF, 2020):

- a) Pertandingan *kata* dipisahkan menjadi pertandingan individu dan kelompok. Pertandingan grup terdiri dari korelasi antara grup yang terdiri dari 3 individu. Individu dari setiap kelompok hanya terdiri dari anak-anak atau gadis kecil. Pertandingan individu terdiri dari pameran individu independen antara remaja putra dan putri.
- b) Teknik eliminasi *repechage* akan ditetapkan kecuali apabila ditetapkan secara eksplisit untuk pertandingan.
- c) Diperbolehkan untuk melakukan sedikit variasi yang ditunjukkan oleh gaya karate (*ryu-ha*) yang diharapkan.
- d) Daftar pesaing awalnya akan mencantumkan kata yang ditelusuri setiap putaran
- e) Kontestan harus menunjukkan kata pengganti di setiap putaran, kata yang telah ditunjukkan oleh penantang tidak boleh diulang.
- f) Jika seorang kontestan mengundurkan diri setelah saingannya menunjukkan struktur yang disesuaikan, maka lawan tersebut dapat menggunakan kembali

organisasi individual di babak berikutnya karena keadaan saat ini dianggap telah menang karena kiken.

- g) Kontestan ataupun kelompok yang tidak hadir saat dipanggil akan dikucilkan ataupun (kiken) dari kelas tersebut.

Tabel 1. Ringkasan jumlah pool/grup sesuai jumlah peserta.

Jumlah peserta	Jumlah grup	Jumlah kata yang ditampilkan untuk menang	Jumlah peserta pada babak selanjutnya
2	1	1	0 (tanpa babak lanjutan)
3	1	1	0 (tanpa babak lanjutan)
4	2	2	Perebutan medali (hanya untuk emas)
5-10	2	2	Perebutan medali
11-24	2	3	8 peserta
25-48	4	4	16 peserta
49-96	8	4	32 peserta
97-192	16	5	64 peserta
> 193	32	6	128 peserta

(Sumber: Word Karate Federation Competition Rules 2020)

## 2) Penilaian Kata

- a) Daftar resmi kata pertandingan (WKF, 2020):

Tabel 2. Daftar kata pertandingan

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushihō	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushihō Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushihō Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naianchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushihō	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

(Sumber: Word Karate Federation Competition Rules 2020)

b) Kriteria Penilaian

Tabel 3. kriteria penilaian

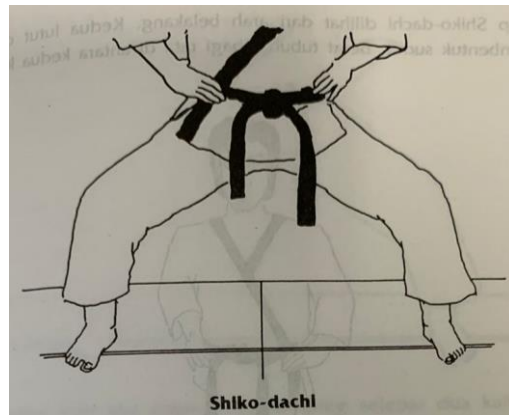
<b>Penampilan Kata</b>	<b>Penampilan Bunkai</b> (diterapkan pada babak perebutan medali dalam nomor beregu)
1. Penampilan Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kuda – kuda</li> <li>b. Teknik-teknik</li> <li>c. Transisi Gerakan</li> <li>d. Ketepatan waktu/keserempakan</li> <li>e. Pernafasan yang benar</li> <li>f. Fokus (<i>kime</i>)</li> <li>g. Kesesuaian: konsisten dalam penampilan <i>kihon</i> sesuai aliran (<i>ryu-ha</i>) dari <i>kata</i> yang dimainkan</li> </ul>	1. Penampilan Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kuda – kuda</li> <li>b. Teknik-teknik</li> <li>c. Transisi Gerakan</li> <li>d. Ketepatan waktu</li> <li>e. Pengendalian / control gerakan</li> <li>f. Fokus (<i>kime</i>)</li> <li>g. Kesesuaian (pada <i>kata</i> yang dimainkan) dengan menggunakan gerakan yang sebenarnya seperti yang ditampilkan dalam <i>kata</i></li> </ul>
2. Penampilan Atletik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kekuatan</li> <li>b. Kecepatan</li> <li>c. Keseimbangan</li> </ul>	2. Penampilan Atletik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kekuatan</li> <li>b. Kecepatan</li> <li>c. Keseimbangan</li> </ul>

(Sumber: Word Karate Federation Competition Rules 2020)

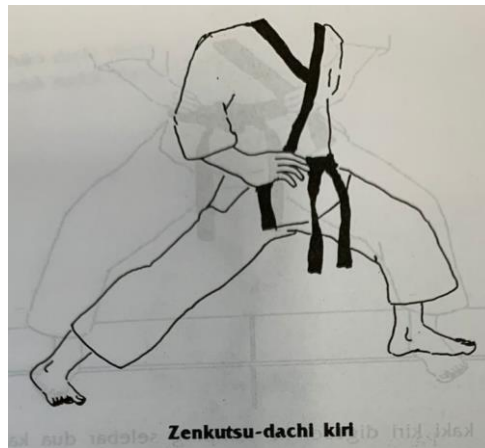
(1) Penampilan Teknik *Kata*:

(a) Teknik Kuda-kuda (Dachi)

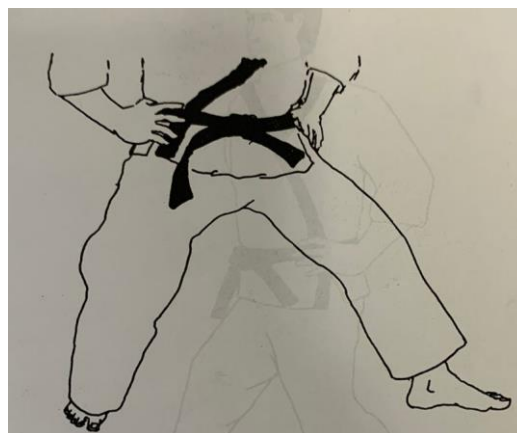
Posisi gerak kaki yang bervariasi sebagai dasar tumpuan untuk melakukan sikap-sikap pasangan, serangan, tangkisan, dan pertahanan diri.



Gambar 1. Kuda-kuda Shiko-dachi  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

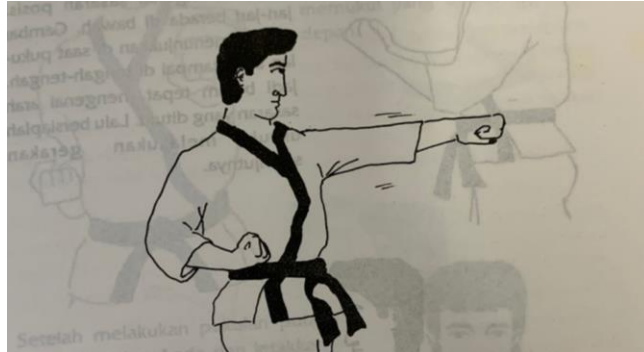


Gambar 2. Kuda-kuda Zenkutsu-dachi  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

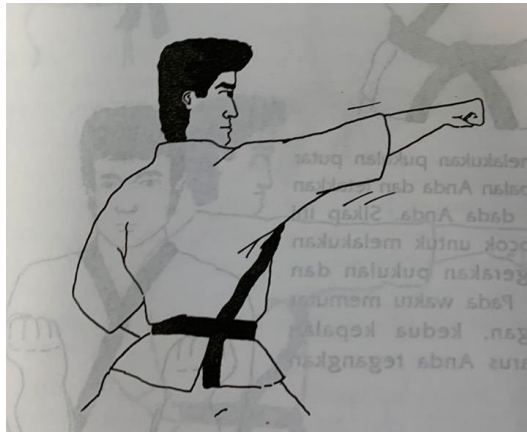


Gambar 3. Kuda-kuda Kokutshu-dachi  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

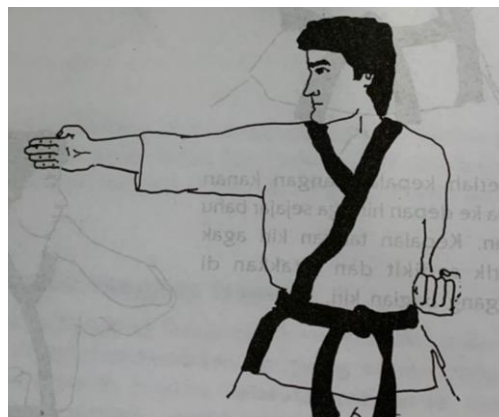
(b) Teknik Pukulan (*Suki*)



Gambar 4. Pukulan lurus  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 5. Pukulan lurus arah muka  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 6. Pukulan punggung tangan  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

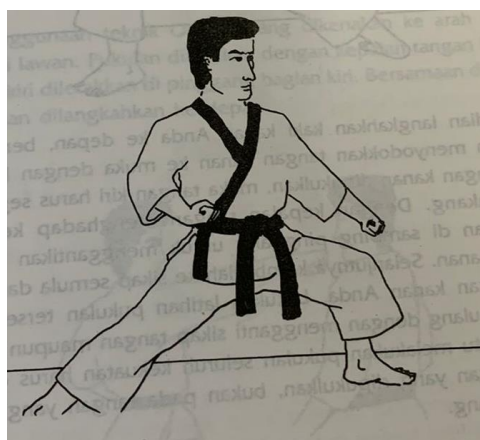


Gambar 7. Pukulan siku  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

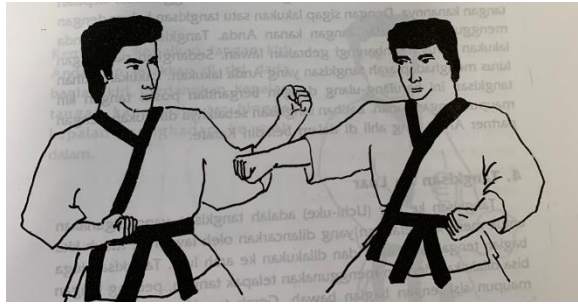
(c) Teknik Tangkisan (*Uke*)



