

## Lampiran 1 Surat Observasi



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 : 1987/UN48.11.1/DT/2021  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 13 Desember 2021

Yth. Kepala SMP N 3 Singaraja  
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 Gede Kembar Arthayasa  
NIM : 1815051091  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : VII (tujuh)

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

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

## Lampiran 2 Surat Balasan atau Ijin Melakukan Penelitian

**LEMBAR DISPOSISI SURAT MASUK**      K-

Tanggal Terima : 20 Desember 2021

Nomor Agenda : 327/B/Smp N 3 Fqr /2021

Tanggal Di Agenda : 21 Desember 2021

Sifat Surat : 1. Rahasia 2. Segera 3. Penting. ④ Biasa

Tanggal Surat : 15-12-2021      Nomor Surat : 1987/UN 48.11.1/PT/2021

Hal : permohonan Data

Uraian / Isi Disposisi	Ditujukan Kepada
Semester depan!  J.	Ybs. Kls VIII

## Lampiran 3 Hasil Wawancara Dengan Guru Pengampu PJOK

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Penge ☆ Send

Questions Responses **1** Settings Total points: 0

Nama  
1 response  
Ni Putu Ardani, SPd

NIP  
1 response  
197505202006042024

1. Apa Saja Kendala yang Ibu alami selama proses Kegiatan belajar mengajar pada materi Tolak Peluru?  
1 response  
Kalau kendala mungkin mengenai alat peluru yg kurang dan tidak sesuai dengan banyaknya siswa dan Menumbuhkan rasa suka pd anak2 ttg materi tolak peluru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Penge ☆ Send

Questions Responses **1** Settings Total points: 0

2. Pendekatan atau metode apa yang Ibu gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Tolak Peluru?  
1 response  
Metode pembelajaran Jigsaw

3. Selama masa pembelajaran jarak jauh aplikasi apa saja yang Ibu gunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada Materi Tolak Peluru?  
1 response  
Aplikasi yg di gunakan selama masa pembelajaran jarak jauh Classroom, gooleform, WA, youtube

4. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Tolak Peluru?  
1 response  
Buku paket, Buku Interaktif dan media Internet

5. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran Ilmu Gizi?  
1 response  
Sarana dan prasarana yg mengkusudk tdk ada selama ini hanya menggunakan buku Paket dan media Internet, LCD

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Pengemba 

Questions Responses **1** Settings Total points: 0

6. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam proses pembelajaran Tolak peluru?  
1 response

WA Grup, GF, GC, Google Meet

7. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah mampu memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran?  
1 response

Sudah mampu, hanya beberapa siswa yg masih ad kendala dalam menggunakan aplikasi.

8. Menurut Ibu, apakah perlu dikembangkan suatu konten pembelajaran interkatif dalam membantu proses pembelajaran Tolak Peluru?  
1 response

Sangat perlu karena dapat membantu dim pembelajaran  
Dengan adanya konten kita sebagai guru lebih mudah dalam proses belajar mengajar

9. Informasi apa saja yang diharapkan dari adanya konten interaktif untuk membantu proses pembelajaran Tolak Peluru?  
1 response

Dengan adanya konten tersebut kita sebagai guru lebih mudah dalam proses belajar mengajar.  
Informasi tentang vidio animasi pembelajaran tolak peluru sehinga siswa siswi tak jenuh dalam mengikuti pembelajaran PJOK

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada Penge 

Questions Responses **1** Settings Total points: 0

Informasi tentang vidio animasi pembelajaran tolak peluru sehinga siswa siswi tak jenuh dalam mengikuti pembelajaran PJOK

10. Bagaimana respon Ibu terhadap pengembangan konten interaktif sebagai satu refrensi guru dalam mendukung proses pembelajaran Tolak Peluru?  
1 response

Respon saya tentang adanya konten Interaktif dalam mendukung proses pembelajaran adalah sebagai langkah awal dalam meningkatkan mutu pendidikan karena menurut saya peribadi budaya belajar konvensional spt contoh teknik tatap muka atau membaca buku di perpustakaan bukan lagi pilihan utama dlm belajar

11. Bagaimana proses praktikum yang ibu lakukan saat pembelajranan jarak jauh dilaksanakan?  
1 response

Menggunakan vidio pembelajaran yang ada di youtube lalu di share ke grup wa kelas atau gc.

## Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

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

## Lampiran 5 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Questions Responses **35** Settings

35 responses

Accepting responses

Summary Question Individual

Nama

35 responses

Natasha Athaya aidha kaltsum
Fariska Junia Nafsiati
Octa sputra dermawangsa
Ketut Putu Bagus Gautama
Aldi Dwi Saputra
Bagas Satria Sistha Putra
Luh Mira noviani
Komang Novi Suantari
Muhammad Fudzolah

No. Absen

Copy

Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Questions Responses **35** Settings

1. Saya senang belajar PJOK materi Tolak Peluru.

35 responses

Kategori	Persentase
Sangat Setuju	20%
Setuju	71.4%
Kurang Setuju	8.0%
Tidak Setuju	0%
Sangat Tidak Setuju	0%

2. Saya memahami dengan baik materi Tolak Peluru yang disampaikan oleh guru.

35 responses

Kategori	Persentase
Sangat Setuju	45.7%
Setuju	45.7%
Kurang Setuju	8.0%
Tidak Setuju	0%
Sangat Tidak Setuju	0%

3. Saya kadang bosan dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru.

35 responses

Kategori	Persentase
Sangat Setuju	0%
Setuju	0%
Kurang Setuju	0%
Tidak Setuju	0%
Sangat Tidak Setuju	0%

