




# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Permohonan Data

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

---

Nomor : 36/UN48.11.1/DT/2021  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

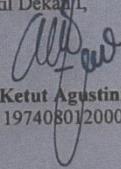
Singaraja, 8 Januari 2021

Yth. Koord. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Undiksha  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Made Wira Yanottama  
NIM : 1715051065  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,  
  
Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.  
NIP 197408012000032001

## Lampiran 2. Hasil Angket Wawancara Dosen

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan  
Konten Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model *Blended Learning*  
Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw**

(Dosen)

Nama : *I Made Satyanan, S.Pd., M.Pd.*

NIP : *198206062008121002*

Pertanyaan

1. Bagaimana penyelenggaraan pembelajaran selama ini pada mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :  
*pembelajaran berlangsung dengan baik  
tentunya di berbagai kesempatan.*

2. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :  
*1. Bukuajar  
2. Video pembelajaran*

3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau dosen yang mengajar mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :  
*2 dosen pengampu*



- .....  
 .....  
 .....  
 4. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di kampus untuk mendukung proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

1. Lapangan Lapangan sepak takraw  
 2. Marker dan cones.  
 3. Bola

.....  
 .....

5. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :

alat dan media yang digunakan sampai sejauh ini sudah berjalan dengan baik namun perlu dikembangkan lagi media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

6. Faktor apa saja yang menjadi permasalahan atau kendala dalam proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :

- pemanfaatan media pembelajaran  
 - kurangnya sumber belajar

.....  
 .....

7. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan e-learning pada proses pembelajaran?



Jawaban :

1. pemanfaatan E-Learning Unlifesha.
2. Penggunaan platform ( e meeting kaul 2004 )

8. Menurut pemahaman anda, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :

Sangat Perlu.

9. Konten apa saja yang diharapkan yang dimuat di dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :

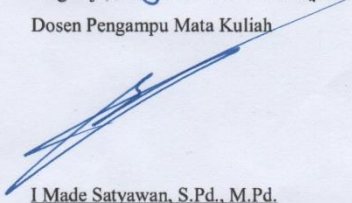
- Kelengkapan media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi belajar kerja dan evaluasi.

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai salah satu referensi dalam mendukung proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw?

Jawaban :

Dengan pengulangan Uraian pembelajaran  
mungkin diharapkan peserta didik  
Mau dan Sakti belajar maupun  
dan dimanapun.

Singaraja, 5 Januari 2024  
Dosen Pengampu Mata Kuliah

  
I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198206062008121002

## SILABUS MATA KULIAH

### I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Mata Kuliah	: TP. Pembelajaran Sepak Takraw
Kode	: JAS 19308
Semester	: 3 (Tiga)
Sks	: 2
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.

### II. CP MATA KULIAH

#### A. CP. Sikap

- (1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- (2) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
- (3) Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

#### B. CP. Pengetahuan

- (1) Memiliki kemampuan pedagogik terkait dengan sejarah dan perkembangan sepak takraw.
- (2) Menguasai pengetahuan tentang peserta didik, teori teknik dasar dan metodologi pembelajaran tentang teknik dasar, prinsip, prosedur dan pemanfaatan evaluasi tentang teknik dasar dalam pembelajaran sepak takraw.
- (3) Mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran tentang sejarah, perkembangan, teknik dasar dan peraturan dalam pembelajaran sepak takraw.

#### C. CP. Keterampilan Umum

- (1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.



(2) Memiliki landasan keilmuan tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.

#### D. CP. Keterampilan Khusus

- (1) Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.
- (2) Memiliki kemampuan memberikan pendidikan dan pelatihan tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.
- (3) Memiliki kreasi dan improvisasi yang inovatif dan terampil dalam mensimulasikan peraturan permainan, pertandingan, pengorganisasian, dan tes keterampilan dalam pembelajaran sepak takraw.

### III. GARIS BESAR RENCANA PEMBELAJARAN (GBRP)

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
1	2	3	4
1	A1,2,3 B1,2 3 C1,2, D 1	1. mampu menjelaskan sejarah permainan sepak takraw 2. Mampu menjelaskan perkembangan sepak takraw di Indonesia 3. Mampu menjelaskan perkembangan sepak takraw di Dunia	1.1 Sejarah sepak takraw 1.2 Perkembangan sepak takraw
2	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D 1,2	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar dalam permainan sepak takraw. 2. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik lanjutan dalam permainan sepak takraw.	1.1 Teknik Dasar Sepakan, servise dan menahan (control) 1.2 Teknik lanjutan <i>smash</i> dan <i>block</i>
3	A1,2,3 B1,2 3		1.1 Metode latihan dalam permainan sepak takraw

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
1	2	3	4
4	C1,2 D1,2	Mampu mempraktikkan metode latihan dan bermain dalam permainan sepak takraw	1.2 Teknik bermain dalam permainan sepak takraw
5	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan peraturan permainan sepak takraw 2. Mampu mengorganisasikan pertandingan permainan sepak takraw	1.1 Peraturan permainan sepak takraw 1.2 Pertandingan sepak takraw
	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2,3	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan tes dalam permainan sepak takraw	1.1 Tes Servis 1.2 Tes kontrol bola 1.3 Tes operan 1.4 Tes <i>smash</i>

**Koordinator Program Studi Penjasokesrek**

**Dosen Pengasuh Mata Kuliah,**

**I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 198501172008121001**

**I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 198206062008121002**

Lampiran 4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**I. IDENTITAS MATA KULIAH**

Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Mata Kuliah	: TP. Pembelajaran Sepak Takraw
Kode	: JAS 19308
Semester	: 3 (Tiga)
Sks	: 2
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.

**II. CP MATA KULIAH**

**A. CP. Sikap**

- (1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- (2) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
- (3) Bekerja jasanya dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

**B. CP. Pengetahuan**

- (1) Memiliki kemampuan pedagogik terkait dengan sejarah dan perkembangan sepak takraw.
- (2) Menguasai pengetahuan tentang peserta didik, teori teknik dasar dan metodologi pembelajaran tentang teknik dasar, prinsip, prosedur dan pemanfaatan evaluasi tentang teknik dasar dalam pembelajaran sepak takraw.
- (3) Mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar dan media pembelajaran tentang sejarah, perkembangan, teknik dasar dan peraturan dalam pembelajaran sepak takraw.

**C. CP. Keterampilan Umum**

- (1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.



(2) Memiliki landasan keilmuan tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.

#### **D. CP. Keterampilan Khusus**

- (1) Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.
- (2) Memiliki kemampuan memberikan pendidikan dan pelatihan tentang teknik dasar sepakan, servis, *smash* dan blok dalam pembelajaran sepak takraw.
- (3) Memiliki kreasi dan improvisasi yang inovatif dan terampil dalam mensimulasikan peraturan permainan, pertandingan, pengorganisasian, dan tes keterampilan dalam pembelajaran sepak takraw.

### **III. DESKRIPSI MATA KULIAH :**

Mata Kuliah ini membahas tentang sejarah, perkembangan sepak takraw, teknik dasar dan lanjutan, metode latihan, teknik bermain, peraturan, perwasitan, pengorganisasian permainan sepak takraw, dan tes ketrampilan dalam permainan sepak takraw.

### **IV. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN**

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
I	A1,2,3 B1,2 3 C1,2, D 1	Sejarah sepak takraw	Mampu Menjelaskan Sejarah sepak takraw	Metode ekspositori dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji sejarah sepak takraw	2x50 menit	1. Perkembangan olahraga Sepak Takraw dan tokohnya (Depdiknas dan PSTI) 2. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro)
II	A1,2,3 B1,2 3 C1,2, D 1	Perkembangan sepak takraw	Mampu Menjelaskan perkembangan sepak takraw	Metode ekspositori dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji perkembangan sepak takraw	2x50 menit	1. Perkembangan olahraga Sepak Takraw dan tokohnya (Depdiknas dan PSTI) 2. Pembelajaran Permainan Sepak takraw

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
III-IV	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D 1,2	Teknik Dasar Sepakan,	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar sepakan dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan teknik dasar sepakan dalam permainan sepak takraw	4x50 menit	(Sudrajat Prawiro saputro)  1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro)
V	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D 1,2	Teknik servise dalam permainan sepak takraw	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar servis dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan teknik dasar servis dalam permainan sepak takraw	2x50 menit	2. Sepak Takraw (Muhamad Suhud)
VI	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D 1,2	Teknik menahan ( <i>control</i> ) dalam permainan sepak takraw	Mampu	Metode Ekspositori,	Mengkaji dan mempraktikkan teknik	2x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw



Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
VII	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2	Teknik serangan ( <i>smash</i> ) dalam permainan sepak takraw	menjelaskan dan mempraktikkan teknik menahan dalam permainan sepak takraw	demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	menahan dalam permainan sepak takraw	2x50 menit	(Muhamad Suhud)
VIII		UTS	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik serangan ( <i>smash</i> ) dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan teknik serangan ( <i>smash</i> ) dalam permainan sepak takraw	2x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw (Muhamad Suhud)
IX	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2	Teknik <i>block</i> dalam permainan sepak takraw	-----	Evaluasi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik	-----  Mengkaji dan	2x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw (Muhamad

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
X	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2,3	Metode Latihan dalam permainan sepak takraw	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik <i>block</i> dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	mempraktikkan teknik <i>block</i> dalam permainan sepak takraw	2x50 menit	Suhud)  -----
XI-XII	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2,3	Teknik Bermain	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan metode latihan dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan metode latihan	4x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw (Muhamad Suhud)
XIII-XIV	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2,3	Peraturan Permainan Sepak takraw	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik bermain dalam permainan	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktikkan teknik bermain dalam permainan sepak takraw	4x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
XV	A1,2,3 B1,2 3 C1,2 D1,2,3	Pengorganisasian pertandingan sepak takraw	sepak takraw  Mampu menjelaskan dan mempraktikkan peraturan dalam permainan sepak takraw	(Kooperatif)  Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan peraturan pertandingan dalam permainan sepak takraw	2x50 menit	(Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw (Muhamad Suhud)
XVI		UAS	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan Pengorganisasian dalam permainan sepak takraw	Metode Ekspositori, demonstrasi dan diskusi kelompok (Kooperatif)	Mengkaji dan mempraktikkan pengorganisasian pertandingan dalam permainan sepak takraw  -----	2x50 menit	1. Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro) 2. Sepak Takraw (Muhamad Suhud)  Peraturan permainan, perwasitan dan peraturan

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
			-----	Evaluasi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik			<p>pertandingan (PB. PSTI)</p> <p>Pembelajaran Permainan Sepak takraw (Sudrajat Prawiro saputro)</p> <p>-----</p>

## V. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, DAN BOBOT)

### A. Penilaian Proses (bobot 60 %)

1. Sikap (mengacu pada penjabaran deskripsi umum)
2. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (Perkuliahan, Praktik)
3. Penyelesaian Tugas-tugas

### B. Penilaian Produk (bobot 40 %)



- 1.Ujian Tengah Semester
- 2.Ujian Akhir Semester

### C. Acuan Penilaian

Acuan penilaian digunakan “Kisaran (*Antara*) Skala Lima” sebagai berikut.

Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
85– 100	4,00	A
81 – 84	3,75	A-
77 – 80	3, 25	B+
73 – 76	3,00	B
69 – 72	2,75	B-
65 – 68	2,50	C+
61 – 64	2,00	C
40 – 60	1,00	D
0 – 39	0,00	E

**Mengetahui :**  
**Koordinator Program Studi Penjaskesrek**

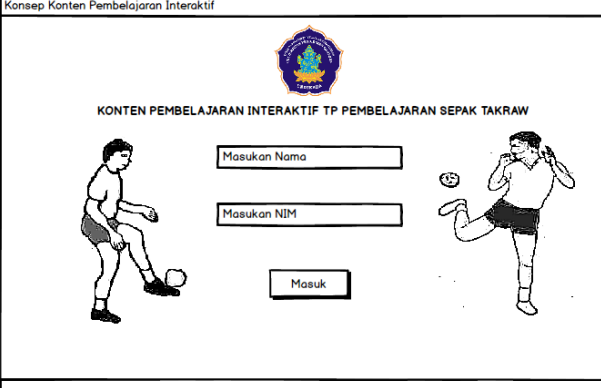
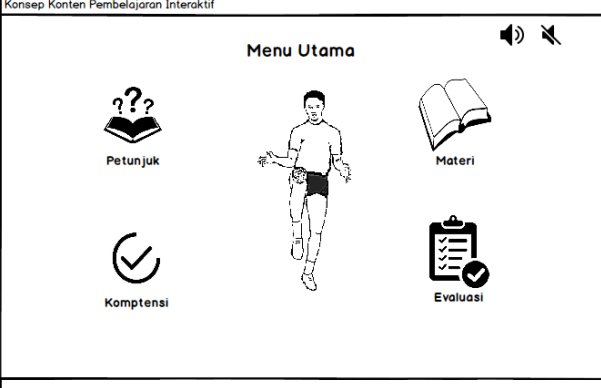
**I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd.**  
**NIP. 198501172008121001**

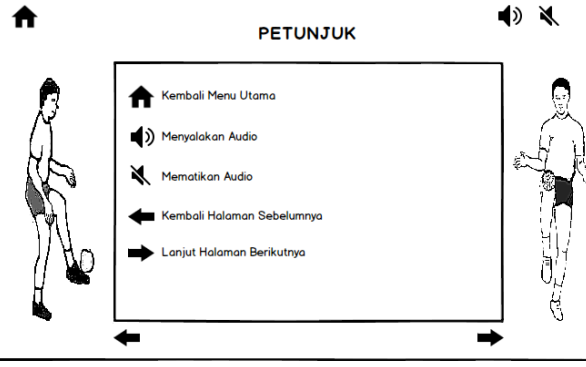
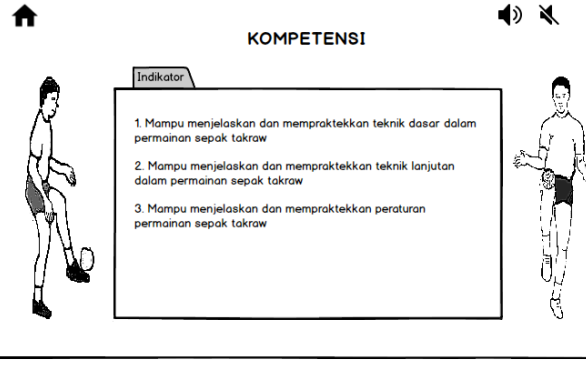
**Singaraja,**  
**Dosen Pengampu Mata Kuliah,**

