

LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Permohonan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUANAlamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>Nomor : 1803/UN48.11.1/DT/2021
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 30 Nopember 2021

Yth. Kepala SMP N 2 Kubutambahan
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 : I Komang Adnyana Yasa
NIM : 1815051077
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 02. Surat Balasan Dari Sekolah




PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN

Alamat: Banjar Dinas Tangkid, Desa Tamblang, Kec. Kubutambahan, Kab. Buleleng

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 423.2/12/SMPN2KBT/I/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nyoman Triyasa, S.Pd,M.Pd
 NIP : 19621231 198603 1 298
 Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menugaskan kepada :

Nama : Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd
 NIP : -
 Pangkat/Golongan : -
 Jabatan : Guru
 Tempat Tugas : SMP Negeri 2 Kubutambahan

Untuk menjadi pembimbing Mahasiswa dalam Penelitian Permohonan Data
 Nama : I Komang Adnyana Yasa
 NIM : 1815051077
 Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
 Semester : VII (tujuh)

Memang benar nama tersebut telah diterima untuk mengadakan Penelitian Permohonan Data dari tanggal 06 Januari s/d 08 Januari 2022 pada guru PJOK pada SMP Negeri 2 Kubutambahan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tamblang, 11 Januari 2022
 Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan



Nyoman Triyasa, S.Pd,M.Pd
 NIP. 19621231 198603 1 298

Lampiran 03. Hasil Observasi di SMP Negeri 2 Kubutambahan

PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Nama Narasumber : Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

Waktu Pelaksanaan : 30 November 2021

Pertanyaan

1. Sumber belajar apakah yang Anda gunakan dalam kegiatan pembelajaran?

Jawaban:

Sumber belajar yang saya gunakan berupa modul pembelajaran dan video pembelajaran yang bersumber dari internet.

2. Dalam bentuk apakah sumber belajar yang ada gunakan tersebut?

Jawaban:

Dalam bentuk modul pembelajaran yang berupa softcopy untuk peserta didik, softcopy dan Hardcopy untuk dibawa guru. Kemudian untuk video pembelajaran berupa link youtube.

3. Mengapa Anda memilih sumber belajar tersebut?

Jawaban:

Karena situasi kegiatan belajar PJK masih sangat terbatas, kegiatan di lapangan dihindarkan dan sumber belajar yang sangat terbatas.

4. Model dan metode pembelajaran apa yang Anda gunakan dalam proses pembelajaran?

Jawaban:

Model pembelajaran yang digunakan discovery learning, sedangkan metodenya tanya jawab dan diskusi.

5. Media pembelajaran apakah yang ada gunakan dalam selama ini dalam proses pembelajaran?

Jawaban:

media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajaran yang bersumber dari internet atau youtube.

6. Dalam proses pembelajaran media atau alat pembelajaran yang digunakan apakah sudah mampu untuk menunjang pembelajaran yang terlaksana pada keadaan saat ini?

Jawaban:


kondisi kegiatan belajar PDK kurang menarik bagi siswa, menyebabkan nilai siswa kurang. belum ada media pembelajaran yang dapat memberikan kesan belajar seperti di lapangan secara langsung.

7. Apabila terdapat sebuah masalah dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran Aktivitas Bola Besar, apakah perlu konten sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar lebih mudah dan efektif?

Jawaban:

konten pembelajaran sangat diperlukan, karena modul pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya berupa softcopy dan medienya hanya berupa video dari youtube.

Kubutambahan, 30 November 2021



Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

NIP -

Lampiran 04. Kisi-kisi Angket Peserta Didik

KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran	2
		Karakteristik peserta didik terhadap pembelajaran	1,3,6,7,9
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	4,5,8,10
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran	11,12
		Konten pembelajaran	13,14
		Sarana pembelajaran	15

Lampiran 05. Hasil Angket Peserta Didik

No.	Daftar Pertanyaan	Skala Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya tertarik dan senang belajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK)	110			10	5	125	78%	Setuju
2	Saya kurang memahami materi-materi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang disampaikan oleh guru	130		9	6		145	90%	Sangat Setuju
3	Saya menginginkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru bervariasi	130	4	9	2	1	146	91%	Sangat Setuju
4	Saya merasa bosan dengan sumber belajar yang digunakan oleh guru	110	20		10		140	87%	Sangat Setuju
5	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang telah diajarkan oleh guru di internet	110		6		8	124	77%	Setuju
6	Saya lebih senang belajar jika dalam materi terdapat gambar, video, dan suara dalam konten pembelajaran yang dipakai	105	44				149	93%	Sangat Setuju
7	Saya memerlukan sebuah konten pembelajaran interaktif agar dapat melakukan interaksi langsung dengan media	135			10		145	90%	Sangat Setuju
8	Saya merasa tertarik jika belajar terdapat <i>game</i> dan <i>quiz</i> pembelajaran agar dapat bermain serta belajar	135			10		145	90%	Sangat Setuju
9	Saya senang dan tertarik jika kegiatan belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan konten pembelajaran interaktif	150		6			156	97%	Sangat Setuju
10	Menurut saya dari beberapa materi dalam mata pelajaran PJOK, materi	110	20		10		140	87%	Sangat Setuju

	bola voli merupakan materi yang paling sulit								
11	Saya sudah terbiasa menggunakan <i>e-learning</i> /LMS dalam kegiatan pembelajaran	150		3	2		155	96%	Sangat Setuju
12	Guru memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i> yang telah disediakan sekolah	150		3	2		155	96%	Sangat Setuju
13	Menurut saya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik	135	4	9	2		150	93%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi bola voli sulit untuk dipahami jika dijelaskan hanya dengan teori	135	4	6	2	1	148	92%	Sangat Setuju
15	Saya memiliki komputer/laptop/ <i>smarthphone</i>	140	4	6	2		152	95%	Sangat Setuju

KETERANGAN :

Skor Maksimum: $32 \times 5 = 160$

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

Mencari Total Skor = Total SS + Total S + Total KS + Total TS + Total STS

Mencari Skor Maksimum = 32×5 (Jumlah Responden x Skor Tertinggi *Likert*)

Mencari Nilai Index = Total Skor/Skor Maksimum

Interval Penilaian
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

Lampiran 06. Silabus Mata Pelajaran PJOK

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Kubutambahan
Satuan Pendidikan : SMP/MTs
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)
Kelas : IX (sembilan)
Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan.
- KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan dalam aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli.</p> <p>3.2 Memahami teknik dasar aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli.</p>	Permainan Bola Besar Menggunakan Permainan Bola Voli *)	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Membaca informasi tentang konsep variasi keterampilan gerak bola voli (<i>servis, passing, smash, posisi, dan blocking</i>) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik dan membuat kesimpulannya, atau Mengamati peragaan guru/teman/pertandingan bola voli secara langsung dan atau di TV/Video dan membuat catatan hasil pengamatan tentang variasi keterampilan gerak permainan bola voli (<i>servis, passing, smash, posisi, dan blocking</i>) <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempertanyakan tentang variasi keterampilan gerak permainan bola voli, misalnya: pada bagian manakah perkenaan bola dengan tangan saat <i>passing</i> sehingga bola memantul dengan halus? Apakah posisi togok mempengaruhi jalannya bola saat melakukan <i>passing</i> atau servis? Mempertanyakan tentang manfaat permainan bola voli terhadap kesehatan dan kebugaran tubuh serta otot-otot yang 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melalui tes tertulis/lisan atau penugasan tentang konsep dan prinsip variasi keterampilan gerak permainan bola besar menggunakan permainan bola voli <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Melalui unjuk kerja/praktik, proyek, atau portofolio tentang variasi keterampilan gerak permainan bola besar menggunakan permainan bola voli 	8JP	<ul style="list-style-type: none"> Bola voli Lapangan bola voli Net/jaring Peluit Sumber: Buku Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Kelas IX, TV/Video