## Lampiran 6 Hasil Responden Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik di Kelas VIII H

Soal	Responden																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
1. Saya senang belajar PJOOK materi Tokak Peluru.	4	4	4	4	3	3	4	5	3	2	4	4	3	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4
2. Saya memahami dengan baik materi Tokak Peluru yang disampaikan oleh guru.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3. Saya kadang bosan dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru.	2	2	3	2	3	4	4	3	4	2	1	2	4	2	4	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4. Saya ingin menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5. Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
6. Saya senang saat belajar terdapat karakter (gambar) yang dapat menjelaskan materi pelajaran.	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7. Saya senang saat belajar terdapat video animasi tentang penjelasan materi pelajaran.	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8. Saya senang dan tertarik jika materi Tokak Peluru dikemas dalam bentuk media pembelajaran interaktif.	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9. Menurut saya materi Tokak Peluru yang dikemas dalam bentuk konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar.	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10. Menurut saya penyampaian materi pada saat proses pembelajaran Tokak Peluru sudah sangat jelas dan menarik.	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11. Mata pelajaran PJOOK materi Tokak Peluru sulit dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	2	5	4	5	4	4	3	5	4	1	3	4	3	4	4	4	4	4	5	5	2	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12. Materi Tokak Peluru merupakan materi yang sulit dipahami.	3	2	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	5	3	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13. Saat memberikan penjelasan materi Tokak Peluru guru menggunakan media modul belajar.	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14. Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	2	2	2	3	2	5	4	3	4	2	1	3	4	3	4	3	2	3	5	3	4	2	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
15. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah difasilitasi sekolah.	5	4	4	4	5	5	4	5	2	4	4	4	2	5	4	4	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
16. Materi Tokak Peluru sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	4	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
17. Materi yang disampaikan oleh guru menggunakan power point meningkatkan motivasi belajar.	4	4	4	4	3	5	4	5	3	5	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
18. Saya memiliki komputer/laptop/lp untuk menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran.	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19. Materi Tokak peluru dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik.	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20. Menurut saya materi Tokak Peluru yang dikemas dalam bentuk konten pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5



Keterangan :	Kriteria :
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih	5 = SS
Mencari Total S = 4 X total responden memilih	4 = S
Mencari Total KS = 3 X total responden memilih	3 = KS
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih	2 = TS
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih	1 = STS
Mencari total skor = total SS + total S + total KS + total TS + total STS	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert = 175	
Mencari nilai Indeks = 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 7 Angket Uji Ahli isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

**Judul Media** : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tolak Peluru  
Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja

**Hari/Tanggal** :

**Validator** :

**Petunjuk Pengisian** :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>KELAYAKAN ISI</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD		
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.		
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.		
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.		
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif		
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas		

7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.		
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja		
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi		
<b>KEBAHASAAN</b>			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif		
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif		
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif		
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar		
<b>PENYAJIAN</b>			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif		
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru		
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran		
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif		
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).		
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif		
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.		

21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.		
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.		

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Saran / Kritikkan :

.....

Singaraja,.....

Responden

.....



Lampiran 8 Angket Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN  
MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal :

Validator :

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul			
4	Ketepatan dalam pengetikan materi			
5	Kesesuaian perataan paragraf teks			
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif			
7	Keserasian warna background dengan huruf			
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan			
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif			

10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif			
<b>B. Interaktivitas dan Fungsional</b>				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal			



	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif			
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif			
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif			
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif			
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif			
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik			
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik			
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik			
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial – emosional peserta didik			
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik			
<b>D. Evaluasi</b>				
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran			
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian			

24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran			
25	Ketepatan kunci jawaban			
26	Umpan balik soal test			

**Kesimpulan :**

**Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:**

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



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

**Kritik dan masukan :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Penilai,

.....



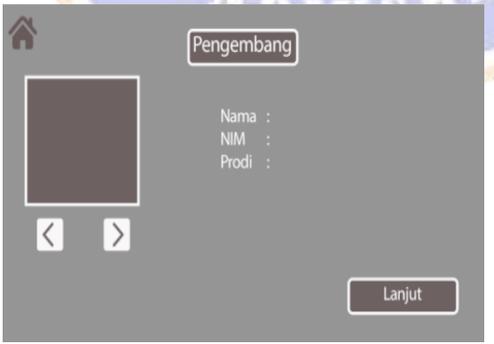
## Lampiran 9 Mockup Media Pembelajaran Interaktif