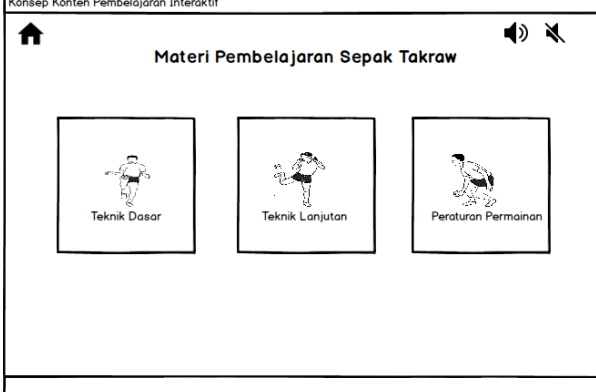
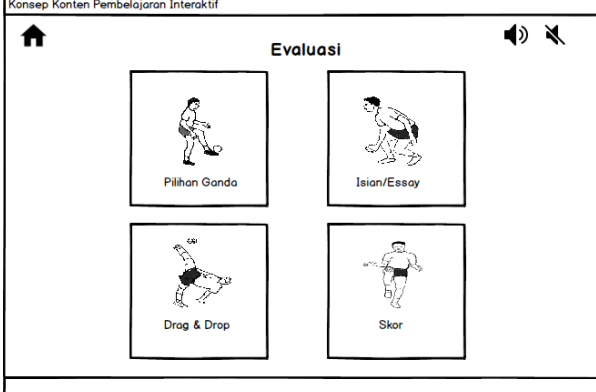
**I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.**  
**NIP. 198206062008121002**

Lampiran 5. Konsep/Antarmuka Konten Pembelajaran Interaktif

**Konsep/Antarmuka Konten Pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw**

No	Nama Scene	Gambar Scene	Keterangan
1	Halaman Masuk Konten Pembelajaran Interaktif		<p>Pada Scene Halaman Masuk Konten, akan menampilkan Judul Konten, Logo, Gambar, Input Nama dan NIM. Klik tombol Masuk untuk masuk ke Scene Menu Utama</p>
2	Menu Utama		<p>Pada Scene Menu Utama, akan menampilkan menu Petunjuk, Kompetensi, Materi dan Evaluasi. Terdapat juga gambar karakter, gambar background, dan suara/musik</p>

3	Petunjuk	<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> 	<p>Pada Scene Petunjuk, akan menampilkan petunjuk dari fungsi tombol.</p>
4	Kompetensi	<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> 	<p>Pada Scene Kompetensi akan menampilkan Indikator yang harus dicapai.</p>


5	Materi	 <p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>Home icon, Speaker icon, Mute icon</p> <p>Materi Pembelajaran Sepak Takraw</p> <p>Teknik Dasar, Teknik Lanjutan, Peraturan Permainan</p>	<p>Pada <i>Scene</i> Materi, akan menampilkan materi utama dari sepak takraw. Ada 3 materi yaitu, Teknik Dasar, Teknik Lanjutan Dan Peraturan Permainan Sepak Takraw. Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke sub materi.</p>
6	Evaluasi	 <p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>Home icon, Speaker icon, Mute icon</p> <p>Evaluasi</p> <p>Pilihan Ganda, Isian/Essay, Drag &amp; Drop, Skor</p>	<p>Pada <i>Scene</i> Evaluasi, akan menampilkan Kuis yang dapat dikerjakan. Ada 3 jenis kuis yang bisa dikerjakan oleh pengguna yaitu, Kuis Pilihan Ganda, Kuis Isian/Essay dan Kuis <i>Drag &amp; Drop</i>. Pengguna dapat memilih icon untuk masuk ke Kuis.</p>



7	Sub Materi (Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw)		<p>Pada <i>Scene</i> Sub Materi (Teknik Dasar), akan menampilkan Materi Teknik Dasar Sepakan, <i>Service</i> dan <i>Control</i>. Untuk penyajian tampilan kontennya sama. Sebagai contoh untuk konten pembelajaran interaktifnya, yaitu pada Materi Teknik Dasar Sepakan (Sepak Sila). Setelah memilih icon Teknik Dasar Sepakan (Sepak Sila), akan muncul penyajian materinya. Konten yang akan ditampilkan berupa Animasi 3D <i>View</i> sebagai peraga materi. Pada konten tersebut pengguna dapat melakukan kegiatan rotasi dengan bantuan <i>slider</i>, sehingga peraga dapat dilihat pada sisi depan, samping, maupun belakang. Selain itu pada konten ditampilkan urutan langkah dari gerakan teknik dasar sepak sila. Dari setiap angka yang ditampilkan pengguna dapat mengklik angka tersebut, kemudian akan muncul materi berupa teks sesuai angka yang dipilih. Setelah selesai mempelajari materi yang terdapat pada konten, pengguna akan diminta untuk menjawab sebuah kuis sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap konten dan materi yang disajikan. Apabila pengguna menjawab dengan benar kuis, maka bisa lanjut ke materi berikutnya. Kalau sebaliknya, pengguna dapat mengulang materi tersebut.</p>
---	--	--	---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Teknik Dasar Sepakan**



Langkah 1: Berdiri dengan dua kaki terbuka berjarak selebar bahu

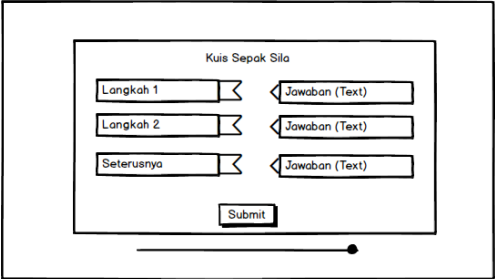
4  
5  
6

Sepak Sila   Sepak Kura   Sepak Cungkil   Sepak Tapak   Sepak Simpuh

---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Teknik Dasar Sepakan**



Kuis Sepak Sila

Langkah 1   Jawaban (Text)

Langkah 2   Jawaban (Text)

Seterusnya   Jawaban (Text)

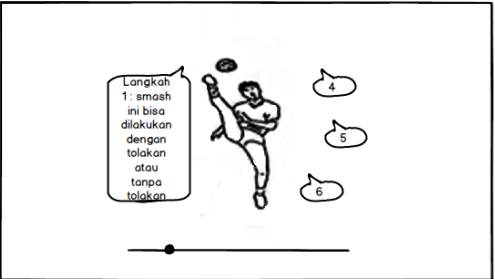
Submit

Sepak Sila   Sepak Kura   Sepak Cungkil   Sepak Tapak   Sepak Simpuh

8	<p>Sub Materi (Teknik Lanjutan Permainan Sepak Takraw)</p>		<p>Pada <i>Scene</i> Sub Materi (Teknik Lanjutan), akan menampilkan Materi Teknik Lanjutan <i>Smash</i>, dan <i>Block</i>. Untuk penyajian tampilan kontennya sama. Sebagai contoh untuk konten pembelajaran interaktifnya, yaitu pada Materi Teknik Lanjutan <i>Smash</i> (<i>Smash</i> Telapak Kaki). Setelah memilih icon Teknik Lanjutan <i>Smash</i> (<i>Smash</i> Telapak Kaki), akan muncul penyajian materinya. Konten yang akan ditampilkan berupa Animasi 3D <i>View</i> sebagai peraga materi. Pada konten tersebut pengguna dapat melakukan kegiatan rotasi dengan bantuan <i>slider</i>, sehingga peraga dapat dilihat pada sisi depan, samping, maupun belakang. Selain itu pada konten ditampilkan urutan langkah dari gerakan teknik lanjutan <i>smash</i> telapak kaki. Dari setiap angka yang ditampilkan pengguna dapat mengklik angka tersebut, kemudian akan muncul materi berupa <i>teks</i> sesuai angka yang dipilih. Setelah selesai mempelajari materi yang terdapat pada konten, pengguna akan diminta untuk menjawab sebuah kuis sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap konten dan materi yang disajikan. Apabila pengguna menjawab dengan benar kuis, maka bisa lanjut ke materi berikutnya. Kalau sebaliknya, pengguna dapat mengulang materi tersebut.</p>
---	--	--	--

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Teknik Lanjutan Smash**



Langkah 1: smash ini bisa dilakukan dengan tolakan atau tanpa tolakan

4  
5  
6

Smash Telapak    Smash Gulung    Smash Kedeng

---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Teknik Lanjutan Smash**

Kuis Smash Telapak Kaki

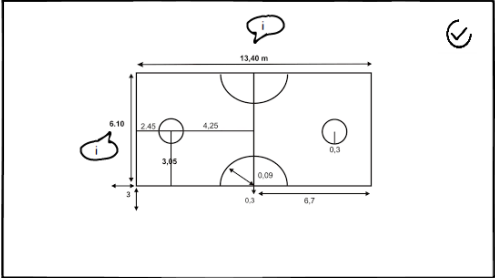
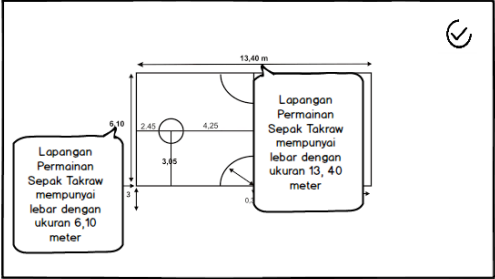
Langkah 1	Jawaban (Text)
Langkah 2	Jawaban (Text)
Seterusnya	Jawaban (Text)

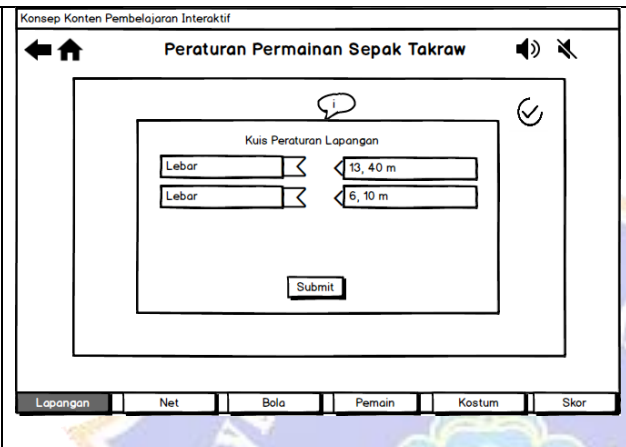
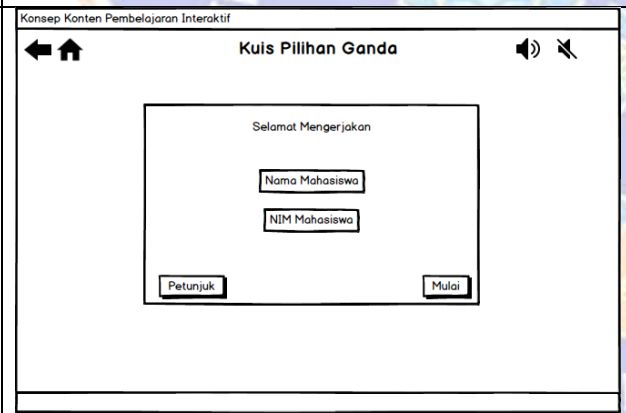
Submit

Smash Telapak    Smash Gulung    Smash Kedeng

UNDIKSHA



9	Sub Materi (Peraturan Permainan Sepak Takraw)	<div data-bbox="645 308 1245 715"> <p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>← 🏠 Peraturan Permainan Sepak Takraw 🔊 🔇</p>  <p>Lapangan Net Bola Pemain Wasit Skor</p> </div> <div data-bbox="645 715 1245 1121"> <p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>← 🏠 Peraturan Permainan Sepak Takraw 🔊 🔇</p>  <p>Lapangan Net Bola Pemain Kostum Skor</p> </div>	<p>Pada <i>Scene</i> Sub Materi (Peraturan Permainan Sepak Takraw), akan menampilkan konten dalam bentuk gambar/animasi dari peraturan permainan sepak takraw. Sebagai contoh, pada konten lapangan akan menampilkan gambar/animasi terkait materi peraturan lapangan dalam permainan sepak takraw. Pada konten lapangan tersebut, pengguna dapat melihat informasi yang disimbolkan dengan huruf i. Pada simbol tersebut akan ditampilkan materi terkait misalnya panjang dan lebar lapangan. Setelah mempelajari dan memahami materi yang disajikan. Pengguna diminta untuk menjawab kuis, yang dapat diakses dengan cara menekan icon centang pada konten pembelajaran. Kemudian pengguna dapat lanjut ke materi berikutnya.</p>
---	--	--	---

			
10	Sub Evaluasi (Kuis Pilihan Ganda)		<p>Pada <i>Scene</i> Sub Evaluasi (Kuis Pilihan Ganda) akan ada menu petunjuk pengerjaan kuis, isi kuis berupa soal pilihan ganda dan hasil kuis yang diperoleh.</p>

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Petunjuk Kuis Pilihan Ganda**

1. Jenis Kuis Pilihan Ganda
2. Jumlah Soal yaitu 10 Butir
3. Pilih jawaban yang tepat dengan cara klik opsi jawaban yang ada
4. Apabila jawaban sudah dirasa sesuai silahkan submit untuk simpan jawaban
5. Gunakan tanda panah untuk lanjut ke soal berikutnya

Kembali

---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Kuis Pilihan Ganda**

No. 1

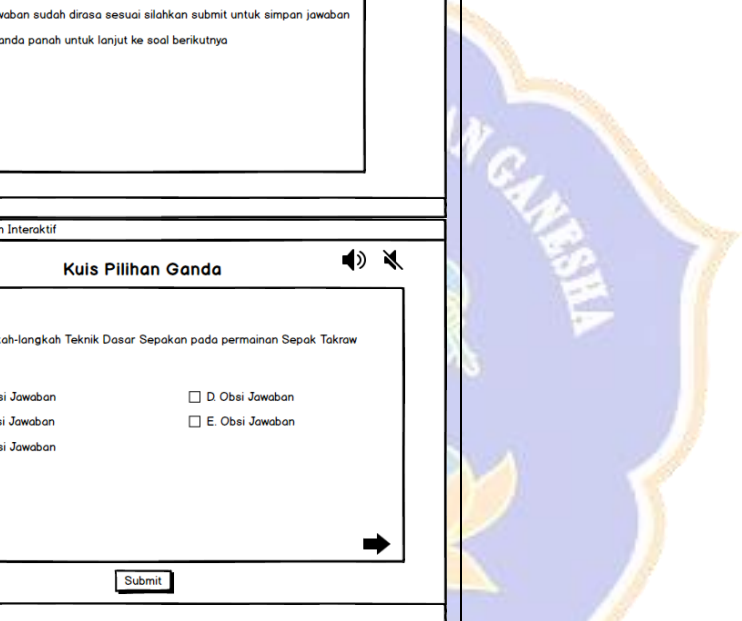
Urutan langkah-langkah Teknik Dasar Sepakan pada permainan Sepak Takraw