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dominan yang dipergunakan dalam permainan bola voli.</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan keterampilan gerak servis bervariasi dengan koordinasi yang baik serta menunjukkan nilai disiplin • Melakukan keterampilan gerak <i>passing</i> bervariasi dengan koordinasi yang baik secara individu, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan nilai disiplin, toleransi dan kerja sama. • Melakukan keterampilan gerak <i>smash</i> bervariasi dengan koordinasi yang baik secara individu, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan nilai disiplin, toleransi dan kerja sama. • Melakukan keterampilan gerak <i>block</i> bervariasi dengan koordinasi yang baik secara individu, berpasangan, atau berkelompok dengan menunjukkan nilai disiplin, toleransi dan kerja sama. <p>Menalar/Mengasosiasi</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan berbagai variasi keterampilan gerak permainan bola voli (servis, <i>passing</i>, <i>smash</i>, dan <i>block</i>) yang paling sesuai untuk kebutuhan sendiri • Menemukan hubungan antara titik perkenaan bola dengan tangan dan jalannya bola • menemukan hubungan antara jenis <i>passing</i> dengan sasaran yang hendak dicapai • menemukan hubungan antara permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh • Mendiskusikan variasi keterampilan gerak permainan bola voli (servis, <i>passing</i>, <i>smash</i>, posisi, dan <i>blocking</i>) membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat variasi keterampilan gerak permainan bola voli (servis, <i>passing</i>, <i>smash</i>, posisi, dan <i>blocking</i>) dan membuat kesimpulannya. 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi keterampilan gerak permainan bola voli (<i>servis, passing, smash, posisi, dan blocking</i>) dan membuat kesimpulannya. • Memberikan dan menerima saran perbaikan keterampilan kepada teman selama melakukan permainan • Mendiskusikan dan membuat kesimpulan tentang berbagai variasi keterampilan gerak permainan bola voli secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan kerja sama <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan berbagai variasi keterampilan gerak permainan bola voli (<i>servis, passing, smash, posisi, dan blocking</i>) dengan koordinasi yang baik yang telah dipelajari dalam permainan bola voli dengan peraturan yang dimodifikasi dengan serta menunjukkan sportif, kerja sama, bertanggung jawab, menghargai 			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain. <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan dan merawat peralatan permainan • Menunjukkan perilaku menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan tidak berlebihan • Memberikan saran perbaikan kepada teman selama melakukan permainan 			



Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan

Nyoman Triyasa, S.Pd, M.Pd

Pangkat/gol Pembina/TVA

Nip. 196212311986031298

Tamblang, 2021
Guru PJOK

Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.
NIP -

Lampiran 07. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 4 Pertemuan

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)		
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN		
Mata Pelajaran : PJOK	Alokasi Waktu : 2x45 menit (Pertemuan ke 1)	
Kelas/Semester : IX A/Ganjil	Materi : Permainan Bola Besar	
KD : 3.1-4.1	Sub Materi : Bola Voli	
Tujuan Pembelajaran:		
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca peraturan permainan bola voli peserta didik mampu menyebutkan setiap peraturan permainan bola voli 2. Setelah membaca tugas pemain voli peserta didik mampu menyebutkan setiap tugas pemain voli berdasarkan posisinya 3. setelah membaca dan melihat ukuran lapangan permainan bola voli dalam bentuk 3 dimensi peserta didik mampu menyebutkan ukuran lapangan permainan bola voli 		
Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam, berdoa untuk memulai pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode belajar dan penilaian yang digunakan. 3. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pertemuan 1 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D yang tersedia pada konten pembelajaran interaktif mengenai peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli melalui konten pembelajaran interaktif pertemuan 1. 2. Peserta didik diberikan pertanyaan singkat terkait peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli. <ul style="list-style-type: none"> - Apa saja peraturan-peraturan yang ada dalam permainan bola voli? - Jelaskan tugas dari pemain <i>tosser</i>? - Jelaskan mengenai ukuran lapangan bola voli? 3. Peserta didik membaca materi terkait peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli <p>Fase 2 mengorganisasikan peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi dalam kelompok. Kelompok disesuaikan dengan tempat tinggal terdekat mereka masing-masing. 2. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. 	60 Menit

	<p>Fase 3 membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan pada peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli, serta secara individu peserta didik menulis masalah yang ditemukan tersebut. 2. Peserta didik secara berkelompok mencari solusi sesuai dengan permasalahan yang diberikan pada peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli. <p>Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan tentang konsep peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola voli berdasarkan yang telah dipelajari. 2. Peserta didik menganalisis gerakan-gerakan peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola berdasarkan informasi yang didapat. 3. Peserta didik membuat laporan/ kesimpulan berdasarkan peraturan permainan bola voli, tugas pemain dan ukuran lapangan permainan bola yang telah di amati dari penggunaan konten pembelajaran interaktif yang diberikan. <p>Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyajikan informasi penting yang berkaitan dengan peraturan permainan bola voli dan ukuran lapangan permainan bola voli. 2. Peserta didik diberikan klarifikasi, umpan balik serta penguatan oleh guru terkait hasil laporan/kesimpulan tentang peraturan permainan bola voli dan ukuran lapangan permainan bola voli. 3. Peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi seluruh kelompok dan peserta didik dibimbing untuk membuat rangkuman. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan penugasan. 3. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut dan perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.. 	<p>15 Menit</p>
<p>Penilaian</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap: Dinilai berdasarkan jurnal kehadiran peserta didik dan cara peserta didik berkomunikasi dalam proses pembelajaran. 2. Pengetahuan: Dinilai melalui tes tulis dan pengerjaan kuis (konten pembelajaran interaktif) 3. Keterampilan: Dinilai dari proses dan hasil unjuk kerja dan laporan. 	
<p>Media Pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>E-Learning, Whatsapp</i> 2. Alat : <i>Laptop, Smartphone, Alat Tulis</i> 	
<p>Sumber Belajar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten Pembelajaran Interaktif 2. Buku Paket 	



Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan

Nyoman Triyasa

Nyoman Triyasa, S.Pd, M.Pd

Pangkat/gol Pembina/IVA

Nip. 196212311986031298

Tamblang, 2021

Guru PJOK

Ketut Adhyatma Sudharsana

Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

NIP -



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)		
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN		
Mata Pelajaran : PJOK	Alokasi Waktu : 2x45 menit (Pertemuan ke 2)	
Kelas/Semester : IX A/Ganjil	Materi : Permainan Bola Besar	
KD : 3.1-4.1	Sub Materi : Bola Voli	
Tujuan Pembelajaran:		
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mengamati teknik dasar permainan bola voli peserta didik mampu menyebutkan setiap teknik dasar dalam permainan bola voli (passing atas, passing bawah, servis atas dan servis bawah) 2. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi passing atas dan passing bawah peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi passing atas dan passing bawah 3. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi passing atas dan bawah, gerak maju, mundur dan menyamping peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi passing atas dan bawah, gerak maju, mundur dan menyamping. 		
	Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i>	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam, berdoa untuk memulai pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode belajar dan penilaian yang digunakan. 3. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pertemuan 2 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D yang tersedia pada konten pembelajaran interaktif mengenai teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>pasing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping melalui konten pembelajaran interaktif pertemuan 2. 2. Peserta didik diberikan pertanyaan singkat terkait teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>pasing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping. <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana melakukan langkah-langkah <i>passing</i> atas? - Mengapa setiap pemain harus menguasai teknik dasar permainan bola voli? - Bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah? 3. Peserta didik membaca materi terkait teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>pasing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping. <p>Fase 2 mengorganisasikan peserta didik dalam belajar</p>	60 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi dalam kelompok. Kelompok disesuaikan dengan tempat tinggal terdekat mereka masing-masing. 2. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. <p>Fase 3 membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara kelompok mendiskusikan permasalahan pada teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping yang telah diberikan oleh guru serta secara individu peserta didik menulis permasalahan yang diberikan. 2. Peserta didik secara berkelompok mencari solusi mengenai permasalahan yang diberikan pada teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping. <p>Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan tentang teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping berdasarkan yang telah di pelajari. 2. Peserta didik menganalisis gerakan-gerakan teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping berdasarkan informasi yang didapat. 3. Peserta didik membuat laporan/ kesimpulan berdasarkan teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping yang telah di amati dari penggunaan konten pembelajaran interaktif yang diberikan. <p>Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyajikan informasi penting yang berkaitan dengan teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping. 2. Peserta didik diberikan klarifikasi, umpan balik serta penguatan oleh guru terkait hasil laporan/kesimpulan tentang teknik dasar permainan bola voli (<i>Passing</i> atas, <i>passing</i> bawah, <i>servis</i> atas dan <i>servis</i> bawah), variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dan variasi dan kombinasi 	
--	---	--