**Konsep Media Pembelajaran Interaktif Tolak Peluru**

**Konsep pertemuan 1** menysasar tujuan pembelajaran :

3.3.1 Menjelaskan pengertian dan sejarah tolak peluru.

3.3.2 Menjelaskan gambaran lapangan tolak peluru.

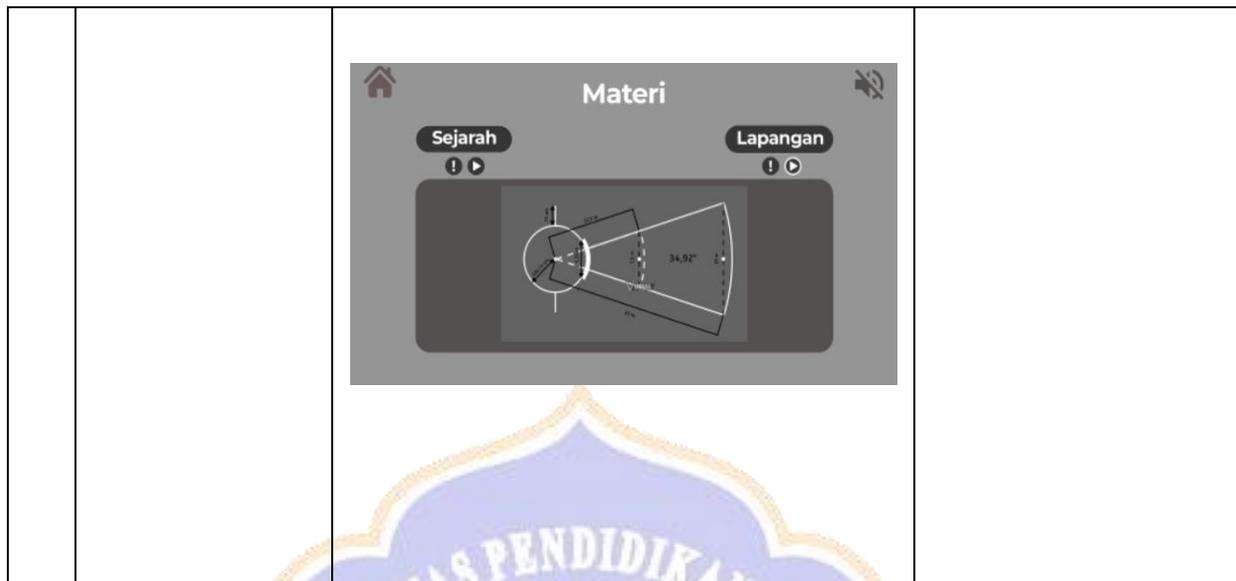
1.	Halaman tampilan awal konten interaktif		Halaman ini akan muncul ketika pertamakali membuka konten interaktif. Terdapat menu petunjuk untuk melihat fitur yang tersedia di media interaktif setelah membaca fitur bisa dilanjutkan ke mulai .	Navigasi menu/link
2.	Halaman Tampilan Home atau beranda		Halaman ini terdapat beberapa menu yaitu pendahuluan yang terdapat indikator pencapaian, menu materi terdapat pilihan materi yg bisa diakses siswa dan terakhir menu pengembang yang berisi data pengembang dan dosen pembimbing	Drag & Drop dan Navigasi halaman
3.	Biodata Pengembang		Halaman pengembang terdapat biodata pengembang produk media interaktif dan biodata dosen pembimbing	Navigasi Halaman

4.	Halaman menu materi pada setiap pertemuan		Halaman ini menampilkan menu setiap pertemuan yang dapat dipelajari oleh siswa. Untuk menggunakannya bisadengan cara mengklik salah satu menu disetiap pertemuan maka akan dibawa kemateri yang diinginkan.	Navigasi halaman
5.	Tampilan halaman indikator materi		Halaman ini muncul ketika siswa sudah memilih materi dan akan muncul terlebih dahulu indikator pencapaian pada pertemuan yang dipilih.	Navigasi halaman



4.	Halaman Siap and Tidak Siap		Halaman ini muncul setelah siswa menyelesaikan membaca indikator materi. Tampilan ini menanyakan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran. Apabilasudah siap bisa mengklik Siap. Jika belum siap bisa mengklik Tidak Siap	Navigasi menu/link
5.	Halaman NotReady		Halaman ini muncul ketika siswa mengklikmenu Tidak Siap. Pada tampilan ini terdapat perintah untuk siswa mempersiapkan alat tulis dan berkonsentrasi menerima materi	Navigasi halaman

6.	Halaman materi pertemuan 1		<p>Tampilan ini muncul setelah siswa mengklik tombol Siap . Dimanapada halaman ini merupakan materi yang berupa teori dan dilengkapi dengan contoh videonya. Ketika pengguna mengklik ikon button (!) akan muncul pop up mengenai materi Menjelaskan Sejarah tolak peluru, Ukuran lapangan, semua nya dikemas dalam bentuk animasi 3D. Setelah selesai mempelajari materi pertemuan 1 siswa bisa kembali ke bagian menu home di pojok kiri atas.</p>	<p>Navigasi menu/link</p> <p>Navigasi halaman</p> <p>Navigasi video/audio</p>
----	----------------------------	---	--	---



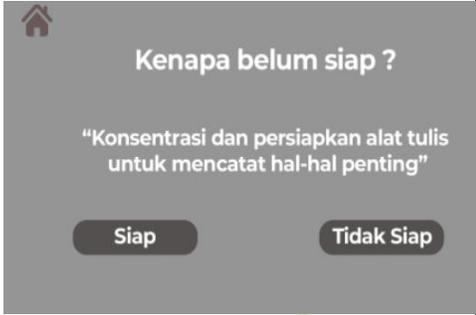
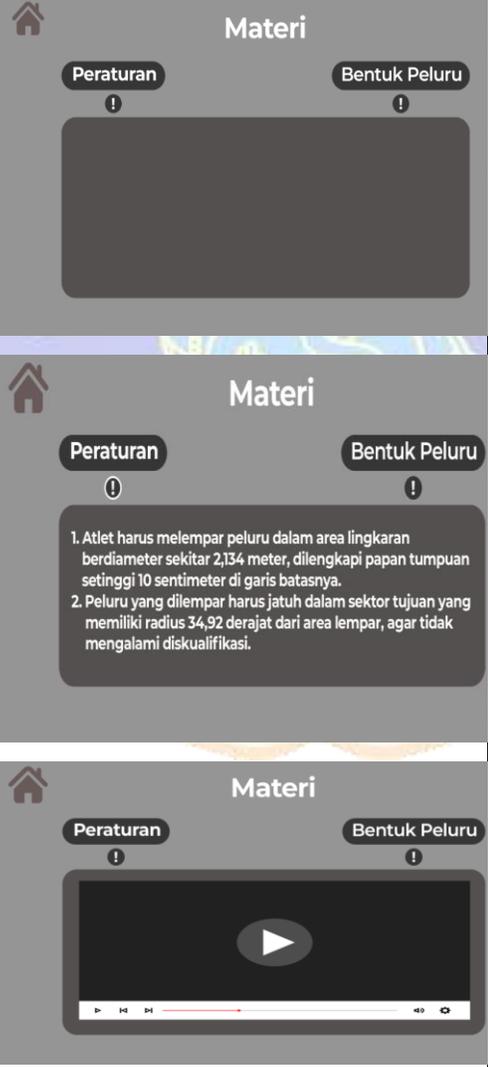
**Konsep pertemuan 2** menasar tujuan pembelajaran :