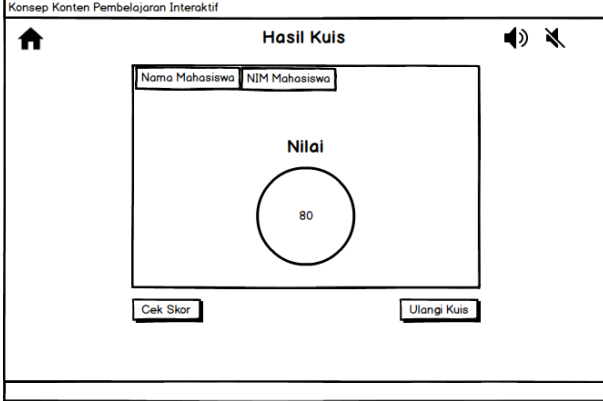
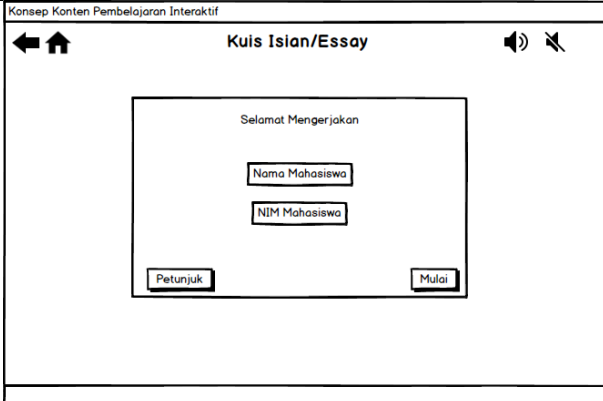
A. Obsei Jawaban       D. Obsei Jawaban

B. Obsei Jawaban       E. Obsei Jawaban


C. Obsei Jawaban

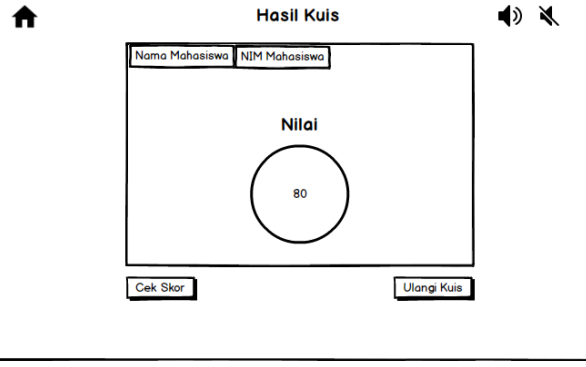
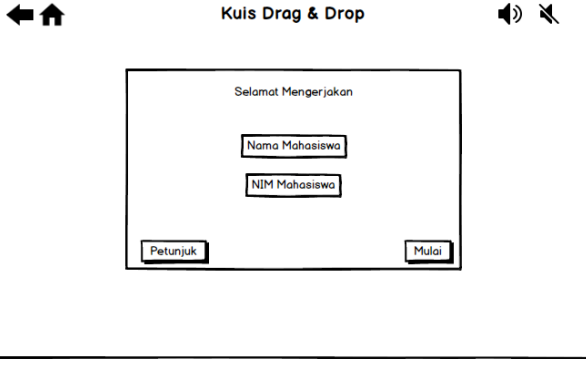
Submit



			
11	Sub Evaluasi (Kuis Isian/Essay)		<p>Pada <i>Scene</i> Sub Evaluasi (Kuis Isian/<i>Essay</i>) akan ada menu petunjuk pengerjaan kuis, isi kuis berupa soal isian/<i>essay</i> dan hasil kuis yang diperoleh.</p>



		<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>← 🏠 <b>Petunjuk Kuis Isian/Essay</b> 🔊 🔇</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><ol style="list-style-type: none"><li>1. Jenis Kuis Isian/Essay</li><li>2. Jumlah Soal yaitu 10 Butir</li><li>3. Isi jawaban yang tepat dengan cara ketikan jawaban di kolom jawaban</li><li>4. Apabila jawaban sudah dirasa sesuai silahkan submit untuk simpan jawaban</li><li>5. Gunakan tanda panah untuk lanjut ke soal berikutnya</li></ol></div> <p style="text-align: right;"><input type="button" value="Kembali"/></p>	
		<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p><b>Kuis Isian/Essay</b> 🔊 🔇</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>No 1</p><p>Nama Teknik untuk memulai permainan Sepak Takraw ...</p><p style="text-align: center;">Ketikan Jawaban Anda</p><div style="text-align: center;"><input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/></div><p style="text-align: center;"><input type="button" value="Submit"/></p></div>	

		<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> 	
12	Sub Evaluasi (Kuis Drag & Drop)	<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> 	<p>Pada Scene Sub Evaluasi (Kuis <i>Drag &amp; Drop</i>) akan ada menu petunjuk pengerjaan kuis, isi kuis berupa soal <i>drag &amp; drop</i> dan hasil kuis yang diperoleh. Ada beberapa contoh jenis soal <i>drag &amp; drop</i> seperti pada gambar soal no 1 dan no 2.</p>

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

**Petunjuk Kuis Drag & Drop**

1. Jenis Kuis drag & Drop
2. Jumlah Soal yaitu 10 Butir
3. Cocokkan jawaban dengan cara drag & drop di tempat yang sudah disediakan
4. Apabila jawaban sudah dirasa sesuai silahkan submit untuk simpan jawaban
5. Gunakan tanda panah untuk lanjut ke soal berikutnya

[Kembali](#)

---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif


**Kuis Drag & Drop**

No. 1

Urutkan langkah-langkah gerakan Teknik Dasar Sepakan

1	Letakan Jawaban Disini	Jawaban (Text/Gambar)
2	Letakan Jawaban Disini	Jawaban (Text/Gambar)
3	Letakan Jawaban Disini	Jawaban (Text/Gambar)
4	Letakan Jawaban Disini	Jawaban (Text/Gambar)
5	Letakan Jawaban Disini	Jawaban (Text/Gambar)

[Submit](#)



Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

### Kuis Drag & Drop

No. 2

Cocokkan Pernyataan (Text/Gambar) dan jawaban dibawah ini

Pernyataan (Text/Gambar)	Jawaban (Text/Gambar)
Pernyataan (Text/Gambar)	Jawaban (Text/Gambar)
Pernyataan (Text/Gambar)	Jawaban (Text/Gambar)
Pernyataan (Text/Gambar)	Jawaban (Text/Gambar)
Pernyataan (Text/Gambar)	Jawaban (Text/Gambar)

Submit

---

Konsep Konten Pembelajaran Interaktif

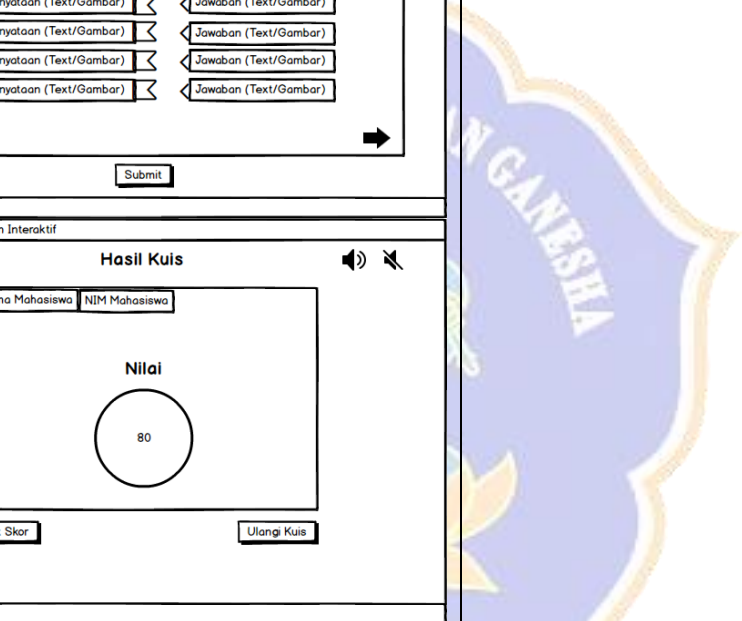
### Hasil Kuis

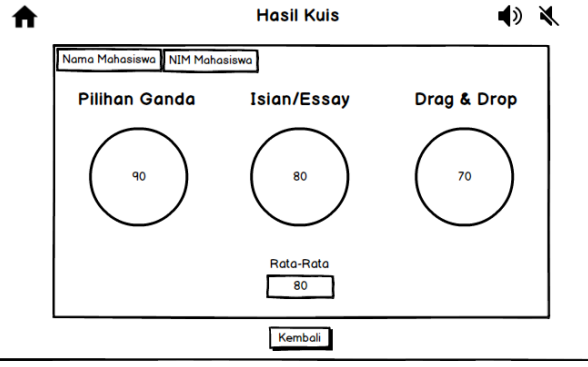
Nama Mahasiswa | NIM Mahasiswa

Nilai

80

Cek Skor | Ulangi Kuis



13	Sub Evaluasi (Skor Kuis)	<p>Konsep Konten Pembelajaran Interaktif</p> 	<p>Pada <i>Scene</i> Evaluasi (Skor Kuis), akan menampilkan keseluruhan dan rata-rata skor dari kuis yang telah dikerjakan.</p>
----	--------------------------	---	---



## Lampiran 6. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

<b>No</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Soal</b>
1	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman peserta didik terhadap pelajaran	2, 3
		b. Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	1, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11
		c. Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	6, 12
2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi pembelajaran	13, 14
		b. Media pembelajaran	15, 17
		c. Konten Pembelajaran	16, 18
		d. Sarana pembelajaran	19, 20





## Lampiran 7. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK**

Nama : .....

NIM : .....

Semester : .....

**I. Petunjuk**

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberikan tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

**II. Daftar Pertanyaan**

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
<b>Karakteristik Peserta Didik</b>						
1	Saya senang belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw					
2	Saya memahami setiap materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw					
3	Saya memahami pelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw yang disampaikan oleh dosen					

4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen					
5	Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.					
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet					
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran					
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami					
9	Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif					
10	Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan Komputer/Laptop/Smartphone					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan konten pembelajaran interaktif					
12	Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Sepak Takraw dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
<b>Karakteristik Pembelajaran</b>						
13	Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja					
14	Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi					
15	Saat memberikan materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dosen menggunakan modul pelajaran					
16	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran					
17	Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> yang telah disediakan kampus					
18	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan <i>powerpoint</i> menarik					
19	Saya memiliki Komputer / Laptop / Smartphone					
20	Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dengan					

	menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik					
--	---	--	--	--	--	--

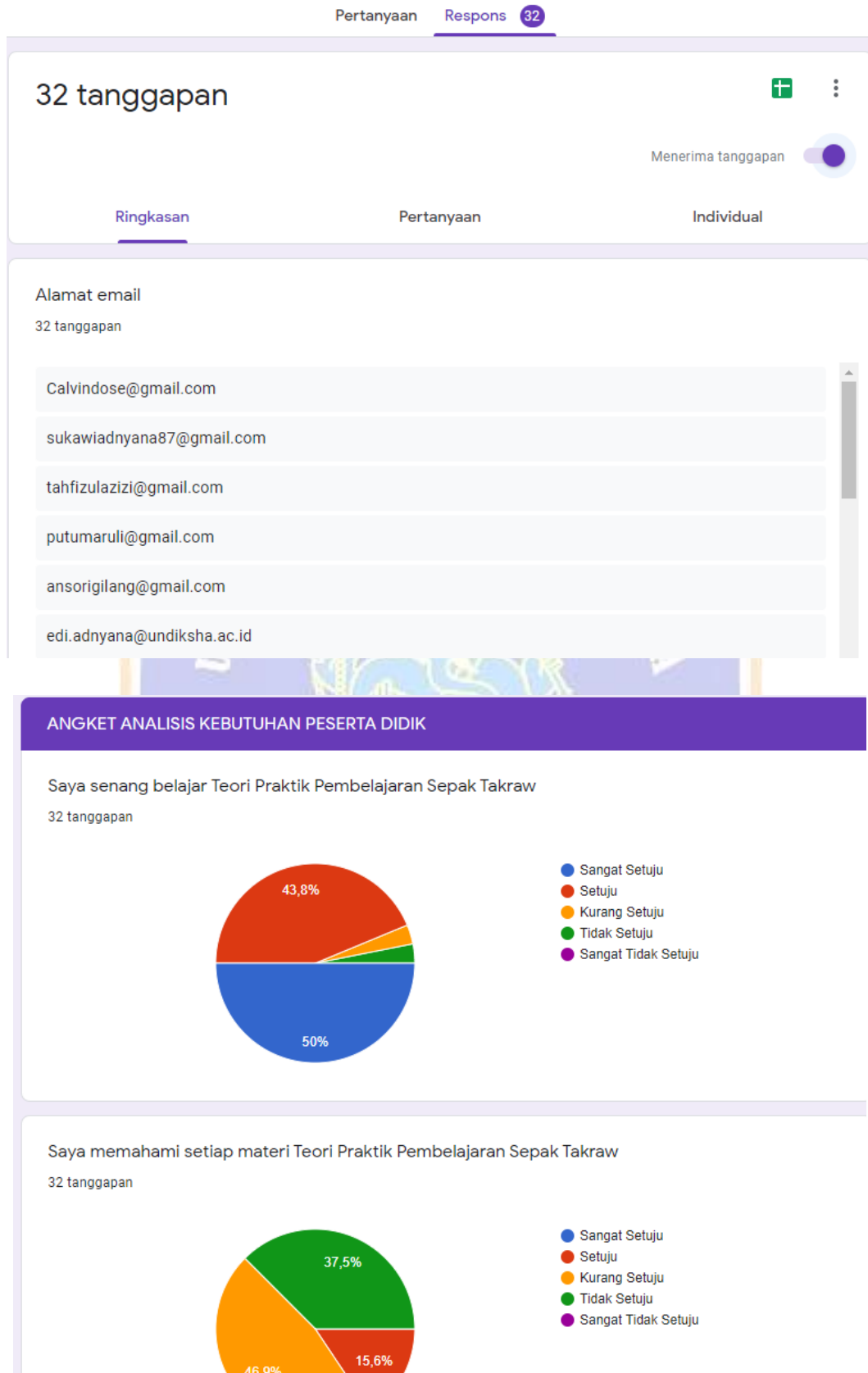
Singaraja, .....