Gambar 8. Tangkisan atas  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 9. Tangkisan bawah  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

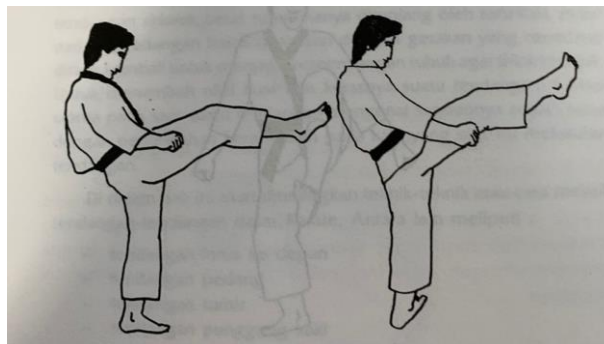


Gambar 10. Tangkisan dalam  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

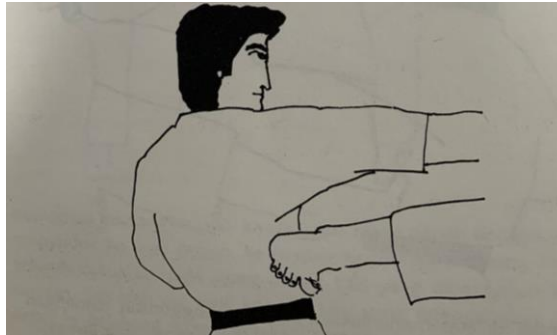


Gambar 11. Tangkisan luar  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

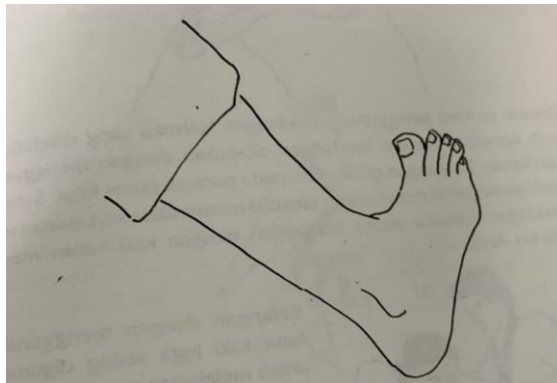
(d) Teknik Tendangan (*Geri*)



Gambar 12. Tendangan lurus  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 13. Tendangan pedang  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 14. Tendangan tumit  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)



Gambar 15. Tendangan punggung  
(sumber: Ilham H.S & Aditya Wiratama Ns., 1996)

(2) Penampilan Atletik *Kata*:

Dalam penampilan atletik *kata* meliputi kekuatan, kecepatan, dan keseimbangan. Kekuatan dalam bermain kata merupakan perpindahan dari

teknik ataupun pengambilan teknik dengan waktu yang singkat. Kekuatan yang merupakan unsur penting dalam performa atletik pada saat menampilkan gerakan-gerakan *kata* yang menjadi ciri khas dalam permainan *kata*. Selain kekuatan dan kecepatan, performa atletik yang mendukung dengan baik adalah keseimbangan, jika tubuh tidak seimbang dalam melakukan gerakan-gerakan *kata* maka akan terjadi kesalahan dalam bermain *kata* yang disebut dengan “goyah” yang mengurangi nilai performa atletik dalam bermain *kata*.

Contoh permainan *kata*:



Gambar 16. Permainan *kata*  
(sumber: Clipart Library.com)



Gambar 17. Performa teknik dan atletik  
(sumber: WKF 2018)

c) Contoh penilaian kata:

	Juri 1	Juri 2	Juri 3	Juri 4	Juri 5	Juri 6	Juri 7	Jumlah	Faktor	HASIL
Penampilan Tehnik	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Penampilan Atletik	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
<b>TOTAL : 24.48</b>										

Gambar 18. Contoh penilaian kata  
(sumber: WKF 2020)

Untuk kejuaraan yang tidak memperhitungkan peringkat WKF, jumlah Juri boleh dikurangi menjadi 5 orang, hanya satu nilai tertinggi dan satu nilai terendah yang akan dihapus dari semua nilai yang diberikan.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian oleh Rizqi Arindra Fadhila (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Penilaian Pertandingan Kata pada Cabang Olahraga Karate Berbasis Aplikasi *Desktop*”, telah teruji kevaliditasnya oleh ahli media dan ahli materi

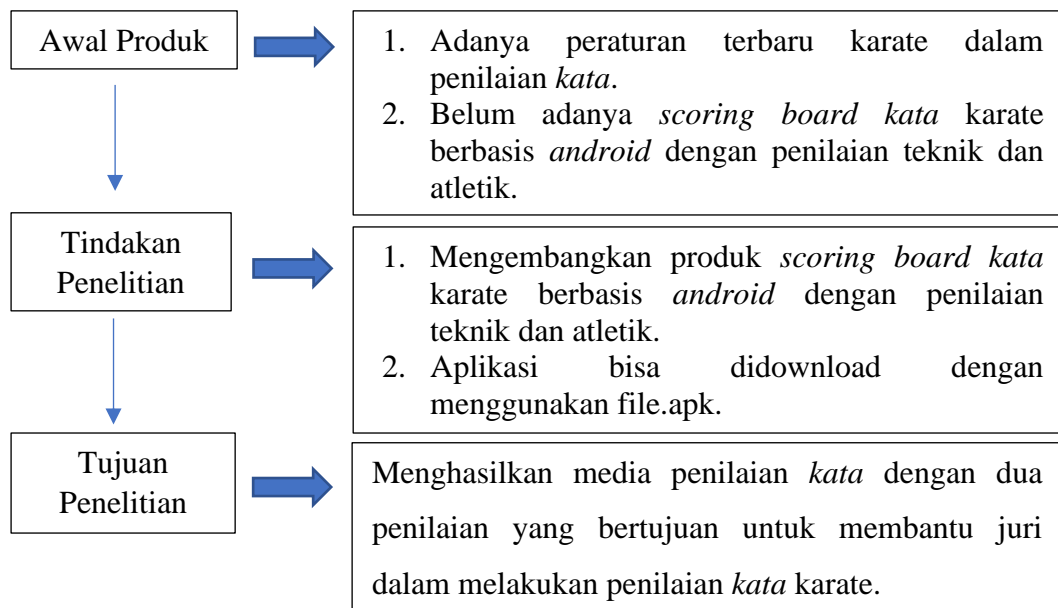
dengan hasil persentasi penelitian ini adalah ahli media sbesar 99%, ahli materi sebesar 100%. Dilihat dari pendahuluan lapangan yang menilai aspek penampilan dalam dengan hasilnya 97,50% yang disusun praktis, perspektif penampilan luar dengan 96,56% hasil yang diurutkan masuk akal, perspektif materi dengan hasilnya 97,40% yang tergolong layak, aspek keterbacaan dengan 96,65% tergolong layak. Dengan tingkat ketuntasan 97,10% yang tergolong layak.

2. Penelitian oleh Erina Saraswati (2020) yang berjudul “Pengembangan *Scoring Board* Manual Sebagai Alat Penilaian *Kata* Dalam Pertandingan Karate”, Perkembangan *scoring board* manual didalam menilai pertandingan kata diperlukan beberapa tahapan: (1)analysa potensi permasalahan, (2)mengumpulkan data, (3)mendesain produk, (4)memvalidasi desain, (5)merevisi desain, (6)percobaan uji produk kelas kecil, (7)merevisi produk I, (8)percobaan penggunaan, (9)merevisi produk II, (10)meproduksi masal. Hasil penlaian responden pada uji coba pemakaian mendapatkan nilai rata-rata total 84,47 dari skor makimalnya 95. Hasil penliaian responden pada uji coba pemakaian berkategori sangat layak.
3. Pengembangan oleh Isnaeni Ainun Maula AL-Hanaf (2020) yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Taekwondo Poomsae Taegeuk Berbasis *Android*”, penelitian ini sebagai penelitian R&D dengan model pengembangan ADDIE. Ada 5 tahap: 1) analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) implementasi dan 5) Evaluasi. Hasil penelitian “Pengembangan Aplikasi Taekwondo Poomsae Taegeuk 1 sampai 8 Berbasis *Android*” tergolong

Sangat Baik yang layak dipakai sebagai pedoman latihan poomsae taegeuk secara mandiri untuk para taekwondo. Maka bisa diketahui berdasarkan hasil penilaian ahli materi yaitu 95,5% dan ahli media 98,8% dan hasil implementasi 94,21%.

### **C. Kerangka Berpikir.**

Peraturan pertandingan dan sebuah sistem pertandingan dalam dunia olahraga semakin berkembang dengan berjalannya waktu. Khususnya dalam cabang olahraga beladiri karate kategori *kata* dimana, juri dalam pertandingan juga harus mampu memberikan penilaian kepada atlet tidak hanya juri saja pelatih juga harus mengetahui tingkat kemampuan atlet saat bermain *kata*. Hal itu harus dilakukan pelatih dan penting karena agar saat pertandingan berlangsung atlet tidak mengeluarkan senjata yang sia-sia seperti saat memilih dan memainkan *kata* salah. Perkembangan *scoring board* berbasis *Android* dengan evaluasi teknik dan atletik untuk pertandingan *kata* baru-baru ini tidak ada, dengan cara ini para peneliti menciptakannya untuk membuatnya lebih mudah bagi juri dalam siklus penilaian. Item ini mempunyai bentuk menarik serta tidak sulit untuk dikerjakan. Maka bisa membantu juri dalam memberi penilaian kepada atletnya.