3.3.3 Menjelaskan peraturan tolak peluru.

3.3.4 Menjelaskan pemberian skor tolak peluru.

1.	<p>Halaman Tampilan Home atau beranda</p>		<p>Setelah menyelesaikan pertemuan 1 dan memilih menu home dilanjutkan kembali seperti tadi. Halaman ini terdapat beberapa menu yaitu pendahuluan yang terdapat indikator pencapaian, menu materi terdapat pilihan materi yg bisa diakses siswa dan terakhir menu pengembang yang berisi data pengembang dan dosen pembimbing</p>	<p>Drag &amp; Drop dan Navigasi halaman</p>
----	---	---	---	---

2.	Halaman menu indikator pencapaian		Halaman ini muncul ketika siswa sudah memilih materi dan akan muncul terlebih dahulu indikator pencapaian pada pertemuan yang dipilih.	Navigasi Halaman
3.	Halaman menu materi pada setiap pertemuan		Halaman ini menampilkan menu setiap pertemuan yang dapat dipelajari oleh siswa. Untuk menggunakannya bisa dengan cara mengklik salah satu menu disetiap pertemuan maka akan dibawa kemateri yang diinginkan.	Navigasi halaman
4.	Halaman Siap dan Tidak Siap		Halaman ini muncul setelah siswa menyelesaikan membaca indikator materi. Tampilan ini menanyakan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran. Apabila sudah siap bisa mengklik Siap. Jika belum siap bisa mengklik Tidak Siap	Navigasi menu/link

5.	Halaman Not Ready		Halaman ini muncul ketika siswa mengklik menu Tidak Siap. Pada tampilan ini terdapat perintah untuk siswa mempersiapkan alat tulis dan berkonsentrasi menerima materi	Navigasi halaman
6.	Halaman materi pertemuan 2		Tampilan ini muncul setelah siswa mengklik tombol Siap . Dimana pada halaman ini merupakan materi yang berupa teori dan dilengkapi dengan contoh videonya. Ketika pengguna mengklik ikon button (!) akan muncul pop up mengenai materi Menjelaskan peraturan tolak peluru, Bentuk peluru, semua nya dikemas dalam bentuk animasi 3D.	<p>Navigasi menu/link</p> <p>Navigasi halaman</p> <p>Navigasi video/audio</p>

--	--	--	--	--

**Konsep pertemuan 3** menasar tujuan pembelajaran :

- 4.3.1 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik memegang peluru.
- 4.3.2 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya O'brien.
- 4.3.3 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menjaga keseimbangan.

1.	Halaman Tampilan Home atau beranda		Setelah menyelesaikan pertemuan 2 dan memilih menu home dilanjutkan kembali seperti tadi. Halaman ini terdapat beberapa menu yaitu pendahuluan yang terdapat indikator pencapaian, menu materi terdapat pilihan materi yg bisa diakses siswa dan terakhir menu pengembang yang berisi data pengembang dan dosen pembimbing	Drag & Drop dan Navigasi halaman
----	---	---	--	---

2.	Halaman menu indikator pencapaian		Halaman ini muncul ketika siswa sudah memilih materi dan akan muncul terlebih dahulu indikator pencapaian pada pertemuan yang dipilih.	Navigasi Halaman
3.	Halaman menu materi pada setiap pertemuan		Halaman ini menampilkan menu setiap pertemuan yang dapat dipelajari oleh siswa. Untuk menggunakannya bisa dengan cara mengklik salah satu menu disetiap pertemuan maka akan dibawa kemateri yang diinginkan.	Navigasi halaman
4.	Halaman Siap dan Tidak Siap		Halaman ini muncul setelah siswa menyelesaikan membaca indikator materi. Tampilan ini menanyakan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran. Apabila sudah siap bisa mengklik Siap. Jika belum siap bisa mengklik Tidak Siap	Navigasi menu/link

5.	Halaman Not Ready		Halaman ini muncul ketika siswa mengklik menu Tidak Siap. Pada tampilan ini terdapat perintah untuk siswa mempersiapkan alat tulis dan berkonsentrasi menerima materi	Navigasi halaman
6.	Halaman materi pertemuan 3		Tampilan ini muncul setelah siswa mengklik tombol Siap . Dimana pada halaman ini merupakan materi yang berupa teori dan dilengkapi dengan contoh videonya. Ketika pengguna mengklik ikon button (!) akan muncul pop up mengenai materi Menjelaskan teknik memegang peluru, teknik menolak peluru gaya obrien dan menjaga keseimbangan semua nya dikemas dalam bentuk animasi 3D.	<p>Navigasi menu/link</p> <p>Navigasi halaman</p> <p>Navigasi video/audio</p>

### Konsep Pertemuan 4 :

4.3.4 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik memegang peluru.