Mahasiswa

.....  
NIM

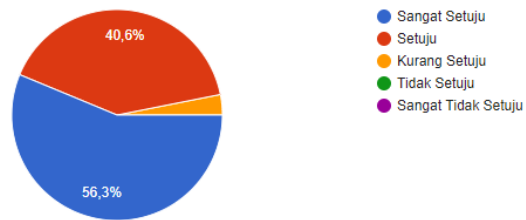


## Lampiran 8. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



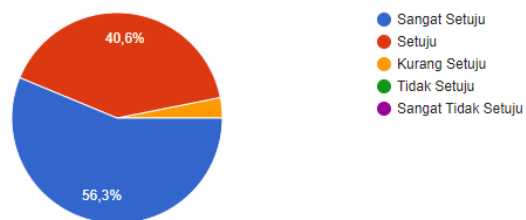
Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami

32 tanggapan



Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif

32 tanggapan



Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Peserta Didik

No Soal	Soal	Responden																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	Saya senang belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	2	5	4	5
2	Saya memahami setiap materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	4	
3	Saya memahami pelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw yang disampaikan oleh dosen	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4		
4	Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen	4	4	5	4	5	4	3	1	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3		
5	Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4		
6	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4		
7	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4		
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	
9	Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5		
10	Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan Komputer / Laptop / Smartphone	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	3	3	2	4	3	4	5	5	3	3	5	4	5	4	5	5	3	5	3	4		
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	5	5	3	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	5	
12	Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Sepak Takraw dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	5	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	5	4	3	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4		
13	Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	3	4	5	3	4	4	4	3		
14	Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	4	5	4	3	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4		
15	Saat memberikan materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dosen menggunakan konten modul pelajaran	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4		
16	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	3	3	3	3	2	2	4	5	2	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4		
17	Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> yang telah disediakan kampus	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	3	4		
18	Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan <i>powerpoint</i> menarik	3	3	3	3	2	2	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4		
19	Saya memiliki Komputer / Laptop / Smartphone	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4		
20	Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	1	3	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4		



No Soal	Skala					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total Sangat Setuju (5)	Total Setuju (4)	Total Kurang Setuju (3)	Total Tidak Setuju (2)	Total Sangat Tidak Setuju (1)			
1	80	56	1	1	0	138	86%	Sangat Setuju
2	0	20	45	24	0	89	56%	Kurang Setuju
3	0	32	48	16	0	96	60%	Setuju
4	15	68	30	2	1	116	73%	Setuju
5	60	76	3	0	0	139	87%	Sangat Setuju
6	60	80	0	0	0	140	88%	Sangat Setuju
7	95	52	0	0	0	147	92%	Sangat Setuju
8	90	52	3	0	0	145	91%	Sangat Setuju
9	90	52	3	0	0	145	91%	Sangat Setuju
10	40	52	30	2	0	124	78%	Setuju
11	55	60	18	0	0	133	83%	Sangat Setuju
12	45	68	15	2	0	130	81%	Sangat Setuju
13	45	72	12	2	0	131	82%	Sangat Setuju
14	45	76	12	0	0	133	83%	Sangat Setuju
15	45	88	3	0	0	136	85%	Sangat Setuju
16	5	12	57	18	0	92	58%	Kurang Setuju
17	80	56	6	0	0	142	89%	Sangat Setuju
18	0	20	48	22	0	90	56%	Kurang Setuju
19	70	68	3	0	0	141	88%	Sangat Setuju
20	70	60	6	0	1	137	86%	Sangat Setuju

<b>Keterangan</b>	<b>Kriteria</b>
Mencari Total Sangat Setuju = $5 \times$ Total Responden Memilih	5 = Sangat Setuju
Mencari Total Setuju = $4 \times$ Total Responden Memilih	4 = Setuju
Mencari Total Kurang Setuju = $3 \times$ Total Responden Memilih	3 = Kurang Setuju
Mencari Total Tidak Setuju = $2 \times$ Total Responden Memilih	2 = Tidak Setuju
Mencari Total Sangat Tidak Setuju = $1 \times$ Total Responden Memilih	1 = Sangat Tidak Setuju
Mencari Total Skor = Total Sangat Setuju + Total Setuju + Total Kurang Setuju + Total Tidak Setuju + Total Sangat Tidak Setuju	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah Responden $\times$ Skor Tertinggi Likert = 160	
Mencari Nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

<b>Interval Penilaian</b>	
Indeks 0% - 19,99%	= Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99%	= Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99%	= Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99%	= Setuju
Indeks 80% - 100%	= Sangat Setuju

### Hasil Presentase Komponen Indikator

No	Komponen	Indikator	Soal	Presentase soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	Saya memahami setiap materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw	56%	58%	Kurang Paham
			Saya memahami pelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw yang disampaikan oleh dosen	60%		
	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw	86%	85%	Sangat Tertarik	
		Saya terkadang bosan dengan konten pembelajaran yang digunakan dosen	73%			
		Saya ingin dosen menggunakan konten pembelajaran yang bervariasi.	87%			
		Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	92%			
		Saya senang saat belajar terdapat gambar/video/animasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami	91%			
		Saya senang jika konten pembelajaran yang disajikan menarik dan interaktif	91%			
		Saya senang dan tertarik jika belajar Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan Komputer / Laptop / <i>Smartphone</i>	78%			
		Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw menggunakan	83%			

			konten pembelajaran interaktif			
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet	88%	85%	Sangat Baik
			Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Sepak Takraw dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	81%		
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran	Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja	82%	83%	Sangat Setuju
			Mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw merupakan mata kuliah yang sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	83%		
		Media pembelajaran	Saat memberikan materi Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dosen menggunakan modul pelajaran	85%	87%	Sangat Setuju
			Dosen memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>E-Learning</i> yang telah disediakan kampus	89%		
		Konten Pembelajaran	Dosen menggunakan konten pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	58%	57%	Kurang Setuju
			Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan <i>powerpoint</i> menarik	56%		
		Sarana pembelajaran	Saya memiliki Komputer / Laptop / <i>Smartphone</i>	88%	87%	Sangat Baik
			Menurut saya pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	86%		

<b>Keterangan</b>
Persentase Soal di Dapat Dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = (Persentase Soal 1 + Persentase Soal N) / (Jumlah Soal Tiap Komponen)

<b>Interval Penilaian</b>
Indeks 0% – 19,99% : Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
Indeks 20% – 39,99% : Tidak Setuju/Tidak Baik
Indeks 40% – 59,99% : Kurang Setuju/Kurang Baik
Indeks 60% – 79,99% : Setuju/Baik
Indeks 80% – 100% : Sangat Setuju/Sangat Baik



## Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi

**KISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan digunakan oleh ahli materi akan ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) Kelayakan isi, (2) Kebahasaan, dan (3) Penyajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	1, 2
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	3
		Kesesuaian Pustaka	4
		Kemudahan memahami materi	5
2	Kebahasaan	Keterbacaan dan Kejelasan Informasi Bahasa	6, 7 8, 9
		Kejelasan materi	10
3	Penyajian	Kesesuaian objek 3 dimensi	11, 12
		Kesesuaian gambar, animasi dan kuis	13, 14, 15



Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi

### ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar		
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran		
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik		
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif		
<b>B. Kebahasan</b>			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik		
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif		
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif		
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.		
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas		

11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif		
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif		
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran		
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai

.....

## Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

---

Hari/Tanggal : Selasa, 5 Oktober 2021

Validator : I Made Saibamuan, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	

8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Sangat sudah sesuai tinggal di accept  
lagi



.....  
.....  
Singaraja, 5 Oktober 2021  
Penilai



I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198206062008121002

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : 10 Oktober 2021

Validator : I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	√	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	√	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	√	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	√	
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
<b>B. Kebahasan</b>			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	√	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	√	



8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif	√	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	√	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	√	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	√	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	√	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	√	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

---

---

Singaraja, 10 Oktober 2021

Penilai



I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd  
NIP. 198206062008121002

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 Oktober 2021

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

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Kebahasan</b>			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	

8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

Perbaiki pada gerakan smash kedeng dan block tungkai, karena masih kurang tepat.

.....  
 .....

Singaraja, 2/10/2021

Penilai



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : Senin, 11 Oktober 2021

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

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Kebahasan</b>			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	



8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	
15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1.  Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

---

Singaraja, 11 Oktober 2021.....

Penilai



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

## Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media-Desain

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA-DESAIN**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media-desain yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, dan (2) kualitas teknis. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli media-desain ditunjukkan dalam tabel berikut.

<b>No</b>	<b>Komponen</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Soal</b>
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2
		Kesesuaian penggunaan warna	3, 4
		Kesesuain grafis	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	13
		Kelengkapan fitur	14, 15
		Jenjang pendidikan pengguna	16
3	Evaluasi	Kesesuain soal	17, 18

Lampiran 14 Instrumen Uji Ahli Media-Desain

### ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif		
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif		
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif		
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif		
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif		
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif		
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>Interface</i> ) konten pembelajaran interaktif		
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan		
9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka ( <i>Interface</i> ) konten pembelajaran interaktif		
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif		
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif		
12	Kesesuaian kualitas resolusi video dalam konten pembelajaran interaktif		
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif		

14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri		
15	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik		
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik		
<b>C. Evaluasi</b>			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten pembelajaran interaktif		
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai

.....

## Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media-Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN  
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : 12 Oktober 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	√	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	



9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	√	
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	√	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	√	
12	Kesesuaian kualitas resolusi objek 3 Dimensi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	√	
15	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	√	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	√	
<b>C. Evaluasi</b>			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ②. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

1. Petunjuk Utama diletakkan di awal media
2. Penyajian tombol dibuat lebih mudah untuk ditemukan
3. Pada menu evaluasi masih menggunakan kuis
4. Evaluasi tidak diulang

Singaraja, 12 Oktober 2021

Penilai



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN  
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

---

Hari/Tanggal : 15 Oktober 2021

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	√	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
4	Keselarasan warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	√	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	√	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	√	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	

9	Keselarasan antar komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	√	
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	√	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	√	
12	Kesesuaian kualitas resolusi objek 3 Dimensi dalam konten pembelajaran interaktif	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	√	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	√	
15	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	√	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	√	
<b>C. Evaluasi</b>			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten pembelajaran interaktif	√	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	√	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

- 
1. Semua masukan dan saran sudah di kerjakan dengan baik.

Singaraja, 15 Oktober 2021

Penilai



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

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN  
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : 13 Oktober 2021

Validator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka	✓	



	( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	✓	
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi objek 3 Dimensi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	✓	
<b>C. Evaluasi</b>			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

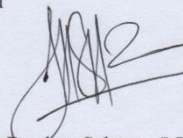
Kritikan dan masukan :

1. Pengelompokan pada bagian peralihan

2. Pelekatkan tombol materi, kuis, dan video pd Materi
3. Tambahkan kontak pengembang
4. Evaluasi tidak perlu login didahului pebayang
5. Deskripsikan pebayang dengan jelas dan detail.

Singaraja, 13 Oktober 2021

Penilai



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA-DESAIN  
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Hari/Tanggal : Senin, 18 Agustus 2021  
Oktober

Validator : I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan penggunaan <i>font</i> untuk materi dan dialog pada konten pembelajaran interaktif	✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
3	Ketepatan penggunaan warna <i>font</i> untuk materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
4	Keselarasn warna <i>font</i> dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Ketepatan pengetikan teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
6	Ketepatan penggunaan spasi teks materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
7	Kerapian tata letak komponen pada antarmuka ( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9	Keselarasn antar komponen pada antarmuka	✓	



	( <i>interface</i> ) konten pembelajaran interaktif		
10	Ketepatan tata letak <i>icon</i> pada konten pembelajaran interaktif	✓	
11	Kesesuaian kualitas resolusi gambar dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian kualitas resolusi objek 3 Dimensi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
13	Kemudahan pengoperasian dan mengakses fitur pada konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Konten pembelajaran interaktif dapat digunakan secara mandiri	✓	
15	Objek 3 dimensi pada konten pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan baik	✓	
16	Tombol, <i>icon</i> , dan <i>image button</i> dapat berjalan dengan baik	✓	
<b>C. Evaluasi</b>			
17	Kesesuaian antara soal pada kuis terhadap tujuan konten pembelajaran interaktif	✓	
18	Kesesuaian antara jenis soal pada setiap kuis terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritikan dan masukan :

.....

.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 18 October 2021

Penilai



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.  
NIP. 199311172019031014

Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan

**KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN  
LAPANGAN**

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna konten pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan saat uji lapangan. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan oleh peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktifitas	<i>Usability</i> atau kemudahan penggunaan	4, 8
		Fitur	7, 14
3	Tampilan	Ilustrasi, gambar	1, 5
4	Pembelajaran	Manfaat	9, 15, 17, 18
		Motivasi	3, 11, 13, 19, 20
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif	10, 12



Lampiran 17. Angket Uji Coba Perorangan

### ANGKET UJI COBA PERORANGAN

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
 

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran					

	interaktif					
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>power point</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai



## Lampiran 18. Hasil Uji Coba Perorangan

Questions Responses **5** Settings

Response cannot be edited


### ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Petunjuk

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.
2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.
5. Sertakan dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran Interaktif.

\* Required

Contoh Dokumentasi Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto)



Email \*

madewidhyatama@gmail.com

Nama \*

I Made Widhya Tama

NIM \*

1916011006

Semester \*

5

Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto) \*

IMG\_20211103...

**Pertanyaan**

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

<p>8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>17. Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>18. Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Saran/Komentar *</p> <p>konten pembelajaran sangat menarik dan mudah digunakan, selain itu isi penjelasan dan contoh gerakan sangat jelas dan mudah dipahami sehingga media pembelajaran ini mampu membantu siswa dalam belajar lebih baik lagi.</p>

## Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	4	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	5	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	4	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	4
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	4
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	5	5	4
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	5	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	5	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	5	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	4
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>98</b>	<b>96</b>	<b>80</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase per subjek (%)</b>		<b>98%</b>	<b>96%</b>	<b>80%</b>
<b>Persentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>91,33%</b>		
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>Sangat Baik/Sangat Valid</b>		



Lampiran 20. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

### ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

---

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
 

SS = Sangat Setuju	TS = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi					

	dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....  
Penilai



## Lampiran 21. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Questions Responses **10** Settings

Responses cannot be edited


### ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.
- Sertakan dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran Interaktif.

\* Required

Contoh Dokumentasi Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto)



Email \*

abimlaksamana@gmail.com

Nama \*

Made Laksamana Abimantram

NIM \*

1916011025

Semester \*

5

Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto) \*

IMG-20211102-...

Pertanyaan

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran Interaktif menarik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran Interaktif \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

<p>8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>17. Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>18. Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>Saran/Komentar *</p> <p>Sudah baik, lanjutkan 🙌</p>	

## Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>84</b>	<b>96</b>	<b>85</b>	<b>93</b>	<b>93</b>	<b>89</b>	<b>99</b>	<b>94</b>	<b>91</b>	<b>95</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Persentase per subjek (%)</b>		<b>84%</b>	<b>96%</b>	<b>85%</b>	<b>93%</b>	<b>93%</b>	<b>89%</b>	<b>99%</b>	<b>94%</b>	<b>91%</b>	<b>95%</b>
<b>Persentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>91,90%</b>									
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>Sangat Baik/Sangat Valid</b>									



Lampiran 23. Angket Uji Coba Lapangan

### ANGKET UJI COBA LAPANGAN

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

#### Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw.