Gambar 19. Kerangka Berpikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan sebuah aplikasi penilaian *kata* karate dengan dua penilaian berbasis sistem operasi *mobile Android*, yang selanjutnya bisa diakses oleh karateka khususnya juri pertandingan. Pengembangan ini bertujuan untuk membantu juri pertandingan dalam penilaian *kata* dengan 2 penilaian yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media khususnya guru besar dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

#### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

##### 1. Populasi

Populasi yaitu subyek penelitian secara menyeluruh (Suharismi Arikunto, 2006). Populasi yang dipilih oleh peneliti adalah juri karate DIY pada pelaksanaan Kejurda INKAI DIY dan POPDA DIY. Dengan jumlah juri kata Kejurda INKAI DIY adalah 5 orang dan juri kata POPDA DIY adalah 7 orang dimana jumlah juri keseluruhan adalah 12 orang.

##### 2. Sampel

Sampel merupakan wakil atau sebagian dari obyek yang peneliti teliti (Suharismi Arikunto, 2006). Pada penelitian ini, peneliti menerapkan salah satu teknik pengambilan sampel, yaitu dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan

tertentu (Sugiyono, 2016: 85). Dengan teknik *purposive sampling* peneliti mempunyai kriteria yang harus terpenuhi oleh sampel-sampel yang dipakai dalam penelitian ini.

Kriteria inklusi pada penelitian diantaranya:

- a. Terdaftar dalam FORKI dan sudah pada tingkatan paling rendah DAN I karate.
- b. Memahami dan menguasai peraturan permainan dan pertandingan karate secara menyeluruh.
- c. Memiliki sertifikat pelatihan wasit/juri pertandingan karate.

Adapun Kriteria eksklusi pada penelitian adalah subyek tidak atau belum menguasai *kata* pada pertandingan karate.

Berdasarkan kriteria yang disebutkan diatas, dari jumlah 12 orang juri karate DIY pada pelaksanaan Kejurda INKAI DIY dan POPDA DIY. Dimana jumlah juri kata Kejurda INKAI DIY adalah 5 orang dan juri kata POPDA DIY adalah 7 orang sesuai dengan kriteria yang ditentukan dan bisa menjadi sampel pada penelitian ini. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok kecil dan kelompok besar.

## **C. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan Media**

Perkembangan media ialah cara menata dan mempersiapkan diri secara matang dalam membuat, menyampaikan, serta menyetujui suatu media. Media digunakan sebagai alat untuk memutuskan dalam menilai kata-kata karate dalam pertandingan.

## 2. **Aplikasi *Android Scoring Board***

Media ini diakses melalui ponsel dalam sistem *Android*. Dalam aplikasi ini berisi tentang evaluasi *kata* karate dengan 2 penilaian. Aplikasi ini bisa membantu memutuskan dalam mengambil keputusan *kata* didalam pertandingan secara efektif dan cepat.

### **D. Prosedur Pengembangan**

Strategi pengembangan penelitian ini menggunakan teknik *Research and Development* (R&D) menurut ADDIE, sebagai berikut::

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Dengan isu-isu saat ini, para ahli mengarahkan analisis melalui wawancara, studi penulisan, serta penelusuran web. Hal ini guna menentukan kualitas kebutuhannya sebagai tujuan dari aplikasi berbasis *android*. Maka dengan hasil pemeriksaan ini dipercaya akan membangun keunggulan barang yang akan dibuat nantinya berdasarkan kualitas pengguna saat ini.

#### **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Dari hasil analisis, maka tahapan berikut adalah desain produk, khususnya: Pembuatan Desain Media (*storyboard*) sebagai garis besar dari keseluruhan media yang akan ditumpuk dalam aplikasi. *Storyboard* mempunyai kegunaan sebagai pembantu misalnya panduan untuk bekerja dengan cara pembuatan media yang paling umum.

#### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

- a. Membuat Produk Aplikasi *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Tenik Dan Atletik. Produk aplikasi dibuat sesuai dengan

format yang sudah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan *software Android*.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Proses validasi diselesaikan oleh ahli media dan materi. Validasi ahli diselesaikan melalui *expert judgment*. Hasil peneliti akan disetujui oleh ahli yang mempunyai pengalaman dalam mengevaluasi, mengenali kekurangan dan kualitas dan mengusulkan peningkatan produk. Hasilnya berupa ide, saran, serta informasi yang bisa digunakan sebagai alasan pengujian butir soal pada responden. Dalam langkah ini penelitian mendapat persetujuan dari dua orang ahli, yaitu:

1) Ahli Media

Ahli media ialah ahli yang umumnya mengelola teknologi data. Persetujuan dilakukan dengan mengkonsultasi dan merevisi selama arah perbaikan aplikasi pada rencana aplikasi *scoring board kata karate* berbasis *android* dengan organisasi dan penilaian olahraga yang disesuaikan..

2) Ahli Materi

Ahli materi sebagai ahli yang memiliki beberapa keakraban dengan karate. Ahli materi berperan dalam survei perspektif, misalnya, kemungkinan kemampuan media pengembangan *scoring board kata karate* berbasis *android* dengan evaluasi khusus dan atletik serta untuk menentukan sifat instrumen yang telah dibuat di peningkatan *scoring board kata karate* khusus berbasis *android* dengan evaluasi teknik dan atletik.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Dalam tahap implementasi ini, produk di coba di juri. Pada tahapan ini, survei juga dilakukan untuk membagi dan menemukan kesimpulan tentang *scoring board kata* karate berbasis *Android* dengan evaluasi teknik dan atletik. Jika penting, akan dilakukan perubahan dengan mempertimbangkan info dan ide dari responden. Meskipun demikian, dalam pembaruan ini, informasi dan ide akan dipertimbangkan agar tidak bertentangan dengan penyempurnaan sebelumnya.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Penilaian pengembangan diselesaikan untuk mengumpulkan informasi dalam tiap tahapan yang dipakai untuk perbaikan serta penilaian sumatif dilakukan menjelang akhir program guna memutuskan dampaknya terhadap hasil yang digunakan sebagai pilihan apakah suatu aplikasi praktis.

### **E. Subjek Penelitian**

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu:

#### **1. Validasi Ahli**

##### **a. Ahli Media**

Pakar media sebagai pemberiaan ide-ide penataan berdasarkan moral dan gaya dari aplikasi yang dibuat.

##### **b. Ahli Materi**

Ahli materi sebagai penentu materi dalam aplikasi *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan evaluasi teknik dan atletik sesuai dengan pedoman WKF terbaru.

## **2. Subjek Uji Coba Lapangan**

Subyek pendahuluan lapangan dengan strategi penentuan uji coba dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* sebagai strategi pengujian dengan perenungan tertentu. Ada karakter khusus pada subjek uji coba. Uji coba dilakukan dengan dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

## **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh informasi atau data dalam penelitian, melakukan kegiatan pemilahan informasi sangatlah penting. Dalam proses mengumpulkan data, perangkat atau instrumen pemilahan informasi diperlukan. Kumpulan data yang diselesaikan dilakukan dengan dua strategi, yaitu instrumen studi pendahuluan dan instrumen pengembangan produk dan pendahuluan lapangan.

Metode dan instrumen pemilihan data dalam pengumpulan data kali ini penulis menggunakan instrumen polling (angket) yang terdiri dari beberapa susunan pernyataan dan nilai item kepada responden untuk dijawab. Terkait maraknya variasi baru pandemi Covid-19, penyampaian instrumen polling (angket) dalam penelitian ini dilakukan berbasis web yang dikumpulkan dalam *google form*.

Skala penelitian ini menggunakan skala Likert. Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiono (2012: 134) skala Likert dilakukan untuk mengukur perspektif, wawasan, atau penilaian seseorang ataupun kelompok. Instrumen juga akan diberikan kepada tiga responden, yaitu ahli media, materi, serta subjek uji coba. Mengenai lembar survei persetujuan ahli materi dan media yang menggunakan

skala Likert, khususnya skala psikometrik yang biasa digunakan dalam polling menurut Endang Mulyatiningsih (Fisna Deska, 2018: 41) dengan empat keputusan, khususnya:

1: Sangat Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik.

Teknik analisa data yang dilakukan penulis adalah menilai item sesuai dengan hasil akhir polling yang sudah diselesaikan oleh tiga responden, khususnya ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba. Data dari proses pengembangan media sebagai data kuantitatif. Penilaian setiap bagian dari item yang dikembangkan menggunakan skala Likert seharusnya dimungkinkan jika hasil normal dari setiap bagian dari evaluasi pada dasarnya mendapatkan aturan yang bagus dengan menggunakan perhitungan yang menyertainya..

Persentase Kelayakan

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2010: 35) data kuantitatif sebagai angka yang muncul karena perhitungan sebelumnya bisa ditangani dengan menjumlahkan dan selanjutnya membandingkannya dengan jumlah normal. Hasil estimasi digunakan untuk menentukan kelas kualifikasi media. Berikutnya adalah kumpulan kualifikasi yang dibagi menjadi lima klasifikasi dalam skala Likert..