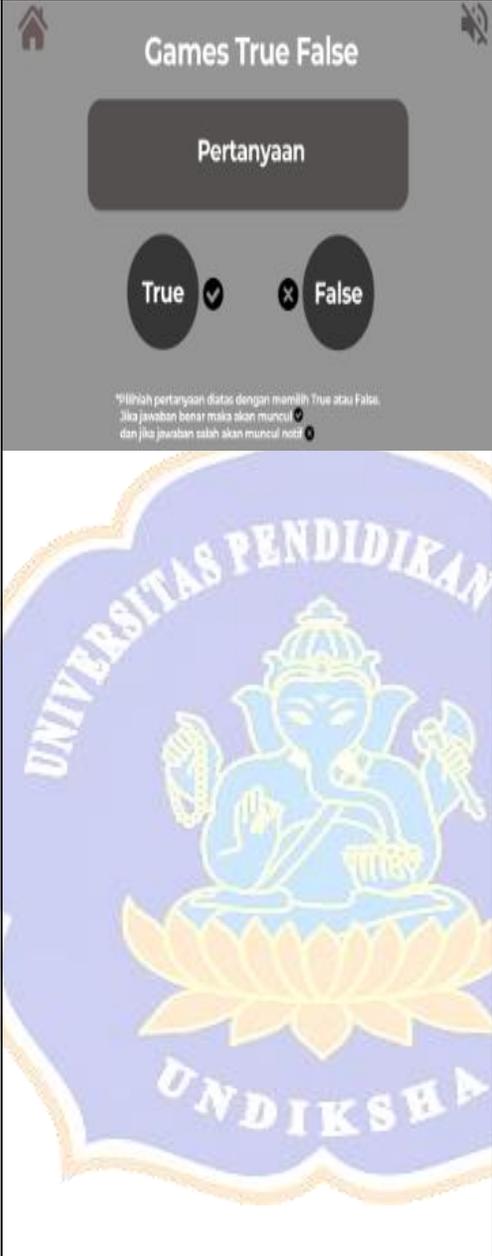
4.3.5 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya Ortodoks.

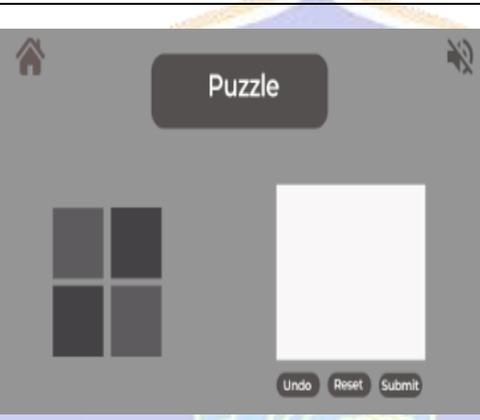
4.3.6 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menjaga keseimbangan.

1.	Halaman Tampilan Home atau beranda		<p>Setelah menyelesaikan pertemuan 2 dan memilih menu home dilanjutkan kembali seperti tadi.</p> <p>Halaman ini terdapat beberapa menu yaitu pendahuluan yang terdapat indikator pencapaian, menu materi terdapat pilihan materi yg bisa diakses siswa dan terakhir menu pengembang yang berisi data pengembang dan dosen pembimbing</p>	Drag & Drop dan Navigasi halaman
2.	Halaman menu indikator pencapaian		<p>Halaman ini muncul ketika siswa sudah memilih materi dan akan muncul terlebih dahulu indikator pencapaian pada pertemuan yang dipilih.</p>	Navigasi Halaman

3.	Halaman menu materi pada setiap pertemuan		Halaman ini menampilkan menu setiap pertemuan yang dapat dipelajari oleh siswa. Untuk menggunakannya bisa dengan cara mengklik salah satu menu disetiap pertemuan maka akan dibawa kemateri yang diinginkan.	Navigasi halaman
4.	Halaman Siap dan Tidak Siap		Halaman ini muncul setelah siswa menyelesaikan membaca indikator materi. Tampilan ini menanyakan kesiapan siswa dalam memulai pembelajaran. Apabila sudah siap bisa mengklik Siap. Jika belum siap bisa mengklik Tidak Siap	Navigasi menu/link

5.	Halaman Not Ready		Halaman ini muncul ketika siswa mengklik menu Tidak Siap. Pada tampilan ini terdapat perintah untuk siswa mempersiapkan alat tulis dan berkonsentrasi menerima materi	Navigasi halaman
6.	Halaman materi pertemuan 4		Tampilan ini muncul setelah siswa mengklik tombol Siap . Dimana pada halaman ini merupakan materi yang berupa teori dan dilengkapi dengan contoh videonya. Ketika pengguna mengklik ikon button (!) akan muncul pop up mengenai materi Menjelaskan teknik memegang peluru, teknik menolak peluru gaya ortodoks dan menjaga keseimbangan semua nya dikemas dalam bentuk animasi 3D.	<p>Navigasi menu/link</p> <p>Navigasi halaman</p> <p>Navigasi video/audio</p>
7.	Halaman game		Tampilan ini muncul	Navigasi

True or False		<p>ketika siswa sudah selesai membuka materi .</p> <p>Halaman ini digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dari materi sebelumnya Pada game ini sudah berisi petunjuk cara permainannya . Siswa diminta membaca soal yang ada kemudian memilih jawaban True or False. Apabila pilihan nya benar maka akan muncul ikon (v) jika salah maka muncul ikon (x) dan dilengkapi juga dengan voice pemberitahuan.</p> <p>Tombol reset digunakan untuk mengulang kembali permainan dan tombol selesai untuk mengakhiri permainan</p>	menu/lin k
---------------	--	---	---------------

8.	Evaluasi Objektif		Halaman ini terdapat soal objektif siswa dapat memilih jawaban yang dianggap benar	Navigasi Halaman
9.	Games Puzzle		Halaman games siswa diminta untuk menyusun puzzle yang berisi gambar gambar yang didrag and drop sehingga tersusun gambar yang benar	Drag and drop
10.	Nilai dan Screenshot nilai		Halaman ini menampilkan nilai kuis serta terdapat perintah siswa menscreenshot nilai dan mengumpulkan di LMS	Navigasi halaman