	<p><i>passing</i> atas dan bawah gerak maju, mundur dan menyamping.</p> <p>3. Peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi seluruh kelompok dan peserta didik dibimbing untuk membuat rangkuman.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan penugasan.</p> <p>3. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut dan perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya.</p> <p>4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam..</p>	15 Menit
Penilaian	<p>1. Sikap: Dinilai berdasarkan jurnal kehadiran peserta didik dan cara peserta didik berkomunikasi dalam proses pembelajaran.</p> <p>2. Pengetahuan: Dinilai melalui tes tulis dan pengerjaan kuis (konten pembelajaran interaktif)</p> <p>3. Keterampilan: Dinilai dari proses dan hasil unjuk kerja dan laporan.</p>	
Media Pembelajaran	<p>1. Media : <i>E-Learning, Whatsapp</i></p> <p>2. Alat : <i>Laptop, Smartphone, Alat Tulis</i></p>	
Sumber Belajar	<p>1. Konten Pembelajaran Interaktif</p> <p>2. Buku Paket</p>	



 Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan



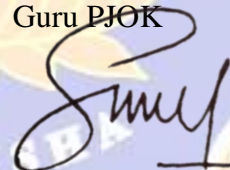
Nyoman Triyasa, S.Pd, M.Pd

 Pangkat/gol Pembina/IVA

 Nip. 196212311986031298

Tamblang, 2021

 Guru PJOK



Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

 NIP -

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)		
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN		
Mata Pelajaran : PJOK	Alokasi Waktu : 2x45 menit (Pertemuan ke 3)	
Kelas/Semester : IX A/Ganjil	Materi : Permainan Bola Besar	
KD : 3.1-4.1	Sub Materi : Bola Voli	
Tujuan Pembelajaran:		
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi passing atas dan bawah menggunakan dua bola peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi passing atas dan bawah menggunakan dua bola 2. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi passing atas dan bawah secara langsung dalam formasi lingkaran peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi passing atas dan bawah secara langsung dalam formasi lingkaran 		
	Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i>	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam, berdoa untuk memulai pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode belajar dan penilaian yang digunakan. 3. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pertemuan 3 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D yang tersedia pada konten pembelajaran interaktif mengenai variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran melalui konten pembelajaran interaktif pertemuan 3. 2. Peserta didik diberikan pertanyaan singkat terkait variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran. <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana melakukan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah menggunakan dua bola? - Menurut Anda apa fungsi mempelajari variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah menggunakan dua bola? - Bagaimana cara melakukan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan bawah secara langsung dalam formasi lingkaran? 3. Peserta didik membaca materi terkait variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran. <p>Fase 2 mengorganisasikan peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi dalam kelompok. Kelompok disesuaikan dengan tempat tinggal terdekat mereka masing-masing. 	60 Menit

	<p>2. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru.</p> <p>Fase 3 membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik secara kelompok mendiskusikan permasalahan pada variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran yang telah diberikan oleh guru serta secara individu peserta didik menulis permasalahan yang diberikan. 2. Peserta didik secara berkelompok mencari solusi mengenai permasalahan yang diberikan pada variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran. <p>Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan tentang variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran berdasarkan yang telah di pelajari. 2. Peserta didik menganalisis gerakan-gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran berdasarkan informasi yang didapat. 3. Peserta didik membuat laporan/ kesimpulan berdasarkan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran yang telah di amati dari penggunaan konten pembelajaran interaktif yang diberikan. <p>Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyajikan informasi penting yang berkaitan dengan variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran. 2. Peserta didik diberikan klarifikasi, umpan balik serta penguatan oleh guru terkait hasil laporan/kesimpulan tentang variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah menggunakan dua bola serta variasi dan kombinasi <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah secara langsung dalam formasi lingkaran. 3. Peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi seluruh kelompok dan peserta didik dibimbing untuk membuat rangkuman. 	
--	---	--

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan penugasan. 3. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut dan perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.. 	15 Menit
Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap: Dinilai berdasarkan jurnal kehadiran peserta didik dan cara peserta didik berkomunikasi dalam proses pembelajaran. 2. Pengetahuan: Dinilai melalui tes tulis dan pengerjaan kuis (konten pembelajaran interaktif) 3. Keterampilan: Dinilai dari proses dan hasil unjuk kerja dan laporan. 	
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>E-Learning, Whatsapp</i> 2. Alat : <i>Laptop, Smartphone, Alat Tulis</i> 	
Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten Pembelajaran Interaktif 2. Buku Paket 	



Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan

Nyoman Triyasa, S.Pd, M.Pd

Pangkat/gol Pembina/IVA

Nip. 196212311986031298

Tamblang, 2021

Guru PJOK

Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

NIP -



RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)		
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN		
Mata Pelajaran : PJOK	Alokasi Waktu : 2x45 menit (Pertemuan ke 4)	
Kelas/Semester : IX A/Ganjil	Materi : Permainan Bola Besar	
KD : 3.1-4.1	Sub Materi : Bola Voli	
Tujuan Pembelajaran:		
Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi passing dan smash peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi passing dan smash. 2. Setelah membaca dan mengamati variasi dan kombinasi pukulan servis/smash dan passing bawah berkelompok peserta didik mampu menjelaskan variasi dan kombinasi pukulan servis/smash dan passing bawah berkelompok. 		
	Model Pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i>	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka dengan salam, berdoa untuk memulai pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, metode belajar dan penilaian yang digunakan. 3. Kemudian guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran interaktif pertemuan 4 	15 Menit
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati materi berupa teks, gambar, audio, video, animasi 2D, dan objek 3D yang tersedia pada konten pembelajaran interaktif mengenai variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok melalui konten pembelajaran interaktif pertemuan 4. 2. Peserta didik diberikan pertanyaan singkat terkait variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok. <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana melakukan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i>? - Bagaimana cara melakukan Variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok? - Menurut Anda apa fungsi mempelajari Variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok? 3. Peserta didik membaca materi terkait variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok. <p>Fase 2 mengorganisasikan peserta didik dalam belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dibagi dalam kelompok. Kelompok disesuaikan dengan tempat tinggal terdekat mereka masing-masing. 2. Setiap kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru. 	60 Menit

	<p>Fase 3 membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik secara kelompok mendiskusikan permasalahan pada variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok yang telah diberikan oleh guru serta secara individu peserta didik menulis permasalahan yang diberikan. 4. Peserta didik secara berkelompok mencari solusi mengenai permasalahan yang diberikan pada variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok. <p>Fase 4 mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan tentang variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok berdasarkan yang telah di pelajari. 2. Peserta didik menganalisis gerakan-gerakan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok berdasarkan informasi yang didapat. 3. Peserta didik membuat laporan/ kesimpulan berdasarkan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok yang telah di amati dari penggunaan konten pembelajaran interaktif yang diberikan. <p>Fase 5 menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyajikan informasi penting yang berkaitan dengan variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok. 2. Peserta didik diberikan klarifikasi, umpan balik serta penguatan oleh guru terkait hasil laporan/kesimpulan tentang variasi dan kombinasi <i>passing</i> dan <i>smash</i> serta variasi dan kombinasi pukulan <i>servis/smash</i> dan <i>passing</i> bawah berkelompok. 3. Peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi seluruh kelompok dan peserta didik dibimbing untuk membuat rangkuman. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum. Kemudian peserta didik membuat catatan dan simpulan hasil pembelajaran. 2. Guru memberikan penugasan. 3. Guru menyampaikan kegiatan tindak lanjut dan perencanaan kegiatan pembelajaran berikutnya. 4. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.. 	<p>15 Menit</p>
<p>Penilaian</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap: Dinilai berdasarkan jurnal kehadiran peserta didik dan cara peserta didik berkomunikasi dalam proses pembelajaran. 2. Pengetahuan: Dinilai melalui tes tulis dan pengerjaan kuis (konten pembelajaran interaktif) 3. Keterampilan: Dinilai dari proses dan hasil unjuk kerja dan laporan. 	

Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : <i>E-Learning, Whatsapp</i> 2. Alat : <i>Laptop, Smartphone, Alat Tulis</i>
Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Konten Pembelajaran Interaktif</i> 2. <i>Buku Paket</i>



Kepala SMP Negeri 2 Kubutambahan

Nyoman Triyasa, S.Pd, M.Pd

Pangkat/gol Pembina/IVA

Nip. 196212311986031298

Tamblang, 2021

Guru PIOK

Ketut Adhyatma Sudharsana, S.Pd.