Data yang diisikan tidak akan mempengaruhi prestasi belajar di sekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilihan dengan sejujur-jujurnya.

#### Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\surd$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
 

SS = Sangat Setuju	ST = Tidak Setuju
S = Setuju	STS = Sangat Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju	

#### Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	ST	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					

5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					
17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai



## Lampiran 24. Hasil Uji Coba Lapangan

Questions Responses **30** Settings

Responses cannot be edited


### ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.
- Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.
- Sertakan dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran Interaktif.

\* Required

Contoh Dokumentasi Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto)



Email \*

dimas.diantara@undiksha.ac.id

Nama \*

KADEK DIMAS DIANTARA

NIM \*

2016011073

Semester \*

3

Dokumentasi Saat Menggunakan Konten Pembelajaran Interaktif (Foto) \*

Screenshot\_202...

Pertanyaan

1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

<p>8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>17. Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>18. Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>Saran/Komentar *</p> <p>Konten pembelajaran interaktif sangat cocok di gunakan pada masa pandemi seperti saat ini, maka dari itu saya mendukung penuh penggunaan konten pembelajaran interaktif dalam pembelajaran atau perkuliahan</p>

Lampiran 25. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

No	Pernyataan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>90</b>	<b>80</b>	<b>91</b>	<b>96</b>	<b>80</b>	<b>82</b>	<b>93</b>	<b>80</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>85</b>	<b>99</b>	<b>100</b>	<b>99</b>	<b>80</b>	<b>93</b>	<b>92</b>	<b>80</b>	<b>98</b>	<b>97</b>	<b>97</b>	<b>96</b>	<b>91</b>	<b>89</b>	<b>97</b>	<b>91</b>	<b>92</b>	<b>92</b>	<b>95</b>	<b>93</b>	
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	
<b>Persentase per subjek (%)</b>		<b>90%</b>	<b>80%</b>	<b>91%</b>	<b>96%</b>	<b>80%</b>	<b>82%</b>	<b>93%</b>	<b>80%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>85%</b>	<b>99%</b>	<b>100%</b>	<b>99%</b>	<b>80%</b>	<b>93%</b>	<b>92%</b>	<b>80%</b>	<b>98%</b>	<b>97%</b>	<b>97%</b>	<b>96%</b>	<b>91%</b>	<b>89%</b>	<b>97%</b>	<b>91%</b>	<b>92%</b>	<b>92%</b>	<b>95%</b>	<b>93%</b>	
<b>Persentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>91,60%</b>																														
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>Sangat Baik/Sangat Valid</b>																														



## Lampiran 26. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan, (2) manfaat, dan (3) sistematis. Kisi-kisi angket uji respons peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan	1, 15
2	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	3, 7, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4, 5, 6, 7, 8, 10
3	Sistematis	Isi Konten	2, 9, 11, 13, 14



Lampiran 27. Angket Respons Peserta Didik

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
  - SS = Sangat Setuju
  - S = Setuju
  - KS = Kurang Setuju
  - TS = Tidak Setuju
  - STS = Sangat Tidak Setuju

#### Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik					
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami					
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran					
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
5	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar					
6	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.					
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif					

	membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi					
9	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.					
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja					
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir					
12	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran					
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar					
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif					
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw					

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai

.....

## Lampiran 28. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Questions Responses **30** Settings

Responses cannot be edited

### ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Petunjuk:  
 1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.  
 2. Jawablah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.  
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.  
 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.  
 5. Sertakan dokumentasi pada saat menggunakan konten pembelajaran Interaktif.

\* Required

Email \*  
 agus.satria.perdana@undiksha.ac.id

Nama \*  
 I Putu Agus Satria Perdana Jelantik

NIM \*  
 2016011063

Semester \*  
 3

#### Pertanyaan

1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

5. Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

6. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran. \*

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

<p>10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>12. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>



Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	
3 (-)	Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5		
4	Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	
5	Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	
6 (-)	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	
9 (-)	Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	
10	Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	
11 (-)	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif tidak terorganisir	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
12	Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	
13 (-)	Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
14 (-)	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
15	Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>61</b>	<b>60</b>	<b>69</b>	<b>61</b>	<b>60</b>	<b>75</b>	<b>68</b>	<b>63</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>61</b>	<b>69</b>	<b>72</b>	<b>66</b>	<b>73</b>	<b>70</b>	<b>64</b>	<b>75</b>	<b>70</b>	<b>73</b>	<b>67</b>	<b>75</b>	<b>61</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>64</b>	<b>66</b>	<b>72</b>	<b>67</b>	<b>73</b>	
<b>Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir</b>		<b>75</b>																														
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		<b>15</b>																														
<b>Mi</b>		<b>45</b>																														
<b>Sdi</b>		<b>10</b>																														
<b><math>\bar{x}</math></b>		<b>67,1</b>																														
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Positif</b>																														



## Lampiran 30. Kisi-Kisi Angket Respons Pendidik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PENDIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons pendidik terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respons pendidik ditunjukkan dalam tabel berikut.

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran interaktif	1, 2, 4, 6
		Antusias peserta didik	3, 7, 10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif	5, 8, 9



Lampiran 31. Angket Respons Pendidik

### ANGKET RESPONS PENDIDIK

#### PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai
  - 5= Sangat Setuju
  - 4 = Setuju
  - 3 = Kurang Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju

#### Daftar Pernyataan Respons Pendidik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi					
2	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw dikelas					
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran					
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan					

	tujuan pembelajaran yang diharapkan					
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik					
6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran					
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran					
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi					
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran					

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .....

Penilai

.....

## Lampiran 32. Hasil Angket Respons Pendidik

**ANGKET RESPON PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

## Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai  
 5= Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

## Daftar Pernyataan Respon Pendidik

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	√				
2	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw dikelas		√			
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	√				
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	√				
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik		√			

6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	√				
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	√				
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran		√			
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	√				
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	√				

#### Saran/Komentar

Media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran TP. Pembelajaran sepaktakraw sudah sangat baik. Perlu ditingkatkan lagi video animasi yang digunakan agar lebih menarik.

Singaraja, 5 November 2021

Penilai



I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198206062008121002

**ANGKET RESPON PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA**  
**MATA KULIAH TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (√) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai  
5= Sangat Setuju  
4 = Setuju  
3 = Kurang Setuju  
2 = Tidak Setuju  
1 = Sangat Tidak Setuju

**Daftar Pernyataan Respon Pendidik**

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	√				
2	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw dikelas	√				
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	√				
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	√				
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	√				



6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	✓				
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	✓				
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	✓				
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	✓				

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 8 November 2021

Penilai

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

## Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Pendidik

No	Pernyataan	Skor	
		1	2
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	5	5
2	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Takraw dikelas	4	5
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	5	5
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	5	5
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4	5
6	Saya bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	5	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	4	5
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	5	5
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	5	5
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>47</b>	<b>49</b>
<b>Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir</b>		<b>50</b>	
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		<b>10</b>	
<b>Mi</b>		<b>30</b>	
<b>Sdi</b>		<b>6,66666667</b>	
<b>x</b>		<b>48</b>	
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Positif</b>	



Lampiran 34. Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal
				Soal
1. Teknik Dasar dalam permainan Sepak Takraw	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar dalam permainan sepak takraw	1. Teknik dasar sepak, teknik dasar kontrol dan teknik dasar servis	Konten Pembelajaran Interaktif	<p>1. Berikut ini merupakan teknik dasar sepak dalam sepak takraw, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sepak Sila</li> <li>Sepak Badek</li> <li>Sepak Kura</li> <li>Sepak Cungkil</li> <li><b>Sepak Tumit</b></li> </ol> <p>2. Teknik dasar sepak dalam sepak takraw yang menggunakan kaki bagian dalam untuk menyepak disebut dengan gerakan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Sepak Sila</b></li> <li>Sepak Badek</li> <li>Sepak Kura</li> <li>Sepak Cungkil</li> <li>Sepak Lompat</li> </ol> <p>3. Sepak Badek merupakan salah satu teknik sepak dalam sepak takraw yang menyepak dengan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kaki Bagian Dalam</li> <li><b>Kaki Bagian Luar</b></li> <li>Punggung Kaki</li> <li>Jari Kaki</li> <li>Tumit Kaki</li> </ol> <p>4. Teknik dasar sepak dalam sepak takraw yang</p>


			<p>menggunakan punggung kaki untuk menyepak disebut dengan gerakan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sepak Sila</li> <li>Sepak Badek</li> <li><b>Sepak Kura</b></li> <li>Sepak Cungkil</li> <li>Sepak Lompat</li> </ol> <p>5. Teknik dasar sepakan dalam sepak takraw yang menggunakan jari-jari kaki/ujung kaki untuk menyepak disebut dengan gerakan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sepak Sila</li> <li>Sepak Badek</li> <li>Sepak Kura</li> <li><b>Sepak Cungkil</b></li> <li>Sepak Lompat</li> </ol> <p>6. Teknik dasar sepakan dalam sepak takraw yang menggunakan kaki bagian dalam dan dilakukan dengan menyilangkan kaki sambil melompat untuk menyepak disebut dengan gerakan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Sepak Sila</li> <li>Sepak Badek</li> <li>Sepak Cungkil</li> <li>Sepak Kura</li> <li><b>Sepak Lompat</b></li> </ol> <p>7. Berikut ini yang termasuk ke dalam teknik kontrol dalam sepak takraw, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menyundul</li> <li>Membahu</li> </ol>
--	--	---	--


			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Mendada</li> <li>d. Memaha</li> <li><b>e. Memungging</b></li> </ul> <p>8. Menyundul dalam sepak takraw menggunakan ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bahu</li> <li><b>b. Kepala</b></li> <li>c. Wajah</li> <li>d. Pipi</li> <li>e. Paha</li> </ul> <p>9. Teknik kontrol dalam sepak takraw yang menggunakan dada disebut ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengontrol</li> <li><b>b. Mendada</b></li> <li>c. Menahan</li> <li>d. Menghadang</li> <li>e. Memantul</li> </ul> <p>10. Teknik memaha dalam sepak takraw digunakan untuk ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyerang/<i>Smash</i></li> <li>b. Bertahan/<i>Block</i></li> <li><b>c. Mengontrol/<i>Control</i></b></li> <li>d. Menyepak</li> <li>e. Servis</li> </ul> <p>11. Servis dalam sepak takraw digunakan untuk, kecuali ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memulai pertandingan</li> <li>b. Serangan awal pada pihak bertahan</li> <li>c. Mencoba mendapatkan poin</li> </ul>
--	--	---	---


				<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Memindahkan bola ke pihak lawan</li> <li>e. <b>Membagi bola ke teman satu tim</b></li> </ul> <p>12. Yang tidak termasuk teknik servis dalam sepak takraw, yaitu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Servis Bawah</li> <li>b. Servis Atas dengan Punggung Kaki</li> <li>c. Servis Atas dengan Kaki Bagian Dalam</li> <li>d. <b>Servis Atas dengan Kaki Bagian Luar</b></li> <li>e. Servis atas dengan Telapak Kaki</li> </ul>
2. Teknik Lanjutan dalam permainan Sepak Takraw	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik lanjutan dalam permainan sepak takraw	1. Teknik lanjutan <i>smash</i> dan <i>block</i>	Konten Pembelajaran Interaktif	<p>13. Fungsi gerakan <i>smash</i> dalam permainan sepak takraw digunakan untuk ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Menyerang</b></li> <li>b. Bertahan</li> <li>c. Mengontrol</li> <li>d. Mengumpan</li> <li>e. Menghindar</li> </ul> <p>14. Fungsi <i>block</i> dalam permainan sepak takraw digunakan untuk ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menyerang</li> <li>b. <b>Bertahan</b></li> <li>c. Mengontrol</li> <li>d. Mengumpan</li> <li>e. Menghindar</li> </ul> <p>15. Berikut ini yang termasuk gerakan <i>smash</i> dalam permainan sepak takraw, yaitu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Smash</i> Penuh</li> <li>b. <i>Smash</i> Keras</li> <li>c. <b><i>Smash</i> Gulung</b></li> </ul>




				<p>d. <i>Backhand Smash</i>  e. <i>Quick Smash</i></p> <p>16. Berikut ini yang termasuk gerakan <i>block</i> dalam permainan sepak takraw, yaitu ...</p> <p>a. <i>Block Dada</i>  b. <i>Block Perut</i>  c. <i>Block Kepala</i>  <b>d. <i>Block Punggung</i></b>  e. <i>Block Tangan</i></p> <p>17. Pada saat melakukan <i>Smash Gunting</i> pada permainan sepak takraw, perkenaan bola pada ...</p> <p>a. Kaki Bagian Luar  <b>b. Kaki Bagian Dalam</b>  c. <i>Punggung Kaki</i>  d. <i>Telapak Kaki</i>  e. <i>Jari Kaki</i></p>
3. Peraturan Permainan Sepak Takraw	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan peraturan permainan sepak takraw	1. Peraturan permainan sepak takraw	Konten Pembelajaran Interaktif	<p>18. Luas lapangan sepak takraw ...</p> <p><b>a. 13,4 x 6,1 Meter</b>  b. 13,3 x 6,1 Meter  c. 13 x 6 Meter  d. 13,4 x 6,2 Meter  e. 13,3 x 6,2 Meter</p> <p>19. Tinggi tiang net lapangan sepak takraw untuk laki-laki berukuran ...</p> <p>a. 1,35 Meter  b. 1,45 Meter  <b>c. 1,55 Meter</b>  d. 1,65 Meter</p>