Lampiran 10 Silabus

**SILABUS KELAS VIII**



**SILABUS MATA PELAJARAN  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA/MADRASAH TSANAWIYAH  
(SMP/MTs)**

MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN



## I. PENDAHULUAN

### A. Rasional

Abad ke 21 telah kita masuki dengan segala permasalahan, tantangan dan peluangnya. Dunia di abad 21 ini sungguh telah menampilkan wajah yang amat berbeda dari abad sebelumnya. Kemajuan teknologi dan informasi (IT) yang berhasil dicapai ikut mempengaruhi wajah dunia dan segala interaksinya menjadi lebih praktis, maju, modern serta mengunggulkan kepakaran dan pemahaman penggunaan teknologi tinggi untuk memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari. Tantangan persaingan sumber daya manusia di berbagai negara semakin ketat dan nyata, karena batas-batas negara sudah semakin kabur dan semakin longgar. Dalam abad yang semakin mengglobal tersebut, pendidikan perlu didorong untuk mampu membekali anak didik dengan kompetensi yang dibutuhkan seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, keterampilan berkomunikasi dan kemampuan bekerjasama dengan orang lain.

Tema pengembangan Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, dan relevan dengan tantangan abad 21.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013. PJOK merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan

aktivitas jasmani terpilih dan dilakukan secara sistematis yang dilandasi nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pembekalan pengalaman belajar itu dilakukan dengan multi tujuan, multi metode, multi sumber dan media dengan menjadikan peserta didik sebagai subyek pembelajaran. Proses dan hasil pembelajaran diukur menggunakan penilaian berbasis kinerja untuk menjamin kompetensi yang diharapkan benar-benar telah dicapai. Dengan ini diharapkan peserta didik sebagai bagian sumber daya bangsa Indonesia masa depan siap menghadapi tantangan abad 21.

Silabus ini disusun dengan format dan penyajian/penulisan yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru. Penyederhanaan format dimaksudkan agar penyajiannya lebih efisien, tidak terlalu banyak halaman namun lingkup dan substansinya tidak berkurang, serta tetap mempertimbangkan tata urutan (*sequence*) materi dan kompetensinya. Penyusunan silabus ini dilakukan dengan prinsip keselarasan antara ide, desain, dan pelaksanaan kurikulum; mudah diajarkan oleh guru (*teachable*); mudah dipelajari oleh peserta didik (*learnable*); terukur pencapaiannya (*measurable*); bermakna (*meaningfull*); dan bermanfaat untuk dipelajari (*worth to learn*) sebagai bekal untuk kehidupan dan kelanjutan pendidikan peserta didik.

Silabus ini bersifat fleksibel, kontekstual, dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran, serta mengakomodasi keunggulan-keunggulan lokal. Atas dasar prinsip tersebut, komponen silabus mencakup kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. Uraian pembelajaran yang terdapat dalam silabus merupakan alternatif kegiatan yang dirancang berbasis aktivitas. Pembelajaran tersebut merupakan alternatif dan inspiratif sehingga guru dapat mengembangkan berbagai model yang sesuai dengan

karakteristik masing-masing mata pelajaran. Dalam melaksanakan silabus ini guru diharapkan kreatif dalam pengembangan materi, pengelolaan proses pembelajaran, penggunaan metode dan model pembelajaran, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat serta tingkat perkembangan kemampuan peserta didik.

B. Kompetensi Setelah Mempelajari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

Setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), peserta didik memiliki sikap, pengetahuan, keterampilan fisik dan gerak, serta kebugaran jasmani yang dapat digunakan/berguna untuk aktivitas hidup keseharian, rekreasi, dan menyalurkan bakat dan minat berolahraga, hidup sehat dan aktif sepanjang hayat yang dilandasi oleh nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Esa, disiplin, menghargai perbedaan, kerja sama, sportif, tanggung jawab, dan jujur, serta kearifan lokal yang relevan.

C. Kompetensi Setelah Mempelajari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiah

Pengembangan kompetensi mata pelajaran PJOK dilakukan terutama didasarkan pada pertumbuhan dan perkembangan gerak peserta didik. Perkembangan gerak peserta didik usia sekolah menengah pertama secara umum telah berada pada tahap *specialized* atau gerak spesifik yang telah matang, dan siap diterapkan ke dalam keterampilan fungsional kehidupan sehari-hari, berbagai permainan dan olahraga kompetitif, serta aktivitas rekreasi di waktu luang. Namun demikian jika dilihat secara khusus rata-rata karakteristik perkembangan gerak peserta didik usia sekolah menengah pertama di

Indonesia menunjukkan tahap gerak *specialized* atau gerak spesifik ini baru dikuasai secara *initial* (kemampuan penguasaan gerak pada tahap awal).

Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran berbagai aktivitas di dalam PJOK pada satuan pendidikan SMP/MTs diarahkan untuk mencapai kompetensi pengembangan gerak spesifik sebagaimana karakteristik yang telah disebutkan dan pengembangan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, beladiri, senam, gerak berirama, aktivitas air, dan materi kesehatan.

D. Kerangka Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiah

Kerangka pengembangan kurikulum PJOK SMP/MTs kelas VII s.d IX mengikuti elemen pengorganisasi kompetensi dasar yaitu: Kompetensi Inti (Kompetensi Inti pada kelas VII sd IX). Kompetensi Inti dijadikan sebagai payung untuk menjabarkan kompetensi dasar mata pelajaran. Kompetensi inti tersebut adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti

Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam	2, Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam

berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.	4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Pengembangan Kompetensi Dasar (KD) tidak dibatasi oleh rumusan Kompetensi Inti (KI), tetapi disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, kompetensi, lingkup materi dan psiko-pedagogi.