NIP -



Lampiran 08. Lembar Kerja 1 Peserta Didik

Lembar Kerja 1



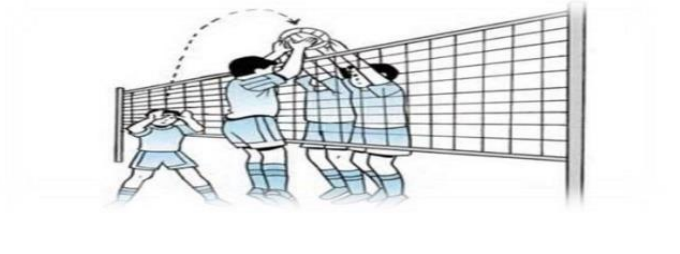
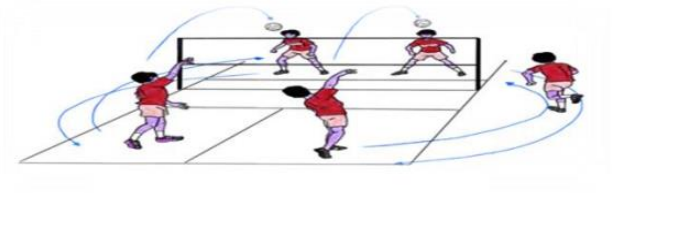
Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

Perhatikan gambar gerak spesifik variasi dan kombinasi bola voli di bawah ini.

Dengan memperhatikan gambar tersebut, identifikasi kombinasi gerak spesifik permainan Bola voli secara berkelompok.

Gambar	Penjelasan
	
	
	
	

Lampiran 09. Lembar Kerja 2 Peserta Didik

Lembar Kerja 2

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

Setelah melakukan aktivitas pembelajaran Bola Voli, maka didapat aktivitas pembelajaran mengenai :

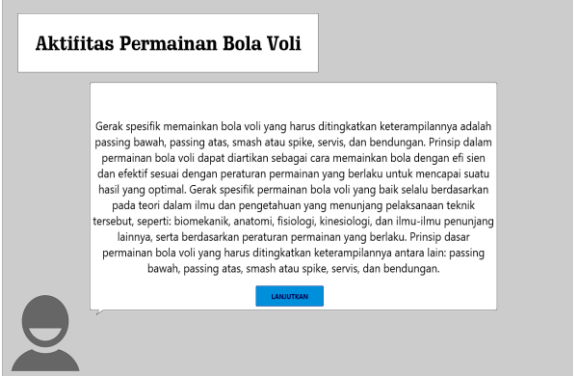
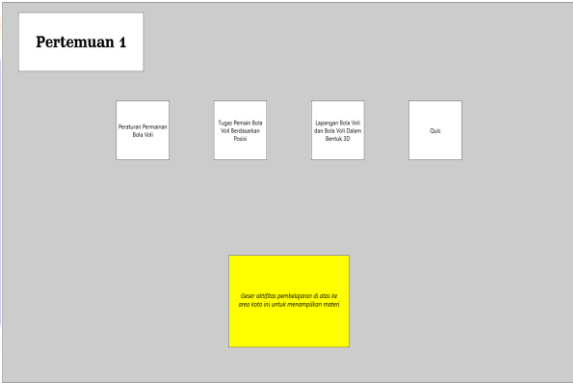
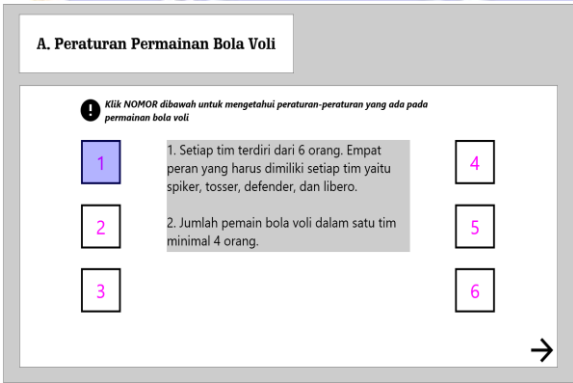
1. variasi dan kombinasi *passing* bawah dan *passing* atas
2. variasi dan kombinasi *servis* atas, *passing* bawah, *passing* atas, *smes/spike*
3. variasi dan kombinasi *servis* atas, *passing* bawah dan *passing* atas

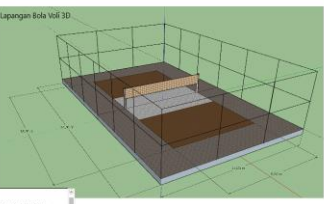


Dengan menggunakan pengalaman latihan aktivitas pembelajaran tersebut maka jawablah pertanyaan di bawah ini dengan kelompok :


Pertanyaan	Jawaban
Jelaskan cara melakukan variasi servis atas dan <i>passing</i> atas	
Sebutkan berbagai cara variasi <i>smash</i>	
Jelaskan cara melakukan variasi <i>passing</i> bawah dan servis bawah	
Jelaskan cara melakukan variasi <i>passing</i> atas dan <i>block</i>	

Lampiran 10. Rancangan Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif

KONSEP KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Menu	Tampilan	Keterangan
Tampilan Menu Awal	 <p>Aktifitas Permainan Bola Voli</p> <p>Gerak spesifik memainkan bola voli yang harus ditingkatkan keterampilannya adalah passing bawah, passing atas, smash atau spike, servis, dan bendungan. Prinsip dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Gerak spesifik permainan bola voli yang baik selalu berdasarkan pada teori dalam ilmu dan pengetahuan yang menunjang pelaksanaan teknik tersebut, seperti: biomekanik, anatomi, fisiologi, kinesiologi, dan ilmu-ilmu penunjang lainnya, serta berdasarkan peraturan permainan yang berlaku. Prinsip dasar permainan bola voli yang harus ditingkatkan keterampilannya antara lain: passing bawah, passing atas, smash atau spike, servis, dan bendungan.</p> <p>LANJUTKAN</p>	Tampilan ini merupakan tampilan awal sebelum masuk ke pembelajaran
Tampilan Menu Di Setiap Pertemuan	 <p>Pertemuan 1</p> <p>Peraturan Permainan Bola Voli</p> <p>Tugas Permainan Bola Voli Berdasarkan Posisi</p> <p>Daftarang Bola Voli dan Bola Voli Dalam Bentuk 3D</p> <p>Quiz</p> <p>Klik salah satu perkembangan di atas ini agar bisa masuk ke tampilan materi</p>	Tampilan menu disetiap pertemuan, peserta didik dapat menggeser materi yang ingin di pelajari ke area warna kuning untuk masuk ke tampilan materi
Tampilan Materi	 <p>A. Peraturan Permainan Bola Voli</p> <p>Klik NOMOR dibawah untuk mengetahui peraturan-peraturan yang ada pada permainan bola voli!</p> <p>1. Setiap tim terdiri dari 6 orang. Empat peran yang harus dimiliki setiap tim yaitu spiker, tosser, defender, dan libero.</p> <p>2. Jumlah pemain bola voli dalam satu tim minimal 4 orang.</p> <p>→</p>	Tampilan materi peraturan bola voli, peserta didik dapat klik atau menekan setiap nomor untuk menampilkan penjelasan

<p>Tampilan Materi</p>	<p>C. Lapangan Bola Voli dan Bola Voli Dalam Bentuk 3D</p> <p>Penjelasan aktivitas yang dapat dilakukan siswa Gambar ini kan di tampilkan dalam bentuk 3d siswa akan dapat melakukan zoom in, zoom out, menggeser objek ke segala arah untuk melihat secara detail bentuk lapangan seperti panjang lebar, lebar garis lapangan, area servis, panjang area service. Semua hal tersebut disajikan dalam bentuk 3D, siswa juga dapat melihat objek menggunakan VR</p> <p>Siswa juga dapat melihat penjelasan pada bagian tertentu dalam model lapangan voli 3D dengan menekan tombol yang tersedia</p> <p>Lapangan Bola Voli 3D</p>  <p>1. Lapangan Bola Voli Ukuran lapangan bola voli memiliki ketentuan sebagai berikut. Panjang: 18 meter Lebar: 9 meter Lebar garis lapangan: 5 cm Area servis: 3 meter dari garis tengah</p>	<p>Peserta didik dapat melihat lapangan bola voli secara detail dengan penjelasan, lapangan bola voli ini dalam bentuk 3D</p>
<p>Tampilan Materi</p>	<p>A. Teknik Dasar Permainan Bola Voli</p> <p>Teknik dasar dalam permainan bola voli yang harus di kuasai siswa sebelum melanjutkan ke variasi dan kombinasi teknik bola voli, sebagai berikut:</p> 	<p>Peserta didik dapat memilih penjelasan yang ada dalam materi, materi diberikan berupa animasi 3D</p>
<p>Tampilan Materi</p>	<p>B. Variasi dan Kombinasi Passing Atas dan Passing Bawah</p> <p>Gerak Kiri Kanan Yang Tersedia Dengan Posisi Yang Benar</p>  <p>Passing Atas Passing Bawah</p>	<p>Tampilan materi variasi dan kombinasi, peserta didik menggeser gambar dengan menyesuaikan gerak gambar dengan nama tekniknya</p>

<p>Tampilan Animasi 3D Interaktif</p>		<p>Pada Animasi 3D Interaktif peserta didik dapat memilih penjelasan apa yang ingin dilihat lebih dahulu dengan memilih teks di dalam video.</p>
---------------------------------------	--	--



Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Ahli Isi Materi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI MATERI

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) sajian. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli isi ditunjukkan dalam tabel berikut.