			<p>e. 1,75 Meter</p> <p>20. Tinggi tiang net lapangan sepak takraw untuk wanita berukuran ...</p> <p>a. 1,35 Meter</p> <p><b>b. 1,45 Meter</b></p> <p>c. 1,55 Meter</p> <p>d. 1,65 Meter</p> <p>e. 1,75 Meter</p> <p>21. Panjang dan lebar net sepak takraw adalah ...</p> <p>a. 6 x 0,7 Meter</p> <p><b>b. 6,1 x 0,7 Meter</b></p> <p>c. 6,1 x 0,8 Meter</p> <p>d. 6,2 x 0,7 Meter</p> <p>e. 6,2 x 0,8 Meter</p> <p>22. Tinggi net sepak takraw untuk laki-laki adalah ...</p> <p>a. 1,51 Meter</p> <p><b>b. 1,52 Meter</b></p> <p>c. 1,53 Meter</p> <p>d. 1,54 Meter</p> <p>e. 1,55 Meter</p> <p>23. Tinggi net sepak takraw untuk wanita adalah ...</p> <p>a. 1,45 Meter</p> <p>b. 1,44 Meter</p> <p>c. 1,43 Meter</p> <p><b>d. 1,42 Meter</b></p> <p>e. 1,41 Meter</p> <p>24. Jumlah lubang dan silang pada bola takraw adalah ...</p>
--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> <li>a. 8 Lubang dan 20 Silang</li> <li>b. 8 Lubang dan 16 Silang</li> <li><b>c. 12 Lubang dan 20 Silang</b></li> <li>d. 12 Lubang dan 16 Silang</li> <li>e. 8 Lubang dan 12 Silang</li> </ul> <p>25. Berat bola takraw untuk laki-laki adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 190 gram hingga 200 gram</li> <li><b>b. 170 gram hingga 180 gram</b></li> <li>c. 150 gram hingga 160 gram</li> <li>d. 130 gram hingga 140 gram</li> <li>e. 110 gram hingga 120 gram</li> </ul> <p>26. Berat bola takraw untuk wanita adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 190 gram hingga 200 gram</li> <li>b. 170 gram hingga 180 gram</li> <li><b>c. 150 gram hingga 160 gram</b></li> <li>d. 130 gram hingga 140 gram</li> <li>e. 110 gram hingga 120 gram</li> </ul> <p>27. Jumlah pemain yang bermain tiap regu pada permainan sepak takraw adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. 2 Orang</li> <li><b>b. 3 Orang</b></li> <li>c. 4 Orang</li> <li>d. 5 Orang</li> <li>e. 6 Orang</li> </ul> <p>28. Pemain yang melakukan servis disebut ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Apit</li> <li>b. Apit Kanan</li> <li>c. Apit Kiri</li> </ul>
--	--	---	---

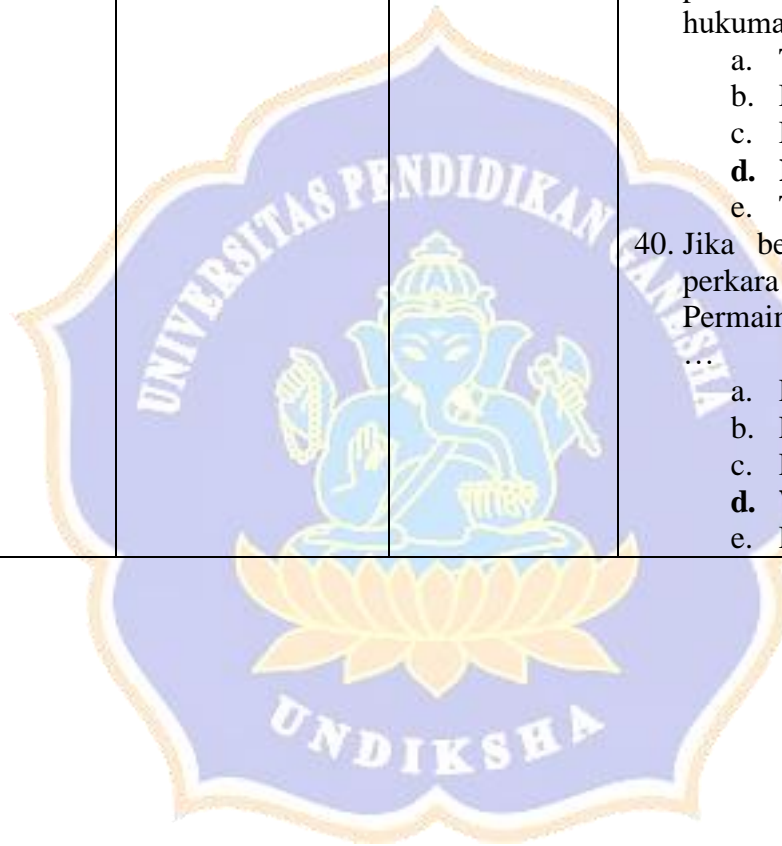
			<p><b>d. Tekong</b>  e. Sepak Mula</p> <p>29. Semua pakaian pemain hendaklah bernomor di bagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nomor kostum dari ...</p> <p>a. 1 sampai 35  <b>b. 1 sampai 36</b>  c. 1 sampai 37  d. 1 sampai 38  e. 1 sampai 39</p> <p>30. Jumlah pergantian pemain yang diperbolehkan dalam permainan sepak takraw adalah ...</p> <p>a. 1 Orang  <b>b. 2 Orang</b>  c. 3 Orang  d. 4 Orang  e. 5 Orang</p> <p>31. Jumlah sepak mula atau servis yang dapat dilakukan secara berturut-turut oleh tim atau pihak lawan adalah ...</p> <p>a. 1 Orang  b. 2 Orang  <b>c. 3 Orang</b>  d. 4 Orang  e. 5 Orang</p> <p>32. Setiap set permainan sepak takraw dimenangkan oleh regu yang terlebih dahulu mendapat angka ...</p> <p>a. 11</p>
--	--	---	--

			<p>b. 15 c. 20 <b>d. 21</b> e. 25</p> <p>33. Ketika regu mencapai angka 20-20, set tersebut dimenangi apabila salah satu regu mendapat kelebihan ... a. 1 Angka <b>b. 2 Angka</b> c. 3 Angka d. 4 Angka e. 5 Angka</p> <p>34. Setiap Regu berhak meminta istirahat/rehat ( time out ) sekali untuk setiap set selama ... <b>a. 1 Menit</b> b. 2 Menit c. 3 Menit d. 4 Menit e. 5 Menit</p> <p>35. Pemain dikenakan Kartu Kuning apabila melakukan kesalahan berikut, kecuali ... a. Mengeluarkan kata - kata kasar/kotor atau dengan perbuatan kepada petugas pertandingan b. Berulang kali melanggar Peraturan Permainan dan Peraturan pertandingan c. <b>Menendang bola dengan keras</b> d. Memperlambat/mengulur waktu permainan</p>
--	--	---	---

			<p>e. Masuk dan keluar lapangan tanpa izin Wasit</p> <p>36. Kesalahan-kesalahan yang perlu dihukum, di mana pemain boleh diberi kartu merah jika melakukan kesalahan berikut, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bermain dengan membahayakan</li> <li>Berkelakuan kasar/ganas dengan niat untuk mencederai pihak lawan</li> <li>Meludah kepada pihak lawan, petugas pertandingan atau penonton</li> <li>Menerima Kartu Kuning yang kedua dalam pertandingan yang sama</li> <li><b>Tidak menunjukkan semangat <i>fair play</i></b></li> </ol> <p>37. Kartu Kuning Pertama diterima oleh pemain dalam pertandingan sama, maka hukumannya adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Teguran Biasa</b></li> <li>Dikeluarkan dari pertandingan</li> <li>Diskorsing satu pertandingan</li> <li>Diberi Denda</li> <li>Tidak diberi sanksi</li> </ol> <p>38. Kartu kuning kedua diterima oleh pemain dalam pertandingan yang lain tetapi didalam kejuaraan yang sama, maka hukumannya adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Teguran Biasa</li> <li><b>Diskorsing satu pertandingan</b></li> <li>Diskorsing dua pertandingan</li> <li>Diberi Denda</li> </ol>
--	--	---	---



				<p>e. Tidak diberi sanksi</p> <p>39. Menerima Kartu Kuning yang kedua dalam pertandingan yang sama, maka akan diberi hukuman ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Teguran Biasa</li> <li>Diskorsing satu pertandingan</li> <li>Diskorsing dua pertandingan</li> <li><b>Kartu merah</b></li> <li>Tidak diberi sanksi</li> </ol> <p>40. Jika berlaku perselisihan terhadap semua perkara yang tidak termasuk di dalam Peraturan Permainan, maka keputusan mutlak diambil oleh ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemain</li> <li>Pelatih</li> <li>Panitia</li> <li><b>Wasit</b></li> <li>Penonton</li> </ol>
--	--	--	--	--



Lampiran 35. Hasil *Pre-Test*

Questions Responses **30** Settings Total points: 100

### Pre-Test

Petunjuk  
 1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.  
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.  
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.  
 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.

\* Required

**0 of 0 points**

Email \* / 0  
 gangga@undiksha.ac.id  
 Add individual feedback

Nama \* / 0  
 Komang Gangga Kurniawan  
 Add individual feedback

NIM \* / 0  
 2016011018  
 Add individual feedback

Semester \* / 0  
 3  
 Add individual feedback

✓ 1. Berikut ini merupakan teknik dasar sepakan dalam sepak takraw, kecuali ... \* 5 / 5

Sepak Sila  
 Sepak Badek  
 Sepak Kura  
 Sepak Cungkil  
 Sepak Tumit ✓

Add individual feedback

✓ 2. Teknik dasar sepakan dalam sepak takraw yang menggunakan kaki bagian dalam untuk menyepak disebut dengan gerakan ... \* 5 / 5

Sepak Sila ✓  
 Sepak Badek  
 Sepak Kura  
 Sepak Cungkil  
 Sepak Lompat

Add individual feedback

✓ 3. Teknik dasar sepakan dalam sepak takraw yang menggunakan punggung kaki untuk menyepak disebut dengan gerakan ... \* 5 / 5

Sepak Sila  
 Sepak Badek  
 Sepak Kura ✓  
 Sepak Cungkil  
 Sepak Lompat

Add individual feedback

✓ 4. Berikut ini yang termasuk ke dalam teknik kontrol dalam sepak takraw, kecuali ... \* 5 / 5

Menyundul  
 Membahu  
 Mendada  
 Memaha  
 Memungging ✓

Add individual feedback

✓ 5. Teknik kontrol dalam sepak takraw yang menggunakan dada disebut ... \* 5 / 5

Mengontrol  
 Mendada ✓  
 Menahan  
 Menghadang  
 Memantul

Add individual feedback

✗ 6. Yang tidak termasuk teknik servis dalam sepak takraw, yaitu ... \* 0 / 5

Servis Bawah ✗  
 Servis Atas dengan Punggung Kaki  
 Servis Atas dengan Kaki Bagian Dalam  
 Servis Atas dengan Kaki Bagian Luar  
 Servis atas dengan Telapak Kaki

Correct answer  
 Servis Atas dengan Kaki Bagian Luar

✓ 7. Fungsi gerakan smash dalam permainan sepak takraw digunakan untuk ... \* 5 / 5

Menyerang ✓  
 Bertahan  
 Mengontrol  
 Mengumpun  
 Menghindar

Add individual feedback

✗ 8. Berikut ini yang termasuk gerakan smash dalam permainan sepak takraw, yaitu ... \* 0 / 5

Smash Penuh  
 Smash Keras  
 Smash Gulung  
 Backhand Smash ✗  
 Quick Smash

Correct answer  
 Smash Gulung

Add individual feedback

✓ 9. Berikut ini yang termasuk gerakan block dalam permainan sepak takraw, yaitu ... \* 5 / 5

Block Dada  
 Block Perut  
 Block Kepala  
 Block Punggung ✓  
 Block Tangan

10. Luas lapangan sepak takraw ... \* 0 / 5

13,4 x 6,1 Meter  
 13,3 x 6,1 Meter  
 13 x 6 Meter  
 13,4 x 6,2 Meter ✗  
 13,3 x 6,2 Meter

Correct answer  
 13,4 x 6,1 Meter

Add individual feedback

---

11. Tinggi tiang net lapangan sepak takraw untuk laki-laki berukuran ... \* 5 / 5

1,35 Meter  
 1,45 Meter  
 1,55 Meter ✓  
 1,65 Meter  
 1,75 Meter

Add individual feedback

---

12. Tinggi net sepak takraw untuk wanita adalah ... \* 0 / 5

1,45 Meter ✗  
 1,44 Meter  
 1,43 Meter  
 1,42 Meter  
 1,41 Meter

Correct answer

---

13. Jumlah lubang dan silang pada bola takraw adalah ... \* 0 / 5

8 Lubang dan 20 Silang  
 8 Lubang dan 16 Silang  
 12 Lubang dan 20 Silang  
 12 Lubang dan 16 Silang ✗  
 8 Lubang dan 12 Silang

Correct answer  
 12 Lubang dan 20 Silang

Add individual feedback

---

14. Jumlah pemain yang bermain tiap regu pada permainan sepak takraw adalah ... \* 5 / 5

2 Orang  
 3 Orang ✓  
 4 Orang  
 5 orang  
 6 Orang

Add individual feedback

---

15. Pemain yang melakukan servis disebut ... \* 5 / 5

Apit  
 Apit Kanan  
 Apit Kiri  
 Tekong ✓  
 Sepak Mula

---

16. Semua pakaian pemain hendaklah bernomor di bagian depan dan belakang. Setiap pemain hendaklah memakai nomor kostum dari ... \* 0 / 5

1 sampai 35 ✗  
 1 sampai 36  
 1 sampai 37  
 1 sampai 38  
 1 sampai 39

Correct answer  
 1 sampai 36

Add individual feedback

---

17. Setiap set permainan sepak takraw dimenangkan oleh regu yang terlebih dahulu mendapat angka ... \* 0 / 5

11  
 15  
 20  
 21  
 25 ✗

Correct answer  
 21

Add individual feedback

---

18. Setiap Regu berhak meminta istirahat/rehat (time out) sekali untuk setiap set selama ... \* 0 / 5

1 Menit  
 2 Menit  
 3 Menit  
 4 Menit  
 5 Menit ✗

Correct answer  
 1 Menit

Add individual feedback

---

19. Pemain dikenakan Kartu Kuning apabila melakukan kesalahan berikut, kecuali ... \* 0 / 5

Mengeluarkan kata - kata kasar/kotor atau dengan perbuatan kepada petugas pertandingan ✗  
 Berulang kali melanggar Peraturan Permainan dan Peraturan pertandingan  
 Menendang bola dengan keras  
 Memperlambat/mengulur waktu permainan  
 Masuk dan keluar lapangan tanpa ijin Wasit

Correct answer  
 Menendang bola dengan keras

Add individual feedback

---

20. Menerima kartu kuning yang kedua dalam pertandingan yang sama, maka akan diberi hukuman ... \* 5 / 5

Teguran Biasa  
 Diskorsing satu pertandingan  
 Diskorsing dua pertandingan  
 Kartu merah ✓  
 Tidak diberi sanksi

Add individual feedback

Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil *Pre-Test*

No	Nama	NIM	Soal																		Skor		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20
1	gafriel Kevlin Sembiring	2016011022	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	60
2	Ni Luh Ani Chessiani	2016011004	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	45
3	Made Diah Karisma Utami	2016011009	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	60
4	Rizki Ihsan Kurniyanto	2016011021	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	65
5	Putu Merta Adi Kusuma Jaya	2016011087	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	75
6	Komang Gangga Kurniawan	2016011018	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	55
7	Ketut Pasek Martini	2016011006	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	60
8	nurul faiza	2016011025	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	55
9	I Gede Yogi Wijendra	2016011013	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	65
10	Calvin Candra Christian Waruwu	2016011002	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	50
11	I Made Agus Ariananta Darma Wijaya	2016011015	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	60
12	Ario Tarigan	2016011012	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	60
13	Kadek Yudi Artawan	2016011011	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	65
14	Putu Chantika Candra Dewi	2016011019	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	55
15	I KADEK DIMAS DIANTARA	2016011073	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	70
16	Ahmad Taufiqur Rohman	2016011031	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	55
17	HANI ELINTA BR SIMATUPANG	2016011007	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	55
18	Ketut Arcana	2016011027	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	65
19	Pande Putu Epa Adnyana	2016011008	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	70
20	I Putu Eka Wicaksana	2016011054	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	50
21	Ngakan Made Satria Wiguna	2016011041	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	75
22	I Putu Agus Satria Perdana Jelantik	2016011063	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	60
23	ALFI MAISATUL MUKAROMAH	2016011029	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	50
24	I Putu Adi Mahardika	2016011017	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	55
25	I Putu Andika Putra	2016011040	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	60
26	I Kadek Adi Sukma Nanda	2016011020	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	60
27	I gede Komang Widi nugraha	2016011046	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	60
28	KEZIA JULIANTY BR GINTING	2016011010	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	50
29	Kadek Enggi Merta Darsana	2016011005	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	55
30	I MADE NURANA WIJAYA	2016011086	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	50
		<b>Total</b>																			<b>1770</b>		
		<b>Rata-rata</b>																			<b>59</b>		
		<b>Nilai Terendah</b>																			<b>45</b>		
		<b>Nilai Tertinggi</b>																			<b>75</b>		



Lampiran 37. Hasil *Post-Test*

Questions Responses **60** Settings Total points: 100

### Post-Test

Petunjuk  
 1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan baik.  
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri.  
 3. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas.  
 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat yang telah disediakan.

