

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATERI PERMAINAN BOLA  
VOLI KELAS IX SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN**

Oleh

**I Komang Adnyana Yasa, NIM 1815051077**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**

**Jurusan Teknik Informatika**

**Fakultas Teknik Dan Kejuruan**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Singaraja**

**Email : [adnyana@undiksha.ac.id](mailto:adnyana@undiksha.ac.id)**

**ABSTRAK**

Pendidikan memiliki peranan atau kontribusi penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada suatu negara. Berdasarkan peranan tersebut perlu adanya penelitian yang pengembangan konten pembelajaran interaktif yang akan digunakan pada materi permainan bola voli untuk meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia pada materi permainan bola voli di kelas IXA SMP Negeri 2 Kubutambahan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola voli. Dengan tahapan yang akan dilaksanakan yaitu pengembangan, implementasi dan mengetahui respon guru serta peserta didik terhadap konten pembelajaran yang telah dikembangkan. Metode yang akan diterapkan dalam implementasi konten pembelajaran adalah metode *blended learning*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Tempat penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kubutambahan kelas IXA yang berjumlah tiga puluh dua orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen validasi yang meliputi angket individu, kelompok kecil, dan uji lapangan serta angket respon guru dan siswa. Hasil uji validitas ahli isi serta ahli desain dan media diperoleh skor yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Untuk hasil uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kriteria “Efektif”. Hasil respon guru dan siswa mendapat respon positif disertai skor dari respon guru dan peserta didik, respon yang masuk kriteria “Sangat Praktis”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah konten pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas produk yaitu validitas, efektivitas dan kepraktisan memenuhi kriteria kualitas produk yaitu validitas, efektivitas dan kepraktisan.

Kata kunci: Permainan Bola Voli, *Blended Learning*, Konten Pembelajaran Interaktif.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING CONTENT BASED ON  
BLENDED LEARNING ON VOLLEYBALL GAME MATERIAL CLASS IX  
SMP NEGERI 2 KUBUTAMBAHAN**

**By**

**I Komang Adnyana Yasa, NIM 1815051077**

**Informatics Engineering Education Study Program**

**Department Of Informatics Engineering**

**Faculty Of Engineering And Vocational**

**Ganesha University Of Education**

**Singaraja**

**Email : adnyana@undiksha.ac.id**

**ABSTRACT**

*Education has an important role or contribution to improving the quality of human resources in a country. Based on this role, there is a need for research on the development of interactive learning content that will be used in volleyball game material to improve the quality and human resources of volleyball game material in class IXA of SMP Negeri 2 Kubutambahan. This study aims to produce interactive learning content in the subjects of physical education, sports, and health, and volleyball game material. The stages to be carried out are development, implementation, and knowing the responses of teachers and students to the learning content that has been developed. The method that will be applied in the implementation of learning content is blended learning. The development model used in this research is the ADDIE development model. The location of this research was in SMP Negeri 2 Kubutambaha class IXA with a total of thirty-two people. The data collection technique in this study used a validation instrument that included individual, small group, and field test questionnaires as well as teacher and student response questionnaires. The results of the validity test of content experts as well as design and media experts obtained scores that were included in the "Very Valid" criteria. For the results of the effectiveness test using the N-Gain formula, this value is included in the "Effective" criteria. The results of teacher and student responses received positive responses accompanied by scores from a teacher and student responses, responses that entered the "Very Practical" criteria. This study concludes that the interactive learning content developed has met the product quality criteria, namely validity, effectiveness, and practicality, and has met the product quality criteria, namely validity, effectiveness, and practicality.*

*Keywords: Volleyball Game, Blended Learning, Interactive Learning Content.*