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Materi/isi	Kesesuaian dengan KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
2	Penggunaan Bahasa	Keterbacaan	6
		Kejelasan	7
		Bahasa	8,9
3	Penyajian	Kejelasan uraian	10
		Kemampuan penyajian	11
		Kejelasan tujuan	12
		Urutan penyajian	13
		Interaktivitas	14
		Kesesuaian cakupan isi materi	15

Lampiran 12. Angket Validasi Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PJOK UNTUK KELAS IX**

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Mei 2022

Validator : I Nyoman Sudarmadn, S.Or., M.Or.

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Materi/Isi				
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan KI,KD	✓		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan tujuan pembelajaran	✓		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan indikator pembelajaran	✓		
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		

5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
B. Penggunaan Bahasa				
6	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
7	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
8	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti siswa dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
9	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓		
C. Penyajian				
10	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dalam menarik perhatian siswa mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓		
11	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓		
12	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
13	Interaktivitas (stimulus)	✓		
14	Kesesuaian alokasi waktu yang	✓		

	diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>			
15	Ketepatan ilustrasi gambar dan animasi dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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)

Kritik dan masukan:

*Penambahan audio pada tampilan 3D
untuk mempermudah pemahaman materi*

Singaraja, 31 Mei 2022

Penilai,

I Nyoman Sudarmada, S.Or, M.Or

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PJOK
UNTUK KELAS IX

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Mei 2022

Validator : I Nyoman Toya S.Pd

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Materi/Isi				
1	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan KI, KD	✓		
2	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan tujuan pembelajaran	✓		
3	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dengan indikator pembelajaran	✓		
4	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
5	Keaktualan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		

B. Penggunaan Bahasa			
6	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓	
7	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓	
8	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓	
9	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar	✓	
C. Penyajian			
10	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru	✓	
11	Kejelasan tujuan pembelajaran		
12	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓	
13	Interaktivitas (stimulus)		
14	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓	

15	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	✓		
----	---	---	--	--

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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)

Kritik dan masukan:

.....

.....

.....

.....

Singaraja, ...31... Mei, 2022

Penilai,



I. N. Homan T. O. S. Pd

Lampiran 13. Kisi-Kisi Uji Ahli Desain dan Materi

KISI-KISI UJI AHLI DESAIN DAN MEDIA

Angket uji ahli desain dan media pembelajaran digunakan untuk mengetahui kualitas dari konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat dan akan digunakan oleh ahli media yang ditinjau dari beberapa aspek yaitu (1) tampilan konten pembelajaran interaktif, (2) Interaktivitas, (3) Evaluasi. Kisi-kisi instrumen yang akan digunakan dalam uji ahli desain dan media ditunjukkan dalam tabel berikut.

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Tampilan	Kesesuaian penggunaan teks	1,2,3,4
	Konten	Kesesuaian penggunaan warna	5,6
	Pembelajaran Interaktif	Kerapian dan kesesuaian desain	7,8,9,10
2	Interaktivitas	Kemudahan pengoperasian konten pembelajaran interaktif	11
		Kemandirian peserta didik dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	12
		Fungsi berjalan dengan baik	13
		Kesesuaian konten dengan jenjang pendidikan	14
3	Evaluasi	Kejelasan uraian	15

Lampiran 14. Angket Validasi Ahli Desain dan Media

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
 BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PENDIDIKAN JASMANI
 OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNTUK KELAS IX

Hari/Tanggal : Senin / 30 Mei 2022
 Validator : Uih Putu Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif		✓	pada materi variasi dan kom. pers. atr dan kmbah
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		

5	Kerapian penyusunan tampilan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
6	Komposisi dalam konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
7	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
8	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
9	Kualitas animasi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
11	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓		
13	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		

14	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Evaluasi				
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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)

Kritik dan masukan:

- ① Indikator → operasional / bisa diukur
- ② Tujuan pembelajaran → cara / metode mene. indikator
- ③ Gambar dihal awal → disesuaikan (opsional)
- ④ Tugas Pemain bola voli → dianimasikan sebagai line.
- ⑤ Materi stop → ops 10 → dibuat perbagian
ops 2 → tambal hitung → animasi + voice
- ⑥ Animasi di hal akhir → disesuaikan dengan 3D copyscan

Singaraja, 30 Mei 2022
Penilai,


Luh Pt. Eka Damayanti

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNTUK KELAS IX

Hari/Tanggal :

Validator : 1 ketut Andika Pradnyana, S.pd., M.pd.

Petunjuk Pengisian

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		

5	Kerapian penyusunan tampilan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
6	Komposisi dalam konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
7	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam konten pembelajaran interaktif		✓	
8	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
9	Kualitas animasi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
11	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur dalam konten pembelajaran interaktif		✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓		
13	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik		✓	

14	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Evaluasi				
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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)

Kritik dan masukan:

Tombol pd media diperbaiki
 Peluncur — ada tombol back pd halaman menu

.....


.....

.....

.....

.....

Singaraja, 30 Mei 2022
 Penilai,


 Ketut Andika Pradnyana

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNTUK KELAS IX

Hari/Tanggal : 2 Juni 2022

Validator : Luh Putu Eka Damayanti

Petunjuk Pengisian

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		

5	Kerapian penyusunan tampilan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
6	Komposisi dalam konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
7	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
8	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
9	Kualitas animasi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
11	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓		
13	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		

14	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Evaluasi				
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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)

Kritik dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 2 Juni 2022
Penilai,

Luh Putu Elka Damayanti

ANGKET VALIDITAS AHLI DESAIN DAN MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJAN PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN UNTUK KELAS IX

Hari/Tanggal : Senin, 30 Juni 2022

Validator : I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No.	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan pemakaian warna teks yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
4	Keserasian warna pada teks dengan <i>background</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		

5	Kerapian penyusunan tampilan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
6	Komposisi dalam konten pembelajaran interaktif sudah menarik	✓		
7	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
8	Kualitas gambar yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
9	Kualitas animasi yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
10	Kualitas audio yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
B. Interaktivitas				
11	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur dalam konten pembelajaran interaktif	✓		
12	Kemandirian dalam penggunaan konten pembelajaran interaktif	✓		
13	Fungsi tombol pada konten pembelajaran interaktif sudah berjalan dengan baik	✓		

14	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan jenjang pendidikan pengguna	✓		
C. Evaluasi				
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* ini dinyatakan*:

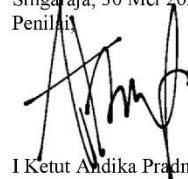
- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

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

Kritik dan masukan:

-

Singaraja, 30 Mei 2022
Penilai



I Ketut Andika Pradnyana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 15. Kisi-Kisi Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan 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 berbasis *blended learning*. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* 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.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Penyajian Materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	Interaktivitas	<i>Usability</i> /Mudah digunakan	4,8
		Fitur	7,14
3	Tampilan	Ilustrasi dan gambar	1,5
4	Pembelajaran	Manfaat	9,15,17,18
		Motivasi	3,11,13,19,20
		Ketertarikan penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	10,12


Lampiran 16. Validasi Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGANS Report

Form: ANGKET UJI COBA PERORANGAN

Nama Lengkap	Ketut Suardewi
Nomor Absen	11
Kelas	9A
1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning menarik.	5 = Sangat Setuju
2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5 = Sangat Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5 = Sangat Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Setuju
5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat membantu memahami materi pembelajaran	5 = Sangat Setuju
6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat lengkap	4 = Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat membantu peserta didik	5 = Sangat Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu meningkatkan motivasi belajar	5 = Sangat Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat bermanfaat bagi saya	4 = Setuju
10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning saat kegiatan pembelajaran berlangsung	5 = Sangat Setuju
11. Belajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan bola voli	5 = Sangat Setuju
12. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Setuju
13. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5 = Sangat Setuju
14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya lebih aktif dalam belajar	5 = Sangat Setuju
15. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5 = Sangat Setuju

16. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aktivitas permainan bola besar memalu permainan bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Tidak Setuju
17. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Tidak Setuju
18. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
19. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
20. Materi konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	5 = Sangat Tidak Setuju
Upload Foto Saat Pengisian Form	 <p>IMG-20220604-WA0101.jpeg</p>
Saran atau Komentar	Mungkin jika semua materi menggunakan konten pembelajaran interaktif akan sangat menyenangkan

Tanda Tangan	
Added Time	
Referrer Name	
Task Owner	adnyana@undiksha.ac.id

Lampiran 17. Rekapitulasi Angket Uji Coba Perorangan

	Pertanyaan	Skor		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> menarik.	4	4	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	5	5	4
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	4	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat lengkap	4	5	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat membantu peserta didik	5	5	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	4	5	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5
11	Belajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan bola voli	5	4	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	4	5	5
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5

14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5
15	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5
16	(-)Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	5	5	5
17	(-)Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	4	4	5
18	(-)Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5
19	(-)Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5
20	(-)Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	4	5	5
Jumlah skor responden		92	95	97
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi		100	100	100
Persentase per-subjek (%)		92%	95%	97%
Persentase keseluruhan subjek (%)		94%		
Kriteria keseluruhan		Sangat Valid		



Lampiran 18. Validasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL Report

Form: ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama Lengkap	Kadek Rika Ratnadi
Nomor Absen	7
Kelas	9A
1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning menarik.	4 = Setuju
2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5 = Sangat Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5 = Sangat Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Setuju
5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat membantu memahami materi pembelajaran	5 = Sangat Setuju
6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat lengkap	5 = Sangat Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat membantu peserta didik	4 = Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu meningkatkan motivasi belajar	5 = Sangat Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat bermanfaat bagi saya	5 = Sangat Setuju
10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4 = Setuju
11. Belajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan bola voli	5 = Sangat Setuju
12. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Setuju
13. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4 = Setuju
14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya lebih aktif dalam belajar	5 = Sangat Setuju
15. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5 = Sangat Setuju

16. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aktivitas permainan bola besar memalu permainan bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Tidak Setuju
17. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Tidak Setuju
18. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
19. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
20. Materi konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4 = Tidak Setuju
Saran atau Komentar	sangat menarik, bermanfaat dan bagus
Upload Foto Saat Pengisian Form	 image.jpg
Tanda Tangan	

Added Time	
Referrer Name	
Task Owner	adnyana@undiksha.ac.id

Lampiran 19. Rekapitulasi Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pertanyaan	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> menarik.	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat lengkap	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat membantu peserta didik	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> mampu meningkatkan motivasi belajar	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5

10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4
11	Belajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan bola voli	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
13	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4
14	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4
15	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
16	(-)Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
17	(-)Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i>	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4
18	(-)Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	(-)Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
20	(-)Materi konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4

Jumlah skor responden	97	98	93	92	96	95	92	94	97	90
Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Persentase per-subjek (%)	97%	98%	93%	92%	96%	95%	92%	94%	97%	90%
Persentase keseluruhan subjek (%)	94%									
Kriteria keseluruhan	Sangat Valid									




Lampiran 20. Validasi Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN Report

Form: ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Nama Lengkap	Wahyuni Putu
Nomor Absen	32
Kelas	9A
1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning menarik.	4 = Setuju
2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5 = Sangat Setuju
3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4 = Setuju
4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	5 = Sangat Setuju
5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat membantu memahami materi pembelajaran	4 = Setuju
6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat lengkap	5 = Sangat Setuju
7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat membantu peserta didik	4 = Setuju

8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning mampu meningkatkan motivasi belajar	5 = Sangat Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning sangat bermanfaat bagi saya	4 = Setuju
10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4 = Setuju
11. Belajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya semangat dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan materi permainan bola voli	5 = Sangat Setuju
12. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Setuju
13. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5 = Sangat Setuju
14. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membuat saya lebih aktif dalam belajar	4 = Setuju
15. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4 = Setuju

16. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran aktivitas permainan bola besar memalu permainan bola voli dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Tidak Setuju
17. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning	4 = Tidak Setuju
18. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
19. Konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5 = Sangat Tidak Setuju
20. Materi konten pembelajaran interaktif berbasis blended learning membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	4 = Tidak Setuju
Saran atau Komentar	Materi dalam setiap pertemuan sangan menarik untuk di pelajari, dengan penggunaan animasi membuat pembelajaran semakin menyenangkan.
Upload Foto Saat Pengisian Form	 <p>IMG_20220613_100230.jpg</p>

Tanda Tangan	
Added Time	
Referrer Name	
Task Owner	adnyana@undiksha.ac.id

Lampiran 21. Rekapitulasi Angket Uji Coba Lapangan

No.	Pertanyaan	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	31	32		
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> menarik.	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> sangat terstruktur dan mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>blended learning</i> mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5

Lampiran 22. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Respon Guru

KISI-KISI ANGKET UJI RESPON GURU

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

No.	Komponen	Indikator	No. Soal
1	Manfaat	Kemudahan menggunakan konten pembelajaran berbasis <i>blended learning</i>	1,2,3,4,6
		Antusias peserta didik	3,7,10
		Pengajaran menggunakan konten pembelajaran berbasis <i>blended learning</i>	5,8,9



Lampiran 23. Validasi Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN PJOK
UNTUK KELAS IX**

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
2. Berikan nilai
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Kurang Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju

Daftar pertanyaan Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli di kelas	✓				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli		✓			
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran PJOK dengan materi	✓				

	aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli				
4	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	✓			
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	✓			
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	✓			
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓			
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	✓			
9	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli		✓		
10	Adanya konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli.	✓			

Saran/Komentar

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

Singaraja, 13 Juni 2022

Responden



(Ketut Adhyatma Sudharsana S.p.t.)
19870908 202221 1 007

Lampiran 24. Rekapitulasi Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli di kelas	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	4
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	4
4	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik.	4
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	5
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> pada pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> , mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	4
9	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	3
10	Adanya konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli.	5
Jumlah skor responden		43
Jumlah skor tertinggi x jumlah butir		50
Jumlah skor terendah ideal		10
Mi		30
Sdi		6,67
x		43
Kriteria		Sangat Praktis


Lampiran 25. Validasi Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK Report

Form: ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama	Luh Budi Lestari
Nomor Absen	16
Kelas	9A
1. Tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning dalam proses pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli sangat menarik	3 = Kurang Setuju
2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning mudah dipahami	4 = Setuju
3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning pada proses pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli	5 = Sangat Tidak Setuju
4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning membuat saya lebih aktif dalam belajar	4 = Setuju
5. Melalui konten pembelajaran interaktif berbasis Blended Learning saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	5 = Sangat Setuju
6. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	4 = Tidak Setuju

7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar	4 = Setuju
8. Penggunaan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	5 = Sangat Setuju
9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	5 = Sangat Tidak Setuju
10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli karena belajar dapat dilakukan di mana saja	5 = Sangat Setuju
11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning tidak terorganisir	5 = Sangat Setuju
12. Konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	3 = Kurang Setuju
13. Tugas/ latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning mengurangi motivasi belajar	5 = Sangat Tidak Setuju

<p>14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning</p>	<p>5 = Sangat Tidak Setuju</p>
<p>15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif berbasis Blended learning pada mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli</p>	<p>5 = Sangat Setuju</p>
<p>Saran atau Komentar</p>	<p>Tampilan dan animasi dari konten pembelajaran yang diberikan sangat menarik, harapan saya jika setiap materi menggunakan bentuk yang seperti ini pasti sangat bagus</p>
<p>Upload Foto Saat Pengisian Form</p>	<div data-bbox="794 837 995 1039" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="842 1043 948 1070">Image.jpeg</p>
<p>Mohon Mengisi Tandatangan</p>	
<p>Added Time</p>	
<p>Referrer Name</p>	
<p>Task Owner</p>	<p>adnyanayasa5@gmail.com</p>

Lampiran 26. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

No.	Pertanyaan	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	31	32
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> dalam proses pembelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli sangat menarik	5	4	3	4	5	3	3	5	4	4	3	4	5	3	3	3	5	4	4	5	4	5	3	4	3	5	4	4	5	3	5	4
2	Materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mudah dipahami	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4
3	(-)Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4