\* Required

0 of 0 points

Email \* / 0  
 gangga@undiksha.ac.id  
 Add individual feedback

Nama \* / 0  
 Komang Gangga Kumlawan  
 Add individual feedback

NIM \* / 0  
 2016011018  
 Add individual feedback

Semester \* / 0  
 3  
 Add individual feedback

✓ 1. Sepak Badek merupakan salah satu teknik sepakkan dalam sepak takraw yang menyepak dengan ... \* 5 / 5  
 Kaki Bagian Dalam  
 Kaki Bagian Luar ✓  
 Punggung Kaki  
 Jari Kaki  
 Tumit Kaki  
 Add individual feedback

✓ 2. Teknik dasar sepakkan dalam sepak takraw yang menggunakan jari-jari kaki/ujung kaki untuk menyepak disebut dengan gerakan ... \* 5 / 5  
 Sepak Sila  
 Sepak Badek  
 Sepak Kura  
 Sepak Cungkil ✓  
 Sepak Lompat  
 Add individual feedback

✓ 3. Teknik dasar sepakkan dalam sepak takraw yang menggunakan kaki bagian dalam dan dilakukan dengan menyalangkan kaki sambil melompat untuk menyepak disebut dengan gerakan ... \* 5 / 5  
 Sepak Sila  
 Sepak Badek  
 Sepak Kura  
 Sepak Cungkil  
 Sepak Lompat ✓  
 Add individual feedback

✓ 4. Menyundul dalam sepak takraw menggunakan ... \* 5 / 5  
 Bahu  
 Kepala ✓  
 Wajah  
 Pipi  
 Paha  
 Add individual feedback

✓ 5. Teknik memaha dalam sepak takraw digunakan untuk ... \* 5 / 5  
 Menyerang/Smash  
 Bertahan/Block  
 Mengontrol/Control ✓  
 Menyepak  
 Servis  
 Add individual feedback

✓ 6. Servis dalam sepak takraw digunakan untuk, kecuali ... \* 5 / 5  
 Memulai pertandingan  
 Serangan awal pada pihak bertahan  
 Mencoba mendapatkan poin  
 Memindahkan bola ke pihak lawan  
 Membagi bola ke teman satu tim ✓  
 Add individual feedback

✓ 7. Fungsi block dalam permainan sepak takraw digunakan untuk ... \* 5 / 5  
 Menyerang  
 Bertahan ✓  
 Mengontrol  
 Mengumpen  
 Menghindar  
 Add individual feedback

✓ 8. Pada saat melakukan Smash Gunting pada permainan sepak takraw, perkenaan bola pada ... \* 5 / 5  
 Kaki Bagian Luar  
 Kaki Bagian Dalam ✓  
 Punggung Kaki  
 Telapak Kaki  
 Jari Kaki  
 Add individual feedback

✓ 9. Tinggi tiang net lapangan sepak takraw untuk wanita berukuran ... \* 5 / 5  
 1,35 Meter  
 1,45 Meter ✓  
 1,55 Meter  
 1,65 Meter  
 1,75 Meter  
 Add individual feedback

✓ 10. Panjang dan lebar net sepak takraw adalah ... \* 5 / 5

6 x 0,7 Meter

5,1 x 0,7 Meter ✓

6,1 x 0,8 Meter

6,2 x 0,7 Meter

6,2 x 0,8 Meter

Add individual feedback

✗ 11. Tinggi net sepak takraw untuk laki-laki adalah ... \* 0 / 5

1,51 Meter

1,52 Meter

1,53 Meter

1,54 Meter

1,55 Meter ✗

Correct answer

1,52 Meter

Add individual feedback

✓ 12. Berat bola takraw untuk laki-laki adalah ... \* 5 / 5

190 gram hingga 200 gram

170 gram hingga 180 gram ✓

150 gram hingga 160 gram

130 gram hingga 140 gram

110 gram hingga 120 gram

Add individual feedback

✓ 13. Berat bola takraw untuk wanita adalah ... \* 5 / 5

190 gram hingga 200 gram

170 gram hingga 180 gram

150 gram hingga 160 gram ✓

130 gram hingga 140 gram

110 gram hingga 120 gram

Add individual feedback

✗ 14. Jumlah pergantian pemain yang diperbolehkan dalam permainan sepak takraw adalah ... \* 0 / 5

1 Orang ✗

2 Orang

3 Orang

4 Orang

5 Orang

Correct answer

2 Orang

Add individual feedback

✓ 15. Jumlah sepak mula atau servis yang dapat dilakukan secara berturut-turut oleh tim atau pihak lawan adalah ... \* 5 / 5

1 Kali

2 Kali

3 Kali ✓

4 Kali

5 Kali

✓ 16. Ketika regu mencapai angka 20-20, set tersebut dimenangi apabila salah satu regu mendapat kelebihan ... \* 5 / 5

1 Angka

2 Angka ✓

3 Angka

4 Angka

5 Angka

Add individual feedback

✓ 17. Kesalahan-kesalahan yang perlu dihukum, di mana pemain boleh diberi kartu merah jika melakukan kesalahan berikut, kecuali ... \* 5 / 5

Bermain dengan membahayakan

Berkelakuan kasar/ganas dengan niat untuk mencederai pihak lawan

Meludah kepada pihak lawan, petugas pertandingan atau penonton

Menerima Kartu Kuning yang kedua dalam pertandingan yang sama

Tidak menunjukkan semangat fair play ✓

Add individual feedback

✓ 18. Kartu Kuning Pertama diterima oleh pemain dalam pertandingan sama, maka hukumannya adalah ... \* 5 / 5

Teguran Biasa ✓

Dikeluarkan dari pertandingan

Diskorsing satu pertandingan

Diberi Denda

Tidak diberi sanksi

Add individual feedback

✓ 19. Kartu kuning kedua diterima oleh pemain dalam pertandingan yang lain tetapi didalam kejuaraan yang sama, maka hukumannya adalah ... \* 5 / 5

Teguran Biasa

Diskorsing satu pertandingan ✓

Diskorsing dua pertandingan

Diberi Denda

Tidak diberi sanksi

Add individual feedback

✓ 20. Jika berlaku perselisihan terhadap semua perkara yang tidak termasuk di dalam Peraturan Permainan, maka keputusan mutlak diambil oleh ... \* 5 / 5

Pemain

Pelatih

Perintis

Wasit ✓

Penonton

Add individual feedback



Lampiran 38. Rekapitulasi Hasil *Pos-Test*

No	Nama	NIM	Soal																		Skor	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
1	I Putu Adi Mahardika	2016011017	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	90
2	nurul faiza	2016011025	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	90
3	Putu Merta Adi Kusuma Jaya	2016011087	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
4	Calvin Candra Christian Waruwu	2016011002	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	85
5	Putu Chantika Candra Dewi	2016011019	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	85
6	Made Diah Karisma Utami	2016011009	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	85
7	I KADEK DIMAS DIANTARA	2016011073	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	95
8	I Made Agus Ariananta Darma Wijaya	2016011015	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
9	Ni Luh Ani Chessiani	2016011004	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	80
10	Rizki Ihsan Kurniyanto	2016011021	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95
11	Komang Gangga Kurniawan	2016011018	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
12	I Made Nurana Wijaya	2016011086	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	85
13	ALFI MAISATUL MUKAROMAH	2016011029	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	80
14	Gafriel Kevlin Sembiring	2016011022	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90
15	Ketut Pasek Martini	2016011006	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	95
16	Ngakan Made Satria Wiguna	2016011041	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	95
17	Hani Elinta Br Simatupang	2016011007	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	85
18	I Gede Yogi Wijendra	2016011013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	95
19	Ario Tarigan	2016011012	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90
20	Kadek Yudi Artawan	2016011011	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90
21	Ahmad Taufiqur Rohman	2016011031	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	85
22	Ketut Arcana	2016011027	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	90
23	Pande Putu Epa Adnyana	2016011008	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
24	I Putu Eka Wicaksana	2016011054	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	80
25	I Putu Agus Satria Perdana Jelantik	2016011063	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	85
26	I Putu Andika Putra	2016011040	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	85
27	I Kadek Adi Sukma Nanda	2016011020	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	90
28	I Gede Komang Widi Nugraha	2016011046	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	85
29	Kezia Julianty Br Ginting	2016011010	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	80
30	Kadek Enggi Merta Darsana	2016011005	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	85
<b>Total</b>																						<b>2655</b>
<b>Rata-rata</b>																						<b>88,5</b>
<b>Nilai Terendah</b>																						<b>80</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>																						<b>100</b>



Lampiran 39. Tabel Perbandingan Rujukan Kajian Pustaka

Penulis - Tahun - Judul	Permasalahan	Metode	Hasil - Saran
Sri Setyaningsih, Rusijono, Ari Wahyudi - 2020 - Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Materi IPS belum mencakup masalah sosial, budaya, dan nilai dalam kehidupan anak dan hanya berpusat pada penguasaan sumber pengetahuan daripada kenyataan sosial budaya yang menjadi panutan nilai bagi siswa, penuh dengan beban muatan dan kurang motivasi sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.	Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen	Hasil : penelitian berdasarkan analisis data motivasi belajar peserta didik yaitu mengalami kenaikan dan untuk analisis data hasil belajar peserta didik juga mengalami kenaikan. Saran : dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> cocok untuk mengetahui pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
Abdul Aziz Tamami, Kusumawati Dwiningsih Faculty - 2020 - <i>The Effectivity of 3D Interactive Multimedia to Increase the Students' Visuospatial Abilities in Molecular</i>	Sub materi ikatan kimia seperti geometri molekul mengandung banyak jenis bentuk molekul yang memerlukan visualisasi dalam proses pembelajaran. Kurangnya visualisasi dalam proses pembelajaran membuat sebagian siswa tidak dapat memahami dengan jelas ketika hanya membayangkannya	Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil : multimedia 3D interaktif sesuai sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan visuospasial siswa. Saran : Penggunaan multimedia sebagai media dalam proses pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.
Rianto - 2020 - Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate</i>	Keadaan pandemi seperti saat ini, perlu dilakukan sebuah inovasi multimedia	Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil : aplikasi multimedia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia

Penulis - Tahun - Judul	Permasalahan	Metode	Hasil - Saran
<i>Storyline 3</i>	pembelajaran interaktif sehingga pembelajaran lebih efektif.		pembelajaran interaktif. Saran : Kelayakan aplikasi sangat layak digunakan pada mata kuliah digitalisasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
Priankalia Arwanda Sony Irianto, Ana Andriani - 2020 - Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar	(1) Media pembelajaran bersifat klasikal atau berlaku untuk satu kelas. (2) Media yang digunakan hanya berupa media <i>power point</i> . (3) Media pembelajaran mencakup tulisan dan gambar saja. (4) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik.	Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil : media pembelajaran dapat digunakan sebagai dukungan untuk proses pembelajaran dengan predikat sangat baik. Saran : Penelitian memproduk media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> memiliki sintaks yang mengacu pada kompetensi abad 21 yang lebih banyak memerlukan waktu, sehingga dalam mengemas pembelajaran yang menggunakan media tersebut untuk lebih membagi waktu dengan tepat.
Cahyani Hadza, Afridha Sesrita, Irman Suherman - 2021 - <i>Development of Learning Media Based on Articulate Storyline</i>	Mahasiswa kesulitan dalam memahami mata kuliah perpajakan pada umumnya disebabkan oleh kurangnya bahan ajar inovatif yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran	Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)	Hasil : pengembangan media pembelajaran perpajakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan pembelajaran mandiri. Saran : Bahwa <i>Articulate Storyline</i> layak digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran interaktif

Penulis - Tahun - Judul	Permasalahan	Metode	Hasil - Saran
<p>Dimas Chandra Gunawan, Lokananta Teguh Hari Wiguno, Ari Wibowo Kurniawan, Mu'arifin - 2021 - Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepakbola Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i></p>	<p>Guru belum pernah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi maupun dengan media <i>power point</i>, video pembelajaran, dan media lain berbasis teknologi. Guru membutuhkan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> dengan materi pembelajaran sepakbola</p>	<p>Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D)</p>	<p>Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut berupa produk pengembangan perangkat pembelajaran sepakbola berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> ini. Saran : Produk pengembangan sepakbola berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> layak dipergunakan dalam pembelajaran sepakbola kelas VI dan dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran pada kelas VI terutama pada materi pembelajaran sepakbola.</p>
<p>Dinar Akbarul Rozak, Lokananta Teguh Hari Wiguno, Ari Wibowo Kurniawan, Mu'arifin - 2021 - Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bola Basket Berbasis Aplikasi <i>Articulate Storyline</i></p>	<p>85% Pendidik tidak pernah mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar pada materi bola basket yang dapat diakses online. 80% Pendidik tidak pernah mengembangkan soal-soal pada materi bola basket yang dapat dikerjakan secara online</p>	<p>Metode Penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D)</p>	<p>Hasil : berupa produk pengembangan perangkat pembelajaran bola basket berbasis aplikasi <i>Articulate Storyline</i> yang dikembangkan peneliti yang berisi RPP, bahan ajar, video pembelajaran, dan soal evaluasi. Saran : Produk tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran terkait bola basket.</p>