Ruang lingkup pembelajaran PJOK untuk SMP/MTs terdiri dari:

1. Aktivitas permainan bola besar dan bola kecil
2. Aktivitas beladiri
3. Aktivitas atletik
4. Aktivitas pengembangan kebugaran jasmani
5. Aktivitas senam
6. Aktivitas gerak berirama
7. Aktivitas air dan keselamatan diri
8. Kesehatan

Peta Materi

No	Lingkup Pembelajaran	Materi
1	Aktivitas permainan bola besar dan bola kecil	Gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar dan bola kecil (sepakbola, bolavoli, bolabasket, kasti, bulutangkis, tenis meja, serta permainan sederhana dan /atau permainan tradisional lainnya)

2	Aktivitas atletik	Gerak spesifik dalam atletik (jalan cepat, lari, lompat, dan lempar)
3	Aktivitas beladiri	Gerak spesifik dalam seni beladiri (sikap dan kuda-kuda, serangan dengan tangan, serangan dengan kaki, elakan, belaan, dan rangkaian gerak)
4	Aktivitas pengembangan kebugaran jasmani	Latihan dan pengukuran kebugaran jasmani terkait dengan kesehatan dan kebugaran
5	Aktivitas senam	Keterampilan dasar dalam senam lantai (keseimbangan, berguling, berguling lenting, rangkaian gerak)
6	Aktivitas gerak berirama	Gerak dasar dalam aktivitas gerak berirama (gerak dasar langkah, gerak dan ayunan lengan, musikalitas, dan rangkaian gerak)
7	Aktivitas air dan keselamatan diri	Dua gaya renang dan keselamatan diri dan orang lain di air
8	Kesehatan	Pertumbuhan dan perkembangan, makanan sehat dan bergizi, keselamatan di jalan raya, P3K, dan perlunya aktivitas jasmani

## E. Pembelajaran dan Penilaian

### 1. Pembelajaran

Kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan di dalam kurikulum PJOK SMP/MTs dijabarkan dari ruang lingkup di atas. Kompetensi dasar ruang lingkup permainan bola besar dan bola kecil diberi tanda bintang satu (\*) ini berarti sekolah dapat memilih jenis permainan bola besar seperti permainan sepakbola, bolavoli, bolabasket,

bolatangan, dan permainan bola besar lainnya; bola kecil seperti kasti, rounders, bulutangkis, tenis meja, softball, dan permainan bola kecil lainnya; atau atletik disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan prasarananya.

Kompetensi dasar dari ruang lingkup beladiri diberi tanda bintang dua (\*\*\*) ini berarti sekolah dapat memilih jenis beladiri seperti pencak silat, karate, taekwondo, dan bentuk beladiri lainnya sesuai dengan kompetensi tenaga pendidiknya (misalnya dipilih jenis olahraga beladiri pencak silat). Kompetensi dasar dari ruang lingkup aktivitas air diberi tanda bintang tiga (\*\*\*) ini berarti sekolah dapat melaksanakan atau tidak sesuai ketersediaan sarana dan prasarananya.



II. KOMPETENSI DASAR, MATERI PEMBELAJARAN,  
DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Kelas VIII

Alokasi waktu: 3 jam pelajaran/minggu

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
3.1 Memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep variasi gerak spesifik menendang/mengumpan, menghentikan, menggiring, menyundul, melempar bola, menjaga gawang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin,</li> <li>menghargai perbedaan,</li> <li>kerja sama,</li> <li>sportif,</li> <li>tanggung jawab,</li> <li>dan jujur,</li> </ul>	Sepakbola: <ul style="list-style-type: none"> <li>Variasi menendang/mengumpan bola</li> <li>Variasi menghentikan bola</li> <li>Variasi menggiring bola</li> <li>Variasi menyundul bola</li> <li>Variasi melempar bola</li> <li>Variasi menjaga gawang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.</li> <li>Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik permainan sepakbola (gerak menendang, menghentikan, dan menggiring bola dengan berbagai bagian kaki; variasi menyundul bola,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta Sebutkan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan sepak bola</li> <li>Konsep Jelaskan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan sepak bola</li> <li>Prosedur</li> </ul>	6 jam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>
4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan konsep variasi gerak spesifik menendang/mengumpan,</li> </ul>							