12	Konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	3	5	4	5	4	4	3	5	5	5	4	3	3	5
13	(-)Tugas/latihan yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif berbasis <i>Blended learning</i> mengurangi motivasi belajar	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	2	5	5	2	4	5	2	5	5	4	4	5	5	4	5	3	5	4	4
14	(-)Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pelajaran PJOK dengan materi aktivitas permainan bola besar melalui permainan bola voli, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif berbasis	4	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	2	4	4	2	5	5	4	5	3	3	4	4	3	5	5	4	3	5	5	4	2

Lampiran 27. Hasil *Pretest*

Posttest Report


Form: Pretest

Nama	Luh Budi Lestari
Nomor Absen	16
Kelas	9A
1. Jelaskan ukuran lapangan bola voli!	26 x 14
2. Sebutkan berbagai gerakan dasar permainan bola voli!	servis dan passing
3. Jelaskan cara melakukan berbagai macam gerakan dasar dalam permainan bola voli!	melakukan pukulan kearah lawan
4. Sebutkan variasi dan kombinasi dalam permainan bola voli!	1. passing atas 2. passing bawah 3. smash
5. Uraikan variasi dan kombinasi dalam permainan bola voli!	Variasi dan kombinasi adalah sebuah gerakan dalam permainan bola voli
Mohon Mengisi Tandatangan	
Hasil Pretest	20
Added Time	
Referrer Name	https://forms.zohopublic.com/adnyanayasa5/form/Posttest/thankyou/formperma/qmo2ALbfjZi7uwSCuH10DhnzGHaLsboxEg-AtFXykLg
Task Owner	adnyanayasa5@gmail.com

Lampiran 28. Hasil *Posttest*

Posttest Report

Form: Posttest

Nama	Komang Dellaneira Maharani
Nomor Absen	13
Kelas	9A
1. Jelaskan ukuran lapangan bola voli!	Panjang 18 meter, Lebar 9 meter
2. Sebutkan berbagai gerakan dasar permainan bola voli!	Service, passing, smash
3. Jelaskan cara melakukan berbagai macam gerakan dasar dalam permainan bola voli!	Cara melakukan tehnik bola voli posisikan badan menghadap net dengan keadaan kaki dibuka selevar bahu, kedua lengan berada di depan dada, dan keadaan siku tertutup. lakukan tolakan dengan kedua kaki secara bersamaan, lengan kemudian diluruskan keatas dan
4. Sebutkan variasi dan kombinasi dalam permainan bola voli!	lima variasi dan kombinasi permainan bola voli. Pola latihan pada permainan bola voli dapat dilakukan dengan mengombinasikan berbagai macam keterampilan gerak, di antaranya passing atas, passing bawah, servis atas, servis bawah dan smash.
5. Uraikan variasi dan kombinasi dalam permainan bola voli!	Variasi dan kombinasi adalah sebuah gerakan gabungan dari beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli yang dilakukan dalam satu rangkaian gerakan
Mohon Mengisi Tandatangan	
Hasil Posttest	100
Added Time	
Referrer Name	
Task Owner	adnyanayasa5@gmail.com

Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian di SMP Negeri 2 Kubutambahan

Dokumentasi 1 Wawancara Guru Mata Pelajaran



Dokumentasi 2 Angket Karakteristik Peserta Didik

11.18 GRUP 9A Pak Adi, Wali 9A, +62 812-3613-56...

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA
Petunjuk forms.gle

Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
- 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 anda, dengan cara memberikan tanda (●) pada salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

Link Google Form : <https://forms.gle/tRkC7Du5Fmn1fkBz7>

11.56

11.27

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Pertanyaan Jawaban 32 Setelan

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
- 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 anda, dengan cara memilih salah satu jawaban yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

Nama Lengkap *

11.28

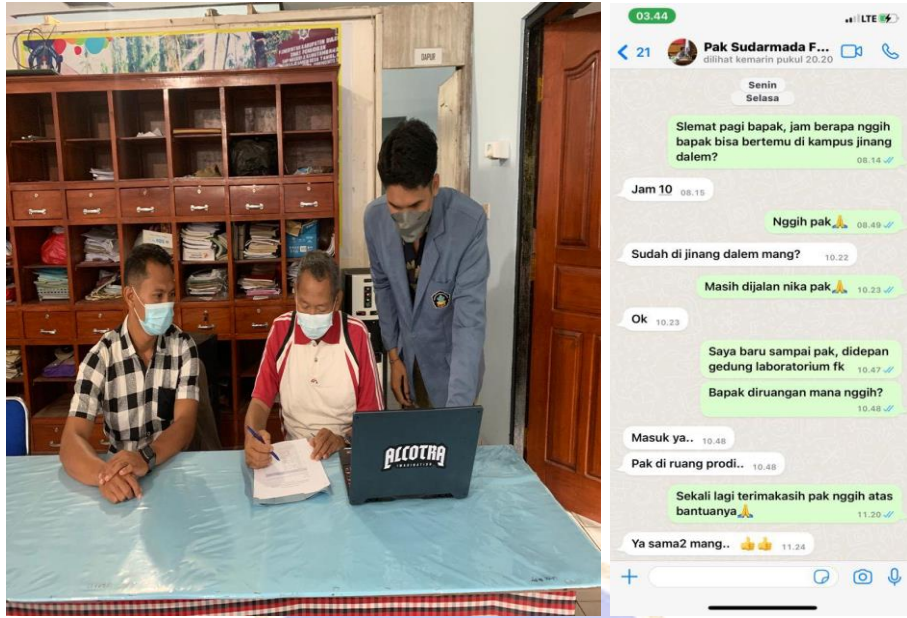
ANGKET ANALISIS KEB...

Form Responses 1

B	C	
Nama Lengkap	No. Absen	Kelas
Kadek Arya dwipayani		5 9A
Luh Putu Eka Resmini		18 9A
Luh budi lestari		16 9A
Komang Rizki Bagus Dan		15 9a
Kadek putra sentana		6 9A
Luh putu intan safitri		19 9A
Ni Komang Pertiwi Lestari		26 9A
Ni komang restu ega hapu		27 9A
Ni Ketut Ayu Pritha Sugih		24 9A
Putu Wahyuni		32 9A
Luh nofyalina putri Devi		17 9a
Gede Eka Sasrawan		1 9A
Putu Sudi Astawa		31 9A
Ni Made Murni Suryaning		29 9A
Ni Ketut Dela Risma Putri		25 9A
Kadek sudarma		8 9A
I Gede Yuda Setia Budi		2 9a
I Made Sudarma Putra		3 9a
I Made Yudi Astawa		4 9a
Ni Nyoman Elka Julastini		28 9a
NI PUTU ARIASIH		29 9a
Ketut Bayu Sukarmayasa		10 9 A
Luh Sherlyna Natasia Put		20 9a
Luh Sri Devi Widiani		21 9a