## Lampiran 40. Hasil Belajar Peserta Didik

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN (FOK)  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI /PJKR (S1)**

**DAFTAR PESERTA KULIAH DAN NILAI AKHIR  
SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama Matakuliah : TP. Pembelajaran Sepak Takraw Nama Kelas : A  
Kode Matakuliah : JASS119308

#	NIM	Nama Mahasiswa	Nilai Proses		Nilai Produk		Rerata	Nilai	TTD
			Sikap & Partisipasi	Tugas	UTS	UAS			
1	1916011002	Dose Brillian Calvin Purba	85	70	80	80	77	B+	
2	1916011003	Ni Kadek Putri Sumartini	90	70	80	75	76.75	B+	
3	1916011004	Yulia Mara	90	80	70	80	80.5	A-	
4	1916011005	I Kade Suka Wiadnyana	90	85	75	80	83.25	A-	
5	1916011006	I Made Widhya Tama	90	85	78	80	83.7	A-	
6	1916011007	Nelvin Astuti Waruwu	85	75	75	80	78.25	B+	
7	1916011008	Desak Putu Novi Aristya Dewi	85	80	80	80	81	A-	
8	1916011009	Sabtri Vendi Damanik	75	0	0	0	15	E	
9	1916011010	Wahyu Mahendra	0	0	0	0	0	E	
10	1916011011	I Made Dwi Aksara	90	80	85	85	84	A-	
11	1916011012	Sang Nyoman Awidya T.	90	80	80	80	82	A-	
12	1916011013	Ozi Purwanto	75	0	0	0	15	E	
13	1916011014	Reinstra Surbakti	75	0	0	0	15	E	
14	1916011015	Putu Maruliyana Putra	85	80	80	80	81	A-	
15	1916011016	I Gede Edi Adnyana	85	80	80	80	81	A-	
16	1916011017	Muhammad Afif Rahmatullah	80	70	70	80	74.5	B	
17	1916011018	Andi Setiawan	85	85	88	88	86.2	A	
18	1916011019	I Nyoman Giri Natha	85	85	80	85	84.25	A-	
19	1916011020	Hanif Tahfizul Azizi	90	85	80	80	84	A-	
20	1916011023	Angga Rosi Saktiawan	75	0	0	0	15	E	
21	1916011024	Ni Putu Julia Sri Dewinta	85	75	75	75	77	B+	
22	1916011025	Made Laksamana Abimantram	90	85	80	80	84	A-	

Nilai A : 1 orang      Nilai A- : 11 orang  
Nilai B : 1 orang      Nilai B- : 0 orang  
Nilai B+ : 4 orang      Nilai C : 0 orang  
Nilai C+ : 0 orang      Nilai D : 0 orang  
Nilai E : 5 orang

Pengampu Mata Kuliah:  
» I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198206062008121002

TTD

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS OLARAHAGA DAN KESEHATAN (FOK)  
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAHAGA  
PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI /PJKR (S1)**

**DAFTAR PESERTA KULIAH DAN NILAI AKHIR  
SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2020/2021**

Nama Matakuliah : TP. Pembelajaran Sepak Takraw Nama Kelas : B  
Kode Matakuliah : JASS119308

#	NIM	Nama Mahasiswa	Nilai Proses		Nilai Produk		Rerata	Nilai	TTD
			Sikap & Partisipasi	Tugas	UTS	UAS			
1	1916011026	Ananda Martendra Putra	85	80	80	80	81	A-	
2	1916011027	I Wayan Alit Kusuma Antara	0	0	0	0	0	E	
3	1916011028	Luh Eta Melani Widiarsini	85	70	70	75	74.25	B	
4	1916011029	I Made Sumiarta	85	85	80	85	84.25	A-	
5	1916011030	Joi Naibaho	85	80	80	80	81	A-	
6	1916011031	Komang Wahyu Arika Putera	85	85	85	85	85	A	
7	1916011032	Wahyu Nur Hidayat	85	80	80	78	80.5	A-	
8	1916011033	Ida Ayu Niti Kesari	85	80	70	70	77	B+	
9	1916011034	I Ketut Damayasa	85	80	80	85	82.25	A-	
10	1916011035	Nyoman Sadhu Gunawan	85	80	80	80	81	A-	
11	1916011036	I Komang Bayu Arika Divayana	85	80	80	80	81	A-	
12	1916011038	Ketut Widiyanto	90	90	90	88	89.5	A	
13	1916011040	Nengah Kadek Nirma Arya Febyanti	85	80	80	78	80.5	A-	
14	1916011041	I Made Oka Adi Winata	85	80	80	80	81	A-	
15	1916011042	Ni Nyoman Dewi Setiari	85	80	75	78	79.75	B+	
16	1916011043	Ni Made Putri Damayanti	85	80	80	70	78.5	B+	
17	1916011046	Agus Loho	75	0	0	0	15	E	
18	1916011047	Tut Bagas Indra Wijaya	85	85	80	80	83	A-	
19	1916011050	I Nyoman Tri Yudana	85	80	80	80	81	A-	
20	1916011051	I Putu Eka Resdita	85	85	85	80	83.75	A-	

Nilai A : 2 orang      Nilai A- : 12 orang  
Nilai B : 1 orang      Nilai B- : 0 orang  
Nilai B+ : 3 orang      Nilai C : 0 orang  
Nilai C+ : 0 orang      Nilai D : 0 orang  
Nilai E : 2 orang

Pengampu Mata Kuliah:  
» I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198206062008121002

TTD



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS : FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
 JURUSAN : PENDIDIKAN OLAHRAGA  
 PROGRAM STUDI: PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

DAFTAR PESERTA KULIAH DAN NILAI AKHIR  
 SEMESTER GANJIL TAHUN AJARAN 2020/2021





Mata Kuliah : TP. PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW  
 Kode Mata Kuliah : JAS1330

Kelas : A

NO	NIM	Nama Mahasiswa	Penilaian Proses		Penilaian Produk		Rerata	Nilai
			Sikap & Part	Tugas	UTS	UAS		
1	1716011068	Muhammad Gilang Fajar Ansori	90	75	70	70	76	B
2	1916013001	Aiter Asmira Wandik	85	80	80	80	81	A-

Nilai A : 0 orang    Nilai C+ : 0 orang    Singaraja,  
 Nilai A- : 1 orang    Nilai C : 0 orang    Dosen Pengampu,  
 Nilai B+ : 0 orang    Nilai D : 0 orang    (198206062008121002) I Made Satyawana,    Tanda Tangan  
 Nilai B : 1 orang    Nilai E : 0 orang    S.Pd.,M.Pd.  
 Nilai B- : 0 orang

## Lampiran 41. Surat Keterangan Kajur Pendidikan Olahraga FOK Undiksha

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN</b> <b>JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA</b> Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali
<hr/> <b>SURAT KETERANGAN</b> Nomor: 06.12/UN48.12.5/PP/2021	
Yang bertanda tangan dibawah ini:	
Nama : I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd. NIP : 198206062008121002 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha Jabatan : Ketua Jurusan	
menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha tersebut dibawah ini:	
Nama : Made Wira Yanottama NIM : 1715051065 Prodi. : Pendidikan Teknik Informatika Jurusan : Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan Judul : Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Teori Praktek Penelitian : Pembelajaran Sepak Takraw	
memang benar telah melaksanakan penelitian pada Mata Kuliah Teori Praktek Pembelajaran Sepak Takraw di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha.	
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Mengetahui Dekan   Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or. NIP. 196804081997031002	Singaraja, 20 Desember 2021 Ketua Jurusan,  I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198206062008121002

## Lampiran 42. Dokumentasi



Dokumentasi 1 Observasi dan Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah



Dokumentasi 2 Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik



Dokumentasi 3 Uji Ahli Isi 1



Dokumentasi 4 Uji Ahli Isi 2



Dokumentasi 5 Uji Ahli Media-Desain 1



Dokumentasi 6 Uji Ahli Media-Desain 2





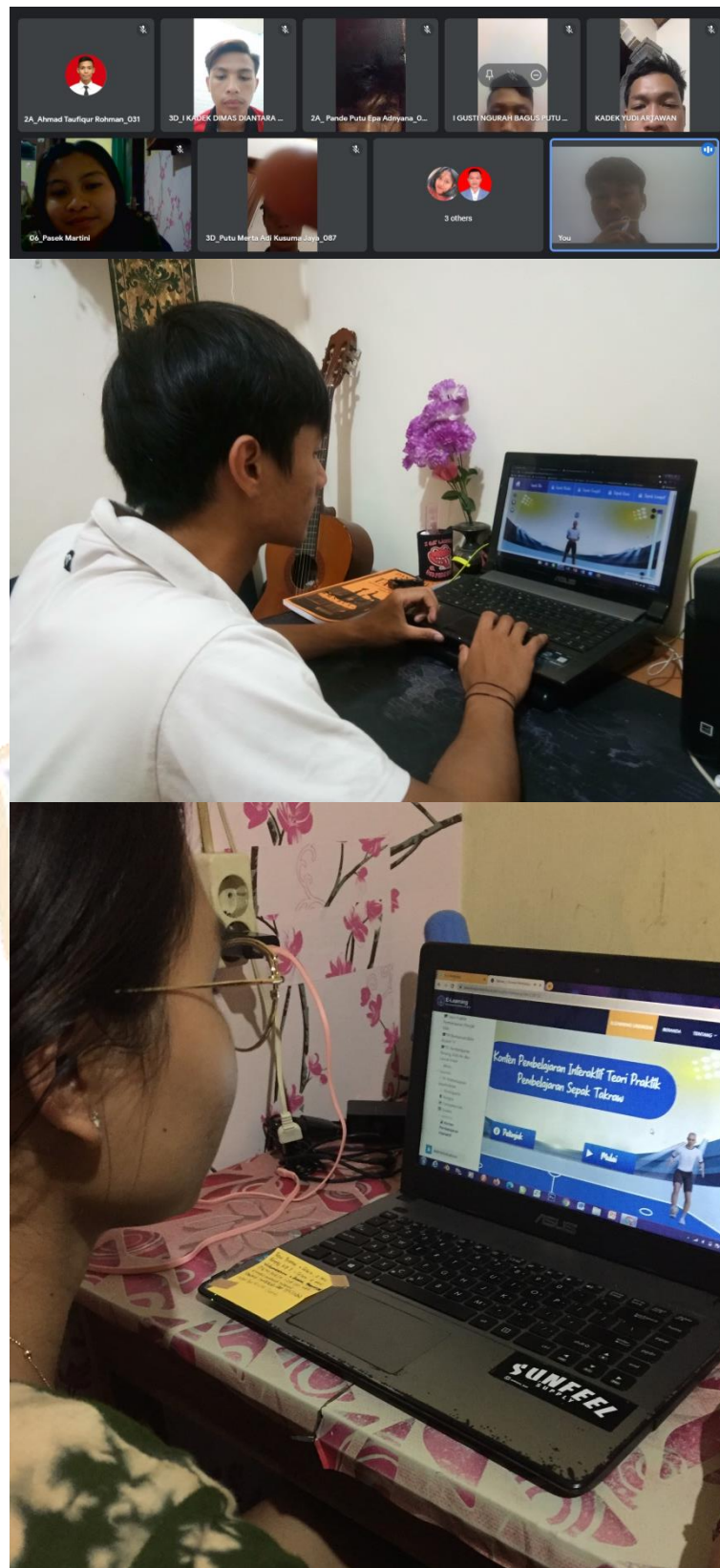
Dokumentasi 7 Uji Coba Perorangan



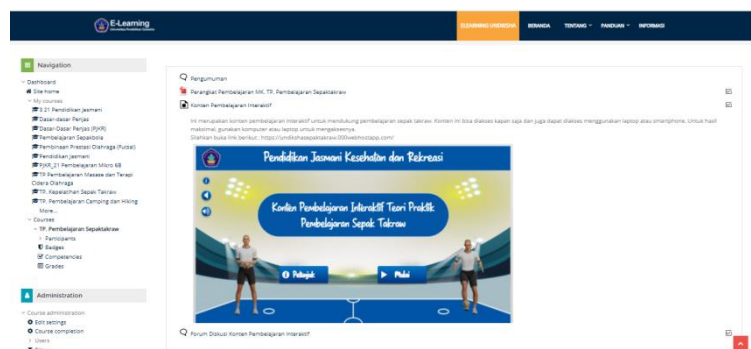


Dokumentasi 8 Uji Coba Kelompok Kecil

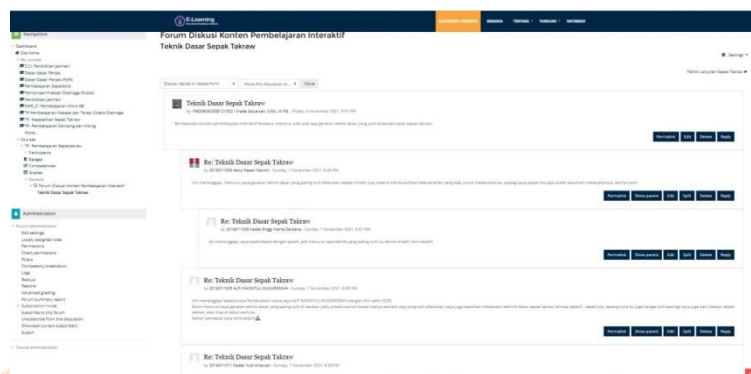




Dokumentasi 9 Uji Coba Lapangan



Dokumentasi 10 Implementasi Konten pada Elearning Undiksha



Dokumentasi 11 Forum Diskusi pada Elearning Undiksha



Dokumentasi 12 Kegiatan Pembelajaran dengan *Web Conference* oleh Dosen

## RIWAYAT HIDUP



Made Wira Yanottama lahir di Mataram, pada 22 Agustus 1998. Penulis lahir dari pasangan Bapak Made Mudiarna dan Ibu Gusti Ayu Mukrini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Alamat tempat tinggal penulis di Banjar Dinas Kaje Kangin, Desa Kubutambahan, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 3 Kubutambahan pada tahun 2011. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 1 Kubutambahan dan lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2017 penulis lulus dari SMA Negeri 3 Singaraja dengan Jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan Tinggi di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