Tabel 4. Kategori Skala Likert

NO.	PRESENTASE	KELAYAKAN
1.	Sangat layak	81%-100%
2.	Layak	61%-80%
3.	Cukup Layak	41%-60%
4.	Tidak Layak	21%-40%
5.	Sangat Tidak Layak	0%-20%

Sumber: (Arikunto, 2010: 35)

Tabel 5. Aspek penilaian ahli materi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Materi sesuai dengan aturan yang baru					
2	Kesesuaian alat dengan judul					
3	Ketepatan alat yang disajikan					
4	Kebermanfaatan alat					
5	Keterbacaan alat					
Aspek tata letak dan ukuran angka						
6	Ketepatan tata letak angka					
7	Kesesuaian ukuran angka					

Tabel 6. Aspek penilaian ahli media

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Ketepatan pemilihan warna background					
2	Keselarasan warna tulisan background					
3	Kesesuaian desain					
4	Konsistensi menu reset					
5	Penempatan menu reset					
6	Ukuran tombol					

7	Ketepatan peilihan warna menu					
8	Ketepatan pemilihan warna teks					
9	Ketepatan ukuran huruf					
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset					
12	ketepatan angka penilaian					
Aspek kualitas pemograman						
13	Kemudahan menggunakan produk					

Tabel 7. Aspek penilaian Uji coba lapangan

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
Aspek Tampilan						
1	Ketepatan pemilihan warna background					
2	Keselarasan warna tulisan background					
3	Kejelasan Tampilan					
4	Ketepatan ukuran tulisan					
5	Kejelasan angka penilaian dan tombol					
6	Ketepatan pemilihan jenis huruf					
Aspek Materi						
7	Kesesuaian materi dengan aturan yang baru					
8	Kejelasan perbedaan nilai Teknik dan atletik					
Aspek kemudahan Operasional						
9	Penggunaan menu yang disajikan (reset)					
10	ketepatan angka penilaian					
11	Kemudahan menggunakan produk					

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### **A. Deskripsi Produk *Scoring Board Kata Karate* Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik.**

Produk yang dikembangkan berbentuk aplikasi *android*. Produk awal yang dihasilkan dinamakan “*Scoring Board Kata Karate* Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik” untuk memperkenalkan aplikasi penilaian *kata* dengan dua penilaian kepada karateka khususnya juri karate. Aplikasi ini sesuai aturan penilaian pertandingan yang telah ditentukan oleh WKF, yang memanfaatkan 2 sistem penilaian yaitu penilaian teknik dan penilaian atletik yang diberikan skor terpisah menggunakan skala 5,0 ke 10,0 dengan peningkatan 0,2-0,8 dimana 5,0 mewakili skor terendah dan 10,0 mewakili skor tertinggi atau sempurna dalam sebuah kata. Diskualifikasi diindikasikan dengan skor 0,0.

#### **B. Alur Pengembangan *Scoring Board Kata Karate* Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik.**

Pelaksanaan seluruh prosedur pengembangan penelitian secara detail bisa diketahui dalam penjelasan berikut:

##### **1. Tahap Analisis**

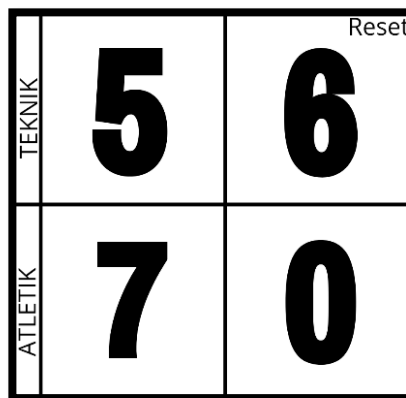
Tahapan ini peneliti melakukan studi browsing terkait keperluan alat penilaian *kata* karate.

##### **2. Tahap Desain**

Peningkatan *scoring board* struktur individual karate berbasis *android* dengan evaluasi khusus dan atletik. Penggunaan ponsel *Android* menjunjung

tinggi perintah layar sentuh, sehingga tampilan *scoring board* dimaksudkan untuk komunikasi di mana klien menjawab dengan menyentuh layar. Berdasarkan hasil pengujian, tahap selanjutnya adalah konfigurasi item dengan membuat storyboard (membuat media plan).

*Storyboard* merupakan garis besar dari keseluruhan media yang akan ditumpuk dalam aplikasi. *Storyboard* berguna sebagai pembantu seperti panduan untuk bekerja dengan proses pembuatan media. *Storyboard* yang dibuat oleh peneliti terlihat seperti:



TEKNIK	5	6
ATLETIK	7	0

Reset

Gambar 20. Storyboard scoring board

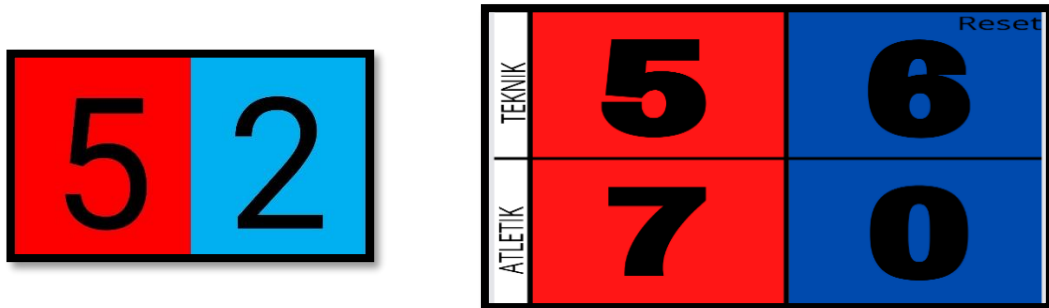
### 3. Tahap pengembangan

#### a. Membuat Produk Berupa *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android*

Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik.

*Scoring board* ini dibuat dengan menggunakan *framework flutter* dari google, dengan IDE (*Integrated Development Environment*) *Visual Studio Code* dan *Android Studio*. Perancangan produk dimulai melalui pendiskusian desain *internal view* dan *eksternal view* dari warna, isi menu hingga cara pemakaian dengan Bapak Danardono, M.Or selaku dosen pembimbing.

Contoh tampilan dari produk *scoring board* yang telah dikembangkan:



Gambar 21. Perubahan tampilan *scoring board* sebelum dan sesudah dikembangkan

b. Validasi ahli materi dan ahli media

Setelah tahapan pengembangn selanjutnya tahapan validasi. Pada tahapan ini media telah disetujui oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yaitu Bapak Danardono M.Or dan Bapak Akhsanul Fuadi, beliau merupakan Dosen Latihan Karate di FIK UNY dan trainer karate INKAI DIY serta ahli media yaitu Bapak Danardono M.Or dan Bapak Paryono, SH, beliau merupakan Dosen Latihan Karate di FIK UNY dan trainer karate INKANAS DIY. Sumber data dan ide-ide dari para ahli materi dan ahli media akan digunakan sebagai alasan untuk perubahan item agar mereka bisa berkembang jauh lebih unggul.

Peningkatan dilakukan dengan mempertimbangkan ide dari ahli media dan ahli materi. Kemudian ahli media dan ahli materi memberi skor dengan polling yang dilengkapi dengan 4 pilihan jawaban. Berikutnya adalah ide dan sumber informasi yang diberi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengerjakan aplikasi agar lebih baik:

1) Revisi Ahli Materi

Tabel 8. Revisi Pertama Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	15	20	75%	layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	4	8	50%	cukup layak
Skor Total		19	28	67,85%	layak

Tabel 9. Revisi Kedua Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	19	20	95%	Sangat layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	6	8	75%	layak
Skor Total		25	28	89,28%	Sangat layak

Tabel 10. Revisi Pertama Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	13	20	65%	layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	5	8	62,5%	layak
Skor Total		18	28	64,28%	layak

Tabel 11. Revisi Kedua Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	16	20	80%	Sangat layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	6	8	75%	layak
Skor Total		22	28	78,57%	layak

Menurut ahli materi banyak yang perlu direvisi dikarenakan *scoring board* yang dikembangkan masih banyak yang perlu ditambahkan sesuai dengan aspek penilaian produk diatas.

## 2) Revisi Ahli Media

Tabel 12. Revisi Pertama Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	32	48	66,66%	layak
2	Aspek kualitas pemograman	2	4	50%	Cukup layak
Skor Total		34	52	65,38%	layak

Tabel 13. Revisi Kedua Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Tampilan	44	48	91,66%	Sangat layak
2	Aspek kualitas pemograman	3	4	75%%	Layak
Skor Total		47	52	90,38%	Sangat layak

Tabel 14. Revisi Pertama Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Tampilan	30	48	62,5%	Layak
2	Aspek kualitas pemograman	3	4	75%	Layak
Skor Total		33	52	63,46%	Layak

Tabel 15. Revisi Kedua Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Aspek Tampilan	42	48	87,5%	Sangat layak
2	Aspek kualitas pemograman	4	4	100%	Sangat layak
Skor Total		46	52	88,84%	Sangat layak

Menurut ahli media banyak yang perlu direvisi dikarenakan *scoring board* yang dikembangkan masih banyak yang perlu ditambahkan sesuai dengan aspek penilaian produk diatas.

Hasil Revisi Dari Ahli Materi dan Ahli Media dapat dilihat sebagai berikut:

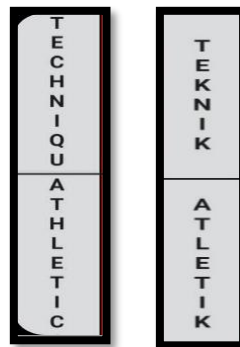
- a) Perbaikan pada media untuk memperbaiki angka dan tulisan teknik dan atletik supaya lebih jelas lagi.

TEKNIK	5	8	Reset
ATLETIK	5	6	

TEKNIK	0	0	Reset
ATLETIK	5	2	

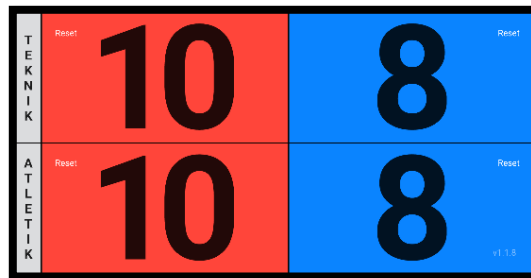
Gambar 22. Angka dan penulisan teknik dan atletik sebelum dan sesudah direvisi

- b) Bahasa yang digunakan dalam scoring board menggunakan 2 Bahasa yaitu indonesia dan inggris, berdasarkan sistem bahasa pada masing-masing *android* yang digunakan.