AA docs.google.com

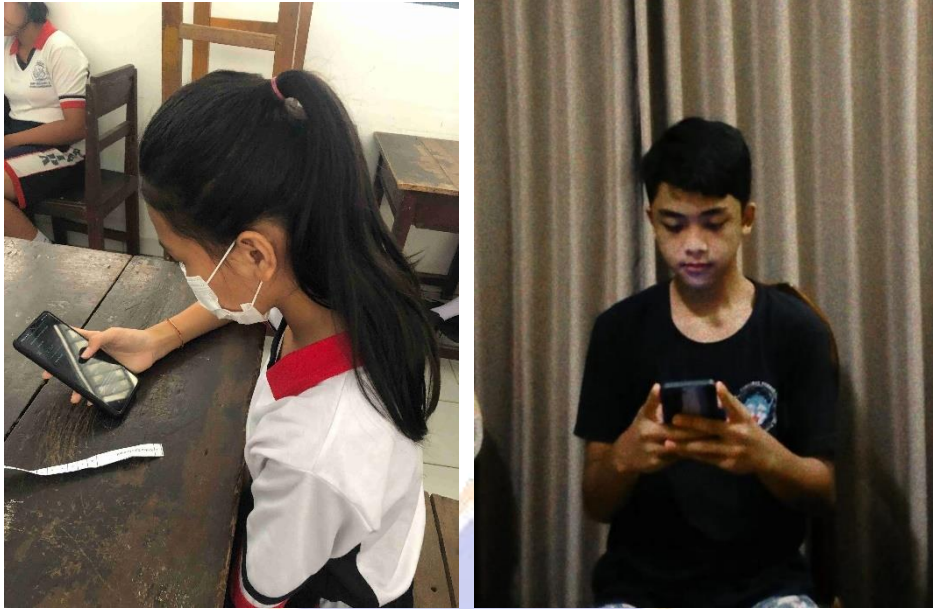
Dokumentasi 3 Uji ahli isi materi



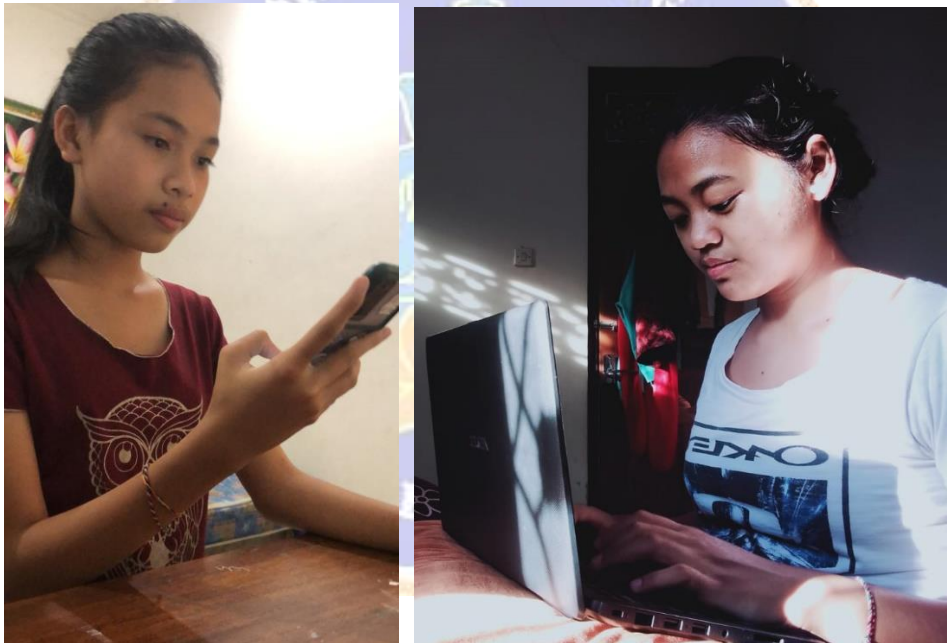
Dokumentasi 4 Uji Ahli Desain dan Media



Dokumentasi 5 Uji Perorangan



Dokumentasi 6 Uji Coba Kelompok Kecil



Dokumentasi 7 Uji Coba Lapangan



Dokumentasi 8 Uji Respon Guru

Konten Pembelajaran Interaktif Permainan Bola Voli (Peraturan Permainan Bola Voli, Tugas Pemain Bola Voli Berdasarkan Posisi, Teknik Dasar Permainan Bola Voli Serta Variasi dan Kombinasi Permainan Bola Voli)

Konten Pembelajaran Interaktif dapat diakses melalui smartphone, laptop, atau komputer desktop yang telah memiliki akses ke link

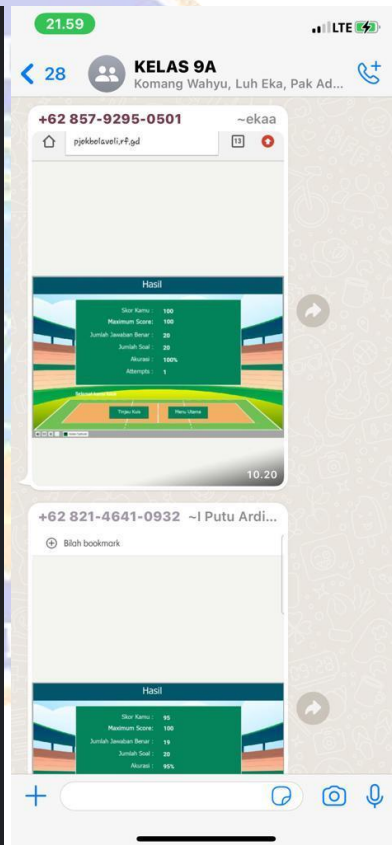
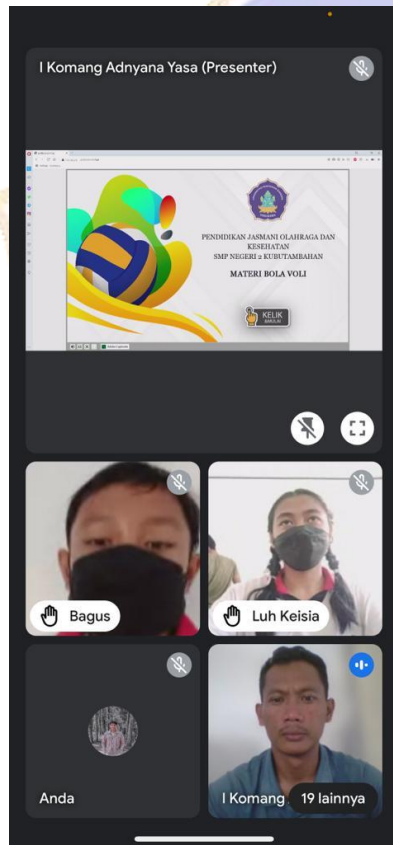
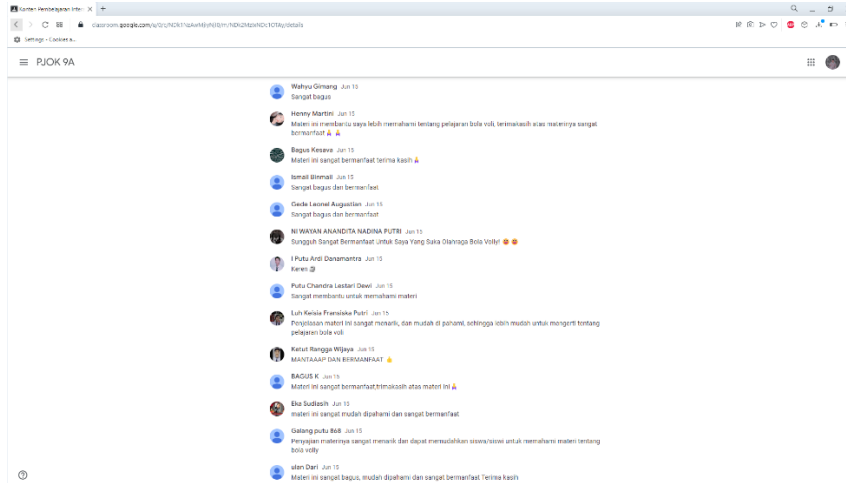
Konten Pembelajaran Interaktif untuk mempelajari materi Permainan Bola Voli

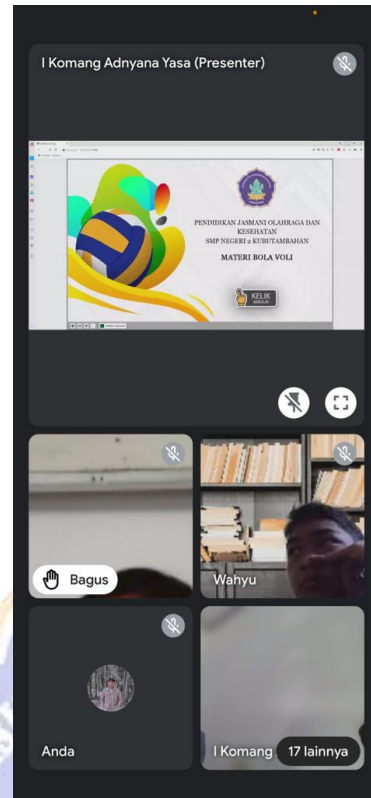
Catatan: Pelajari materi berdasarkan permainan yang dilaksanakan

Link: <http://gpbiddevul.fgd> Class video meeting

21 class comments

- Wahyu Gemang Jun 15 Sangat bagus
- Henry Martini Jun 15 Materi ini membuat saya lebih memahami tentang pelajaran bola voli, termasuklah atas materinya sangat bermanfaat & &
- Bagus Kesawa Jun 15 Materi ini sangat bermanfaat terima kasih &
- Hermit Bismail Jun 15 sangat bagus dan bermanfaat
- Genie Leonel Augusthan Jun 15 sangat bagus dan bermurah
- NI WISANI ANANIDITA MADINA PUTRI Jun 15





Dokumentasi 9 Implementasi Konten Interaktif