**LEMBAR VALIDASI PAKAR MEDIA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Judul Penelitian | : |  |
| Peneliti | : |  |
| NIM | : |  |
| Program Studi | : | S-1 Pendidikan Komputer |
| Pembimbing I | : |  |
| Pembimbing II | : |  |

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan adanya penelitian mengenai **“JUDUL”**, maka melalui instrumen ini dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dengan tujuan mengukur kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan untuk mengukur kesahihan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Aspek penilaian materi pada media pembelajaran ini diadaptasi dari standar buku LORI (*Learning Object Review Instrument*) versi 2 yang dikembangkan oleh Nesbit, Beiferm, dan Leacock pada tahun 2009.

1. **IDENTITAS VALIDATOR**

Nama : Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.

NIP/NIPK : 198810052022031005

Instansi : Pend. Komputer FKIP ULM

1. **PETUNJUK PENGISIAN**

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) pada salah satu kolom yang tersedia. Instrumen Penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel . Instrumen Penilaian

|  |  |
| --- | --- |
| **Skor** | **Keterangan** |
| 1 | Tidak Baik |
| 2 | Kurang Baik |
| 3 | Baik |
| 4 | Sangat Baik |

1. **ASPEK PENILAIAN**

| **Indikator Penilian** | **Butir Penilaian** | **Penilaian** | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| **KUALITAS KONTEN** | | | | | |
| 1. Ketepatan Konsep | 1. Tidak ada kekeliruan dalam penyampaian materi Node.js. |  |  |  |  |
| 1. Contoh kode mencerminkan praktik standar Node.js |  |  |  |  |
| 1. Kejelasan Penjelasan | 1. Penjelasan materi mudah dipahami oleh pemula. |  |  |  |  |
| 1. Istilah teknis dijelaskan secara ringkas |  |  |  |  |
| 1. Relevansi isi dengan kebutuhan pengguna | 1. Materi sesuai dengan kebutuhan pemula dalam belajar Node.js |  |  |  |  |
| 1. Topik yang disajikan mencerminkan kebutuhan pembelajaran secara aktual. |  |  |  |  |
| **KESESUAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN** | | | | | |
| 1. Keterkaitan materi dengan capaian pembelajaran | 1. Materi mendukung tujuan pembelajaran dalam modul. |  |  |  |  |
|  | 1. Aktivitas pembelajaran mencerminkan indikator keberhasilan belajar. |  |  |  |  |
| 1. Kesesuaian alur dengan metode tutorial | 1. Setiap bagian membimbing pengguna langkah demi langkah. |  |  |  |  |
|  | 1. Materi disusun secara bertahap dari dasar ke lanjutan. |  |  |  |  |
| **UMPAN BALIK DAN ADAPTASI** | | | | | |
| 1. Respons terhadap jawaban pengguna | 1. Umpan balik muncul setelah pengguna menjawab soal. |  |  |  |  |
|  | 1. Sistem membedakan feedback untuk jawaban benar dan salah. |  |  |  |  |
| 1. Adaptasi Pembelajaran | 1. Media memberikan kesempatan mengulang jika jawaban salah. |  |  |  |  |
|  | 1. Ada saran/penjelasan tambahan untuk pengguna yang mengalami kesalahan. |  |  |  |  |
| 1. Penyesuaian ritme belajar | 1. Pengguna dapat mengulang materi tertentu sesuai kebutuhan. |  |  |  |  |
| **MOTIVASI** | | | | | |
| 1. Penerapan elemen gamifikasi | 1. Terdapat poin, badge, atau penghargaan digital lainnya. |  |  |  |  |
| 1. Penghargaan muncul setelah menyelesaikan tantangan. |  |  |  |  |
| 1. Tantangan Progresif | 1. Pengguna menyelesaikan materi secara bertahap sesuai capaian. |  |  |  |  |
| 1. Terdapat tantangan tambahan untuk pengguna aktif. |  |  |  |  |
| 1. Dukungan visual motivatif | 1. Media menampilkan animasi atau efek saat keberhasilan. |  |  |  |  |
| 1. Terdapat kata-kata motivasi atau encouragement. |  |  |  |  |
| 1. Penguatan Intrinsik | 1. Media mendorong ekplorasi dan pembelajaran mandiri. |  |  |  |  |
| **PRESENTASI DESAIN** | | | | | |
| 1. Konsistensi dan kenyamanan visual | 1. Layout antarmuka konsisten dan mudah dibaca. |  |  |  |  |
| 1. Warna dan tipografi tidak mengganggu kenyamanan. |  |  |  |  |
| 1. Visualisasi pendukung belajar | 1. *Syntax Highlighting* dan nomor baris kode ditampilkan jelas |  |  |  |  |
| 1. Elemen grafis memperkuat pemahaman materi. |  |  |  |  |
| **KEMUDAHAN INTERAKSI** | | | | | |
| 1. Navigasi antarmuka | 1. Menu dan tombol mudah untuk diakses serta dipahami. |  |  |  |  |
| 1. Struktur halaman tidak membingungkan. |  |  |  |  |
| 1. Keberfungsian fitur | 1. Semua fitur berjalan tanpa error saat diuji. |  |  |  |  |
| 1. Tautan, tombol, dan animasi berfungsi dengan normal. |  |  |  |  |
| **AKSESIBILITAS** | | | | | |
| 1. Ketersediaan di perangkat umum | 1. Media berjalan dengan baik di berbagai browser dan perangkat. |  |  |  |  |
| 1. Tidak memerlukan instalasi tambahan atau software khusus. |  |  |  |  |
| 1. Keterbacaan dan dukungan visual | 1. Kontras warna cukup untuk keterbacaan. |  |  |  |  |
| **KEPATUHAN TERHADAP STANDAR** | | | | | |
| 1. Informasi dan Dokumentasi | 1. Tercantum informasi media. |  |  |  |  |
| 1. Terdapat panduan penggunaan. |  |  |  |  |

1. **SARAN**

Mohon Bapak/Ibu dapat berkenan memberikan saran untuk media pembelajaran ini secara tertulis pada kolom yang tersedia. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

|  |
| --- |
|  |

1. **KESIMPULAN**

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Node.Js Dasar dengan Metode Tutorial menggunakan Pendekatan Gamifikasi ini.

|  |  |
| --- | --- |
| **Keterangan Validasi** | **Hasil** |
| Media belum dapat digunakan |  |
| Media dapat digunakan dengan revisi sesuai saran |  |
| Media dapat digunakan tanpa revisi |  |

Banjarmasin,

Validator Pakar Media,

Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.

NIP. 198810052022031005