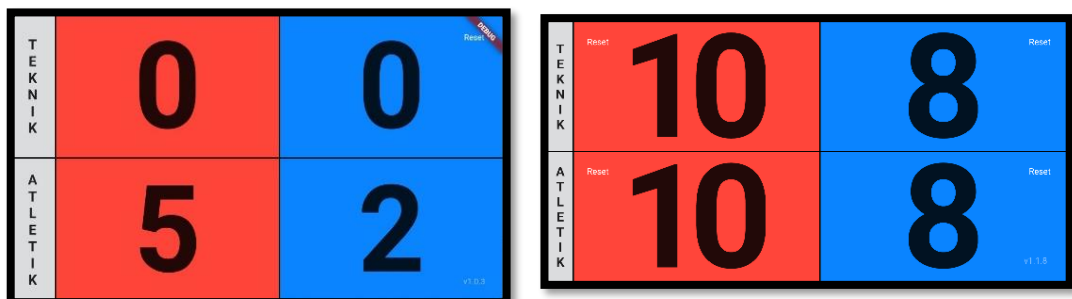
Gambar 23. Penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan sistem *android* yang digunakan.

- c) Penambahan menu reset pada scoring board agar mempermudah perubahan nilai yang diberikan secara cepat dan tepat.



Gambar 24. Penambahan menu *reset* pada *scoring board*

Dari hasil revisi yang dilakukan sebanyak 2 kali dari ahli materi dan 2 kali dari ahli media, maka produk *scoring board* yang dibuat sudah berdasarkan yang diharapkan serta *scoring board* tersebut sudah cukup baik untuk digunakan oleh calon pengguna.



Gambar 25. Gambar *scoring board* sebelum dan sesudah direvisi.

#### 4. Tahap implementasi

Pada tahap implementasi uji coba dilakukan didua kelompok, yaitu: (1) Kelompok kecil pada pertandingan Kejurda INKAI DIY yang dilaksanakan di GOR UNY pada tanggal 5-6 Maret 2022. (2) Kelompok besar pada pertandingan POPDA DIY yang dilaksanakan di Gedung Bumi Putera pada tanggal 17 Maret 2022. Sebelum menggunakan scoring board, responden diminta untuk menginstal media tersebut pada perangkat *smartphone android*.

Penyebaran scoring board ini bisa dilakukan melalui pesan *whatsapp* dan *Bluetooth Android* dengan mengirim file .apk kepada respondennya. Setelah menggunakan *scoring board* responden diminta memberi tanggapan dengan mengisi kuisioner yang sudah peneliti sediakan.

### **C. Cara Kerja Scoring Board**

Papan penilaian *kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik ini menjunjung tinggi perintah layar sentuh sehingga tampilan desain untuk kerja sama di mana responden memberi respon melalui sentuhan layarnya. Cara kerja aplikasi ini yaitu dengan cepat mendownload/memperkenalkan papan skor yang telah dikirimkan dengan dokumen .apk. kemudian setelah diperkenalkan di ponsel hanya perlu mengklik nomor pada skor penilaian yang nilainya ditentukan oleh aturan organisasi karate baru yang disesuaikan. Ketika orang coba/wasit salah memberikan nilai, maka pada *scoring board* telah disediakan menu reset agar mempermudah untuk mengubah nilai yang salah.

### **D. Kelayakan Produksi Aplikasi**

Siklus validasi terdiri dari persetujuan oleh ahli materi dan ahli media yang ahli di bidangnya, berpengalaman, dan siap memberikan ide yang tepat untuk kemajuan, sebelum menguji juri/anggota juri dalam pertandingan..

#### **1. Data hasil uji validasi ahli materi**

Validator ahli materi adalah Bapak Danardono M.Or, dan Bapak Akhsanul Fuadi, yang mempunyai keahlian dibidang perwasitan pertandingan karate.

Dengan 7 butir aspek penilaian evaluasi dan setelah beberapa kali pembaruan item. Dengan konsekuensi persetujuan harus terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 16. Hasil Uji Validasi Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	20	20	100%	Sangat layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	8	8	100%	Sangat layak
Skor Total		28	28	100%	Sangat layak

Tabel 17. Hasil Uji Validasi Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	18	20	90%	Sangat layak
2	Aspek tata letak dan ukuran angka	7	8	87,5%	Sangat layak
Skor Total		25	28	89,28%	Sangat layak

Dari tabel diatas hasil validasi dari ahli materi pertama mendapat persentase 100% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi kedua mendapat persentase 89,28% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan total persentase dari ahli materi 94,64% dan aplikasi penilaian *kata* dapat digunakan pada penilaian *kata* karate.

## 2. Data hasil uji validasi ahli media

Validator ahli media adalah Bapak Danardono M.Or dan Bapak Paryono, SH yang mempunyai keahlian dibidang perwasitan pertandingan karate. Dengan

13 aspek penilaian dan sesuai beberapa kali modifikasi item. Dengan hasil persetujuan harus terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18. Hasil Uji Validasi Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	47	48	97%	Sangat layak
2	Aspek kualitas pemograman	4	4	100%	Sangat layak
Skor Total		51	52	98%	Sangat layak

Tabel 19. Hasil Uji Validasi Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1	Aspek Tampilan	44	48	91,66%	Sangat layak
2	Aspek kualitas pemograman	4	4	100%	Sangat layak
Skor Total		48	52	92,30%	Sangat layak

Dari tabel diatas hasil validasi dari ahli media pertama mendapat persentase 98% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli media kedua mendapat persentase 92,30% dengan kategori “Sangat Layak”. Dengan total persentase dari ahli materi 95,15% dan aplikasi penilaian *kata* dapat digunakan pada penilaian *kata* karate.

### 3. Data hasil uji validasi uji coba lapangan

Uji coba dilakukan didua kelompok, yaitu: (1) Kelompok kecil pada pertandingan Kejurda INKAI DIY. (2) Kelompok besar pada pertandingan

POPDA DIY. Setelah uji coba produk, juri mengisi angket dengan 11 butir penilaian melalui google form yang sudah dibagikan melalui group whatsapp. Berikut hasil pengisian angket uji coba yang dilakukan oleh kelompok kecil dan kelompok besar:

Tabel 20. Hasil Uji Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

N o.	Nama Juri	Sabuk/ DAN	Perguruan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1.	Sarjana	Hitam/ V	GOJUKAI	37	44	84,09%	Sangat Layak
2.	Wantara	Hitam/ IV	INKANAS	40	44	90,9%	Sangat Layak
3.	Bayu Pamungkas	Hitam/ III	INKADO	44	44	100%	Sangat Layak
4.	Eni Aryani	Hitam/ III	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
5.	Solichin	Hitam/ II	INKAI	37	44	84,09%	Sangat Layak
<b>SKOR TOTAL</b>				<b>202</b>	<b>220</b>	<b>91,81%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Tabel 21. Hasil Uji Validasi Uji Coba Kelompok Besar

N o.	Nama Juri	Sabuk/ DAN	Perguruan	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	kategori
1.	Ir. Suparmadi	Hitam/ IV	INKADO	36	44	81,8%	Sangat Layak
2.	Akhsanul Fuadi	Hitam/ V	INKAI	44	44	100%	Sangat Layak
3.	Ilham Murdiatno	Hitam/ IV	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
4.	Paryono	Hitam/ V	INKANAS	40	44	90,9%	Sangat Layak
5.	E. Candra Harjanto	Hitam/ IV	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
6.	Edi Saptono	Hitam/ IV	KKI	37	44	84,09%	Sangat Layak
7.	Bungkus Karnoko	Hitam/ IV	GOJUKAI	38	44	86,36%	Sangat Layak
<b>SKOR TOTAL</b>				<b>283</b>	<b>308</b>	<b>91,88%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil angket penilaian mengenai pengembangan *scoring board kata karate* berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik menunjukkan bahwa untuk penilaian dari kelompok kecil total persentasenya 91,81% berkategori “Sangat Layak” dan penilaian dari kelompok besar total persentase 91,88% berkategori “Sangat Layak”. Dengan demikian *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik sangat layak digunakan dalam pertandingan *kata karate* yang menggunakan peraturan terbaru.

#### **E. Analisis Data**

Dari data yang sudah didapat dalam penelitian ini, analisis data hasil penelitian ini menghasilkan :

1. Berdasarkan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi, *scoring board kata karate* berbasis *android* dengan penilaian taknik dan atletik dinyatakan masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan dengan total persentase 94,64% materi dan 95,15% media setelah adanya 3 kali revisi produk.
2. Dilakukan uji coba kepada kelompok kecil pada pertandingan Kejurda INKAI DIY dan kelompok besar pada pertandingan POPDA DIY dengan hasil dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak”.

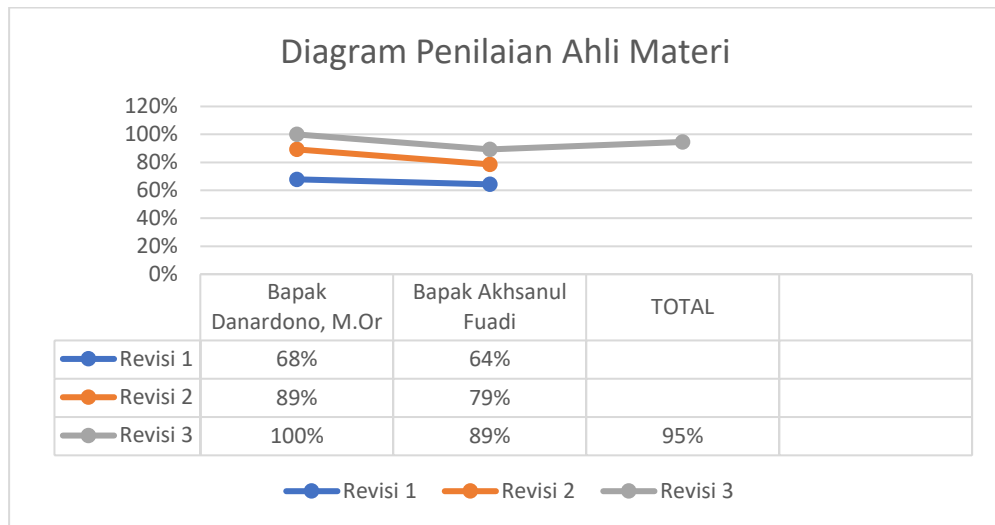
Hasil dari informasi yang bisa diuraikan oleh kategori yang sudah ditentukan sebelumnya. Kategori yang digunakan dalam penelitian lanjutan ini, khusus untuk tingkat 0%-20% disusun sangat tidak sesuai, 21%-40% tergolong

tidak layak, 41%-60% tergolong cukup layak, 61%- 80% dikategorikan layak, dan 81% - 100% sangat layak.

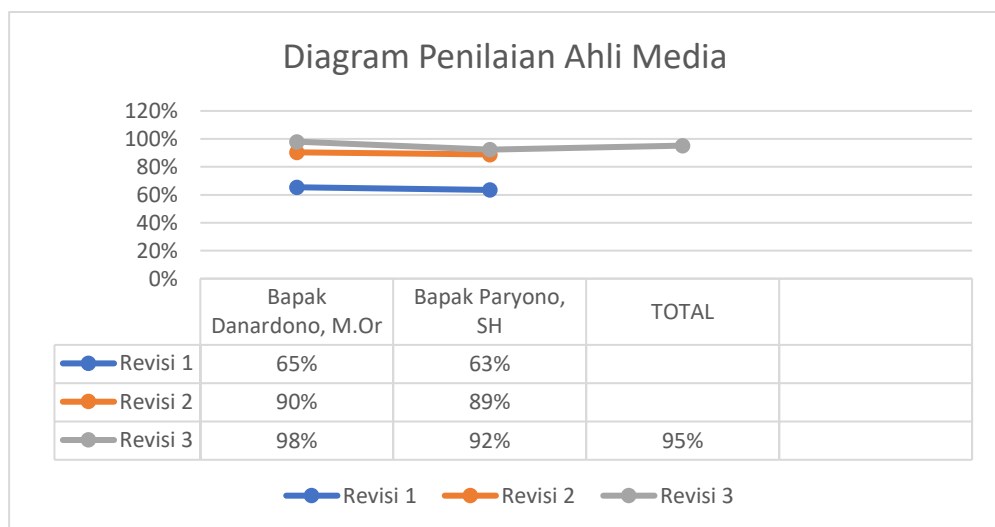
## **F. Pembahasan**

Penyempurnaan *Scoring board Kata Karate* Karate Berbasis *Android* dengan Penilaian Teknik dan Atletik dibuat menjadi evaluasi pertandingan *kata* yang dijalankan pada sistem *android* yang poinnya sebagai media penilaian pertandingan *kata* maka bisa membantu *kata* pertandingan dalam menangani skor pertandingan tiap pesaing yang bersaing. Bukan hanya sebagai media penilaian kecocokan *kata*, *scoring board* ini juga bekerja sama dengan para pesaing, mentor dan penonton dalam melihat transparansi sistem penilaian yang dilakukan oleh organisasi koordinator sesuai dengan skor yang diberikan oleh juri yang ditunjuk. Pembuatan media penilaian *kata* ini menggunakan sistem penelitian R&D dengan 5 model perbaikan yang dibuat oleh ADDIE sesuai dengan Endang Mulyatiningsih (2012:18). Kemajuan yang dimaksud dimulai dari tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. *Scoring board kata karate berbasis android* dengan penilaian teknik dan atletik ini dikembangkan menjadi aplikasi *android* dibantu oleh saudara Nanang Prasetya Beki, Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2018. Sesudah produknya dikembangkan, aplikasi evaluasi pencocokan *kata* dinilai melalui uji validasi mengenai materi dan media. Uji validasi ahli dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Data yang diperoleh setelah pengarahannya uji validasi dari Ahli Materi dan Ahli Media oleh Pembimbing digunakan sebagai bahan penilaian untuk produk *scoring boards* penilaian kata karate berbasis

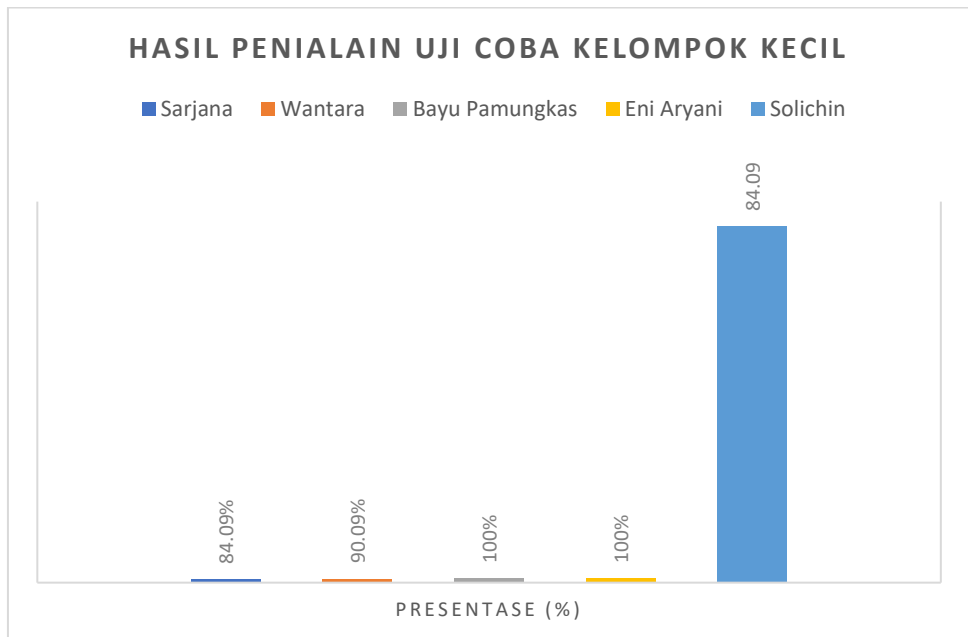
*android* dengan penilaian teknik dan atletik dalam permainan karate. Dari hasil validasi yang diberi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media setelah 3 kali evaluasi produk, produk *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik* pada cabang olahraga karate dengan persentase 94,64% ahli materi dan 95,15% ahli media dikategorikan “Sangat Layak” dengan untuk di uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua kelompok, yaitu uji coba kelompok kecil pada pertandingan Kejurda INKAI DIY pada tanggal 5-6 Maret 2022 dan uji coba kelompok besar pada pertandingan POPDA DIY pada tanggal 17 Maret 2022. Hasil angket uji coba lapangan dengan penilaian melalui google form mengenai *scoring board* berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik pada uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase sebesar 91.81% dikategorikan “Sangat Layak” dan uji coba kelompok besar menunjukkan presentase sebesar 91.88% dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan persentase hasil uji coba pada produk *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik* dikategorikan “Sangat Layak” dan berpendapat bahwa *scoring board* penilaian *kata* karate sangat bermanfaat dan membantu dalam proses penilaian.



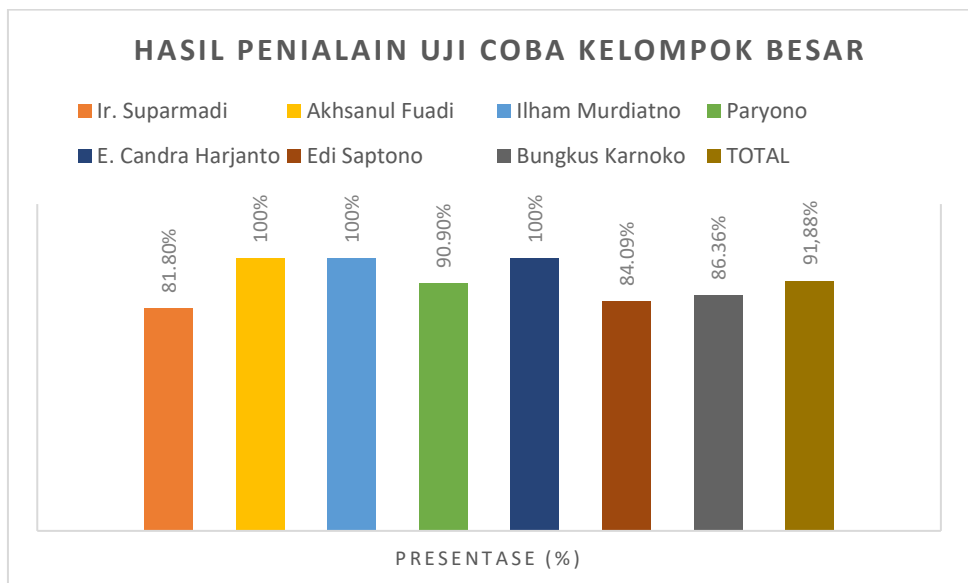
Gambar 26. Diagram Penilaian Ahli Materi



Gambar 27. Diagram Penilaian Ahli Media



Gambar 28. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 29. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melewati uji coba produk terdapat kelebihan dan kekurangan dari *scoring board* sebagai berikut:

**1. Kelebihan *Scoring Board*:**

- a) Berbasis *android*.
- b) Penggunaan aplikasi yang mudah.
- c) Mempermudah juri dalam memberikan nilai dengan dua penilaian kata dan atletik.
- d) Nilai dapat dilihat oleh peserta, official dan penonton.
- e) Semua tingkat pertandingan bisa menerapkan peraturan terbaru.
- f) Bahasa yang digunakan sesuai dengan system pada *android*.

**2. Kekurangan *Scoring Board*:**

- a) Aplikasi hanya dapat digunakan oleh pengguna *android*.
- b) Harus mendownload lewat link yang tersedia.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian Pengembangan *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android* Dengan Penilaian Teknik Dan Atletik bisa diambil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pengembangan *scoring board kata* berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik dilakukan dengan pengembangan ADDIE yaitu, Analisis, Design, Development, Impementation, Evaluation.
2. Pengembangan *scoring board kata* berbasis *android* dengan dua penilaian sangat membantu juri dalam melakukan penilaian dengan cepat dan secara transparan disaksikan langsung oleh peserta, official, dan penonton. Dikarenakan dengan adanya *scoring board kata* karate berbasis *android* seluruh tingkatan pertandingan bisa menerap peraturan kata terbaru dengan *scoring board* yang sudah dikembangkan dengan dua penilaian dan memperoleh hasil akhir nilai yang akurat dan cepat.
3. Pengembangan *scoring board* berbasis *android* dengan dua evaluasi ini telah dicoba keabsahannya oleh 94,64% persen ahli materi dan 95,15% ahli media. Hasil penilaian pengembangan *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik menunjukkan bahwa untuk penilaian dari kelompok kecil total persentasenya 91,81% berkategori “Sangat Layak” dan penilaian dari kelompok besar total persentase 91,88% berkategori “Sangat Layak”. Dengan demikian *Scoring Board Kata Karate Berbasis Android*

Dengan Penilaian Teknik dan Atletik sangat layak digunakan dalam pertandingan *kata* karate yang menggunakan peraturan terbaru.

### **B. Implikasi**

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai berbagai implikasi secara praktis diantaranya:

1. Sebagai aplikasi evaluasi *kata karate* untuk penggunaan peraturan kompetisi pertandingan terbaru yang disesuaikan.
2. Memudahkan juri yang ditunjuk untuk memberikan skor secara cepat dan untuk semua maksud dan tujuan, serta dapat dilihat oleh atlet, official, dan penonton.
3. Semua karateka atau atlet dapat merasakan evaluasi kata terbaru selama pertandingan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian dalam proses penelitian ini diantaranya:

1. Jumlah responden pada uji coba lapangan yang terbatas dikarenakan pelaksanaan pada pertandingan yang berdampak pada minimnya juri.
2. Aplikasi *scoring board kata* karate berbasis *android* dengan penilaian teknik dan atletik belum terhubung dengan system computer yang ada pada tim panitia.

### **D. Saran**

Peningkatan Papan Skor Kata Karate Berbasis *Android* dengan Penilaian Teknis dan Atletik juga harus dikembangkan untuk ditingkatkan sebagai item. Terdapat berbagai kekurangan dalam produk ini yang bisa dibentuk menjadi

manfaat berikut. Misalnya, menghubungkan aplikasi ke layar dan mencocokkan kata sehingga hasil skor terisi secara konsekuen. Peningkatan kapabilitas pada aplikasi dilakukan agar penyelenggaraan pertandingan dapat lebih lugas dan terorganisir.


## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinoka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rinoka Cipta.
- Danardono. 2006. *Sejarah, Etika, dan Filosofi Seni Beladiri Karate*. Artikel e-staff FIK UNY.
- Deska, F. R. (2018) Pengembangan Buku Terhadap Poomsae Taegeuk 1 sampai 8. Yogyakarta: FIK UNY
- Endang Mulyatiningsih. 2012. *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Erlina Saraswati (2020) tentang “Pengembangan Scoring Board Manual Sebagai Alat Penilaian Kata Dalam Pertandingan Karate” Skripsi. Yogyakarta: UNY
- Gusril. 2016. *Penelitian Pengembangan dalam Ilmu Keolahragaan*. Jakarta: Kencana.
- Haryanto. 2015. *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ilham H.S., dan Aditya Wiratama NS. 1996. *Karate untuk Pemula*. Pekalongan: C.V. Gunung Mas.
- Isnaeni Ainun Maula AL-Hanaf (2020) tentang “Pengembangan Aplikasi Taekwondo Poomsae Taegeuk Berbasis *Android*” Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses dari <http://kbbi.web.id/pengembangan> pada tanggal 28 Januari 2022, pukul 21.35 wib.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Cetakan ketiga. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maksum, Ali. 2012. *Metode Penelitian*. Surabaya: UNESA University Press.
- Rizqi Arindra Fadhila (2020) tentang “Pengembangan Media Penilaian Pertandingan Kata Pada Cabang Olahraga Karate Berbasis Aplikasi Desktop” Skripsi. Yogyakarta: UNY
- Sujoto, J.B. 1996. *Teknik-teknik Karate*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka.

- Satyaputra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, dan Achmad Tharmizi. (2013). Mobile Searching Objek Wisata Pekanbaru Menggunakan Location Base Service (LBS) Berbasis *Android*. Jurnal. Politeknik Caltex Riau. (Vol 1 hlm 177). [http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-NasionalInfonmatika-\\_SNIf-2013](http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-NasionalInfonmatika-_SNIf-2013). Diakses pada tanggal 28 Januari 2022, pukul 19.00 wib
- Van den Akker. 2009. Principles and Methods of Development Research. Pada J. Van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, Nieven, dan T. Plomp (eds), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 1-14). Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Victorianus, P. 2012. *Karate-Do Shotokan Kata*. Bogor: PT.Gramedia.
- WKF. (2020). *Kata and Kumite Competition Rules*.  
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132300166/pendidikan/Materi+Keterampilan+Dasar+Karate.pdf> (diakses pada tanggal 25 Mei 2022 pada pukul 17.16 WITA)  
<http://clipart-library.com/gambar-karate.html> (diakses pada tanggal 03 Juli 2022 pada pukul 15.00 WIB)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id
---	---

---

Nomor	: 861/UN34.16/PT.01.04/2022	8 Maret 2022
Lamp.	: 1 Bendel Proposal	
Hal	: Izin Penelitian	

**Yth .    Pengurus Daerah INKAI DIY**



Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Husnul Hinayah
NIM	: 18602241018
Program Studi	: Pendidikan Kepelatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan scoring board kata karate berbasis android dengan penelitian teknik dan atletik
Waktu Penelitian	: 5 - 7 Maret 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

  
  
Dr. Yudi Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

CS Dipindai dengan CamScanner



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

Nomor : 863/UN34.16/PT.01.04/2022  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

8 Maret 2022

Yth . FORKI DIY

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Husnul Hinayah  
NIM : 18602241018  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga - SI  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Scoring Board Kata Karate Berbasis Android Dengan Penilaian Teknik dan Atletik  
Waktu Penelitian : Selasa - Jumat, 15 - 18 Maret 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba



**PENGURUS PROVINSI  
FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA  
( F O R K I )  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Sekretariat : Panasan RT. 01 RW. 29 Donoharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta Telp.0274 865104/ 08122798418

Nomor. : 12 /FORKI-DIY/III/2022  
Lamp. : -  
Hal. : Rekomendasi Izin Penelitian

Yogyakarta, 16 Maret 2022


Kepada Yth ;  
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Di. Yogyakarta

Dengan hormat,  
Menindaklanjuti surat dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 863/UN34.16/PT.01.04/2022, tanggal 8 Maret 2022, perihal Izin Penelitian.

Maka dengan ini kami memberikan Rekomendasi Izin Penelitian di Pengda FORKI DIY pada tanggal 17 Maret 2022 bagi mahasiswa bernama Husnul Hinayah NIP 18602241018 untuk mencari data dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi dengan judul Pengembangan Scoring Board Kata Karate Berbasis Android dengan penilaian Teknik dan Atletik.

Demikian Surat Rekomendasi ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya atas kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

PENGURUS PROVINSI  
FEDERASI OLAHRAGA KARATE-DO INDONESIA  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIS UMUM



PARYONO, SH

Tembusan :  
1. Sdri. Husnul Hinayah di Yogyakarta  
2. Arsip

### Lampiran 3. Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092  
Laman: fik.uny.ac.id Surel: humas\_fik@uny.ac.id

#### LEMBAR KONSULTASI

Nama : Husnul Hitiayah  
NIM : 18602241018  
Pembimbing : Danardono, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	18/2022 1/3	- Judul - dijk - sorry kata	
2.	1/2022 1/3	Copyrite penulsa	
3.	5/2022 1/3	Perbaiki secara pda klmp -> dperu	
4.	7/2022 1/3	revisi per nama	
5.	11/3 2022	Aspek penulisan	
6.	01/04 2022	Penulisan skripsi	
7.	12/05 2022	pengusunan skripsi	
8.	16/6/2022	sihkan mendaftar ujian.	

Kajur PKL

Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S  
NIP. 19600407 198601 2 001

\*) Blangko ini kalau sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

**Lampiran 4. Lembar Pertama Penilaian Ahli Materi (Bapak Danardono,  
M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 01 Maret 2022

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S-2

Pangkat : III

Golongan : D

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :  
4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru				✓	
2	Kesesuaian alat dengan judul			✓		
3	Ketepatan alat yang disajikan		✓			
4	Kebermanfaatan alat			✓		
5	Keterbacaan alat			✓		
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka		✓			
7	Kesesuaian ukuran angka		✓			

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Materi



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

**Lampiran 5. Lembar Kedua Penilaian Ahli Materi (Bapak Danardono, M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilaian dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 02 Maret 2022

B. Identitas

Nama : *Danardono, M.Or*

Pendidikan : *S-2*

Pangkat : *III*

Golongan : *D*

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :
  - 4 = Sangat sesuai
  - 3 = Sesuai
  - 2 = Kurang sesuai
  - 1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru				✓	
2	Kesesuaian alat dengan judul				✓	
3	Ketepatan alat yang disajikan			✓		
4	Kebermanfaatan alat				✓	
5	Keterbacaan alat				✓	
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka			✓		
7	Kesesuaian ukuran angka			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---


F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Materi



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

**Lampiran 6. Lembar Ketiga Penilaian Ahli Materi (Bapak Danardono,  
M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 04 Maret 2022

B. Identitas

Nama : ~~Dr~~ Danardono, M.Or

Pendidikan : S-2

Pangkat : III

Golongan : D

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :
  - 4 = Sangat sesuai
  - 3 = Sesuai
  - 2 = Kurang sesuai
  - 1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru				✓	
2	Kesesuaian alat dengan judul				✓	
3	Ketepatan alat yang disajikan				✓	
4	Kebermanfaatan alat				✓	
5	Keterbacaan alat				✓	
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka				✓	
7	Kesesuaian ukuran angka				✓	

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Materi



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

## Lampiran 7. Lembar Pertama Penilaian Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

#### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

#### B. Identitas

Nama : Akhsanul Fuadi

Perguruan : IKPA

DAN : ✓

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :  
4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru			✓		
2	Kesesuaian alat dengan judul			✓		
3	Ketepatan alat yang disajikan		✓			
4	Kebermanfaatan alat		✓			
5	Keterbacaan alat			✓		
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka		✓			
7	Kesesuaian ukuran angka			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---


F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 02 Maret 2022

Ahli Materi

  
AZZAHWA FADI

## Lampiran 8. Lembar Kedua Penilaian Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

#### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

#### B. Identitas

Nama : Akhsanul Fuadi

Perguruan : IKPAI

DAN : ✓

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda chek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :  
4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru			✓		
2	Kesesuaian alat dengan judul				✓	
3	Ketepatan alat yang disajikan			✓		
4	Kebermanfaatan alat			✓		
5	Keterbacaan alat			✓		
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka			✓		
7	Kesesuaian ukuran angka			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---


F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 02 Maret 2022

Ahli Materi

  
Afhanul Fuasi

## Lampiran 9. Lembar Ketiga Penilaian Ahli Materi (Bapak Akhsanul Fuadi)

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

#### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* berbasis *android* dengan penelitian teknik dan atletik yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

#### B. Identitas

Nama : Akhsanul Fuadi

Perguruan : IKPAI

DAN : ✓

### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda chek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :  
4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Materi sesuai dengan peraturan pertandingan kata terbaru			✓		
2	Kesesuaian alat dengan judul				✓	
3	Ketepatan alat yang disajikan				✓	
4	Kebermanfaatan alat				✓	
5	Keterbacaan alat			✓		
<b>Aspek tata letak dan ukuran angka</b>						
6	Ketepatan tata letak angka				✓	
7	Kesesuaian ukuran angka			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---


F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 09 Maret 2022

Ahli Materi

  
Akhsanul Fuadi

**Lampiran 10. Lembar Pertama Penilaian Ahli Media (Bapak Danardono,  
M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN  
TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efesien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 01 Maret 2022

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
2	Keselarasn warna tulisan background				✓	
3	Kesesuaian desain			✓		
4	Konsistensi menu reset		✓			
5	Penempatan menu reset		✓			
6	Ukuran tombol		✓			
7	Ketepatan peilihan warna menu				✓	
8	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
9	Ketepatan ukuran huruf		✓			
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset		✓			
12	ketepatan angka penilaian			✓		
<b>Aspek kualitas pemograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk		✓			

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---

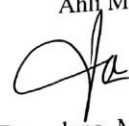
F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Media



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

**Lampiran 11. Lembar Kedua Penilaian Ahli Media (Bapak Danardono, M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 02 Maret 2022

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S-2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :  
4 = Sangat sesuai  
3 = Sesuai  
2 = Kurang sesuai  
1 = Tidak sesuai
3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
2	Keselarasannya warna tulisan background				✓	
3	Kesesuaian desain				✓	
4	Konsistensi menu reset			✓		
5	Penempatan menu reset			✓		
6	Ukuran tombol			✓		
7	Ketepatan pemilihan warna menu			✓		
8	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
9	Ketepatan ukuran huruf				✓	
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset				✓	
12	ketepatan angka penilaian				✓	
<b>Aspek kualitas pemograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

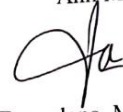
F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Media



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

**Lampiran 12. Lembar Ketiga Penilaian Ahli Media (Bapak Danardono,  
M.Or)**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK**

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09 Maret 2022

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S-2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
2	Keselarasn warna tulisan background				✓	
3	Kesesuaian desain				✓	
4	Konsistensi menu reset				✓	
5	Penempatan menu reset				✓	
6	Ukuran tombol				✓	
7	Ketepatan peilihan warna menu				✓	
8	Ketepatan pemilihan warna teks			✓		
9	Ketepatan ukuran huruf				✓	
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset				✓	
12	ketepatan angka penilaian				✓	
<b>Aspek kualitas pemograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk					

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

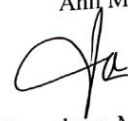
F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta,

Ahli Media



Danardono, M.Or

NIP. 197611052002121002

### Lampiran 13. Lembar Pertama Penilaian Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

#### LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

##### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

##### B. Identitas

Nama : Paryono, SH

Perguruan : IKIPANAS

DAN : V

##### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background			✓		
2	Keselarasan warna tulisan background			✓		
3	Kesesuaian desain		✓			
4	Konsistensi menu reset		✓			
5	Penempatan menu reset			✓		
6	Ukuran tombol		✓			
7	Ketepatan peilihan warna menu			✓		
8	Ketepatan pemilihan warna teks		✓			
9	Ketepatan ukuran huruf		✓			
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset			✓		
12	ketepatan angka penilaian		✓			
<b>Aspek kualitas pemograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk			✓		

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---



---

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 01 Maret 2022

Ahli Media

  
PARYONO, SH

## Lampiran 14. Lembar Kedua Penilaian Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

#### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

#### B. Identitas

Nama : Paryono, SH

Perguruan : IKIPANAS

DAN : V

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
2	Keselarasan warna tulisan background				✓	
3	Kesesuaian desain				✓	
4	Konsistensi menu reset			✓		
5	Penempatan menu reset				✓	
6	Ukuran tombol			✓		
7	Ketepatan pemilihan warna menu			✓		
8	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
9	Ketepatan ukuran huruf			✓		
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset			✓		
12	ketepatan angka penilaian				✓	
<b>Aspek kualitas pemograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk				✓	

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 02 Maret 2022

Ahli Media

  
PARYONO, SH

## Lampiran 15. Lembar Ketiga Penilaian Ahli Media (Bapak Paryono, SH)

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN *SCORING BOARD KATA* KARATE BERBASIS *ANDROID* DENGAN PENILAIAN TEKNIK DAN ATLETIK

#### A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *Scoring Board Kata* Karate Berbasis *Android* Dengan Penilaian Teknik dan Atletik. Pengembangan *scoring board* ini diharapkan nantinya menghasilkan *scoring board* yang memudahkan juri dalam menilai di setiap pertandingan *kata* dan mempercepat proses penilain dalam pertandingan karate kategori *kata*.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap *scoring board* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak/Ibu berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi *scoring board* tersebut agar terbentuk *score board* yang efektif dan efisien. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta,

#### B. Identitas

Nama : Paryono, SH

Perguruan : IKIPANAS

DAN : V

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.

2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek ( V ) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda. Keterangan :

4 = Sangat sesuai

3 = Sesuai

2 = Kurang sesuai

1 = Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

NO	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				Komentar
		1	2	3	4	
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Ketepatan pemilihan warna background				✓	
2	Keselarasannya warna tulisan background				✓	
3	Kesesuaian desain				✓	
4	Konsistensi menu reset				✓	
5	Penempatan menu reset				✓	
6	Ukuran tombol			✓		
7	Ketepatan pemilihan warna menu				✓	
8	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
9	Ketepatan ukuran huruf			✓		
10	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
11	Kejelasan angka penilaian dan menu reset			✓		
12	ketepatan angka penilaian				✓	
<b>Aspek kualitas pemrograman</b>						
13	Kemudahan menggunakan produk				✓	

E. Komentar/Saran Perbaikan Lain

---



---



---



---



---



---



---



---



---

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa *scoring board* ini

- a. Layak uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 04 Maret 2022

Ahli Media



PARYONO, SH

**Lampiran 16. Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil**

<b>N o.</b>	<b>Nama Juri</b>	<b>Sabuk/ DAN</b>	<b>Perguruan</b>	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>kategori</b>
1.	Sarjana	Hitam/ V	GOJUKAI	37	44	84,09%	Sangat Layak
2.	Wantara	Hitam/ IV	INKANAS	40	44	90,9%	Sangat Layak
3.	Bayu Pamungkas	Hitam/ III	INKADO	44	44	100%	Sangat Layak
4.	Eni Aryani	Hitam/ III	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
5.	Solichin	Hitam/ II	INKAI	37	44	84,09%	Sangat Layak
<b>SKOR TOTAL</b>				<b>202</b>	<b>220</b>	<b>91,81%</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 17. Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Besar**

<b>N o.</b>	<b>Nama Juri</b>	<b>Sabuk/ DAN</b>	<b>Perguruan</b>	<b>Skor yang diperoleh</b>	<b>Skor maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>kategori</b>
1.	Ir. Suparmadi	Hitam/ IV	INKADO	36	44	81,8%	Sangat Layak
2.	Akhsanul Fuadi	Hitam/ V	INKAI	44	44	100%	Sangat Layak
3.	Ilham Murdiatno	Hitam/ IV	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
4.	Paryono	Hitam/ V	INKANAS	40	44	90,9%	Sangat Layak
5.	E. Candra Harjanto	Hitam/ IV	LEMKARI	44	44	100%	Sangat Layak
6.	Edi Saptono	Hitam/ IV	KKI	37	44	84,09%	Sangat Layak
7.	Bungkus Karnoko	Hitam/ IV	GOJUKAI	38	44	86,36%	Sangat Layak
<b>SKOR TOTAL</b>				<b>283</b>	<b>308</b>	<b>91,8%</b>	<b>Sangat Layak</b>

## Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan