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	menghentikan, menggiring, menyundul, melempar bola, menjaga gawang			<p>melempar bola, dan menjaga gawang dengan berbagai posisi).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).</li> <li>• Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.</li> <li>• Peserta didik mencoba tugas variasi gerak spesifik permainan sepakbola dalam permainan sederhana dan atau tradisional</li> </ul>		Jelaskan cara melakukan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan sepak bola		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep variasi gerak spesifik passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, <i>smes/spike</i>, <i>block/ bendungan</i></li> <li>Memperaktikkan konsep variasi gerak spesifik passing bawah, passing atas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin,</li> <li>menghargai perbedaan,</li> <li>kerja sama,</li> <li>sportif,</li> <li>tanggung jawab,</li> <li>dan jujur,</li> </ul>	<b>Bolavoli:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variasi passing bawah</li> <li>Variasi passing atas</li> <li>Variasi servis bawah</li> <li>Variasi servis atas</li> <li>Variasi <i>smes/spike</i></li> <li>Variasi <i>block/ bendungan</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi gerak spesifik permainan bolavoli (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, <i>smes/spike</i>, <i>block/ bendungan</i>).</li> <li>Peserta didik membagi diri ke dalam delapan kelompok sesuai dengan materi (materi menjadi nama kelompok, contoh kelompok <i>passing bawah</i>, kelompok <i>passing atas</i>, dan seterusnya). Di dalam kelompok ini setiap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta Sebutkan berbagai gerak spesifik <i>passing bawah</i> permainan bola voli</li> <li>Konsep Jelaskan berbagai gerak spesifik <i>passing bawah</i> permainan bola voli</li> <li>Prosedur Jelaskan cara melakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	servis bawah, servis atas, smes/ <i>spike</i> , <i>block</i> / bendungan			<p>peserta didik secara berulang-ulang mempraktikkan gerak sesuai dengan nama kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompok lain setelah mendapatkan aba-aba dari guru.</li> <li>• Setiap anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompoknya sendiri setelah mendapatkan aba-aba dari guru.</li> <li>• Peserta didik menerima umpan balik secara</li> </ul>		berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan bola voli		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				<p>individual maupun klasikal dari guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencoba tugas gerak spesifik permainan bolavolike dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep variasi gerak spesifik, melempar, menangkap, menggiring, menembak, <i>merebound</i> bola</li> <li>• Mempraktikkan konsep variasi gerak spesifik melempar, m</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin,</li> <li>• menghargai perbedaan,</li> <li>• kerja sama,</li> <li>• sportif,</li> <li>• tanggung jawab,</li> <li>• dan jujur,</li> </ul>	<p>Bolabasket:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi melempar bola</li> <li>• Variasi menangkap bola</li> <li>• Variasi menggiring bola</li> <li>• Variasi menembak bola</li> <li>• Variasi <i>merebound</i> bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi gerak spesifik permainan bolabasket (melempar, menangkap, menggiring, menembak, dan <i>merebound</i> bola).</li> <li>• Peserta didik mencoba dan melakukan variasi gerak spesifik permainan bolabasket (melempar, menangkap,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tulis</li> <li>• Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta Sebutkan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan bola basket</li> <li>• Konsep Jelaskan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	enangkap, menggiring, menembak <i>merebound</i> bola			<p>menggiring, menembak, dan <i>merebound</i> bola).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.</li> <li>• Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi gerak spesifik permainan bolabasket ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</li> </ul>		<p>permainan bola basket</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur Jelaskan cara melakukan berbagai gerak spesifik <i>passing</i> bawah permainan bola basket</li> </ul>		
3.2 Memahami konsep variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep variasi gerak spesifik melempar, menangkap, memukul bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin,</li> <li>• menghargai perbedaan,</li> <li>• kerja sama,</li> <li>• sportif,</li> <li>• tanggung jawab,</li> <li>• dan jujur,</li> </ul>	<p>Kasti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi melempar bola</li> <li>• Variasi menangkap bola</li> <li>• Variasi memukul bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik permainan kasti (variasi gerak melempar, menangkap,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tulis</li> <li>• Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta Sebutkan berbagai cara memegang stik permainan kasti</li> <li>• Konsep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
<p>4.2 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan variasi gerak spesifik melempar, menangkap, memukul bola</li> </ul>			<p>memukul, dan smes bola).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran.</li> <li>Peserta didik menerima umpan balik dari guru.</li> <li>Peserta didik melakukan pengulangan pada materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan.</li> <li>Peserta didik mencoba tugas variasi gerak spesifik permainan kasti ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai</li> </ul>		<p>Jelaskan berbagai cara memegang stik permainan kasti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur Jelaskan cara melakukan berbagai cara memegang stik permainan kasti</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi memegang raket, posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan kaki/<i>footwork</i>, servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i>, pukulan smes</li> <li>Mempraktikkan variasi gerak spesifik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin,</li> <li>menghargai perbedaan,</li> <li>kerja sama,</li> <li>sportif,</li> <li>tanggung jawab,</li> <li>dan jujur,</li> </ul>	Bulutangkis: <ul style="list-style-type: none"> <li>Variasi memegang raket</li> <li>Variasi posisi berdiri (<i>stance</i>)</li> <li>Variasi gerakan kaki/<i>footwork</i></li> <li>Variasi servis panjang</li> <li>Variasi servis pendek</li> <li>Variasi pukulan <i>forehand</i></li> <li>Variasi pukulan <i>backhand</i></li> <li>Variasi pukulan smes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi gerak spesifik permainan bulutangkis memegang raket, posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan kaki/<i>footwork</i>, servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i>, dan pukulan smes).</li> <li>Peserta didik mencoba dan melakukan variasi gerak spesifik permainan bulutangkis memegang raket, posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan kaki/<i>footwork</i>, servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i>, dan pukulan smes).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta Sebutkan berbagai cara memegang raket permainan bulutangkis</li> <li>Konsep Jelaskan berbagai cara memegang raket permainan bulutangkis</li> <li>Prosedur Jelaskan cara melakukan berbagai cara memegang raket permainan bulutangkis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	Variasi memegang raket, posisi berdiri ( <i>stance</i> ), gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , pukulan <i>smes</i>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.</li> <li>• Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi gerak spesifik permainan bulutangkis ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi memegang bet posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin,</li> <li>• menghargai perbedaan,</li> <li>• kerja sama,</li> <li>• sportif,</li> <li>• tanggung jawab,</li> <li>• dan jujur,</li> </ul>	Tenis Meja: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi memegang bet</li> <li>• Variasi posisi berdiri (<i>stance</i>)</li> <li>• Variasi gerakan kaki/<i>footwork</i></li> <li>• Variasi servis <i>forehand</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.</li> <li>• Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tulis</li> <li>• Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta Sebutkan berbagai cara memegang bet permainan tenis meja</li> <li>• Konsep Jelaskan berbagai cara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	<p>kaki/<i>footwork</i>, servis <i>forehand</i>, servis <i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i>, pukulan smes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempraktikkan variasi gerak spesifik Variasi memegang bet posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan kaki/<i>footwork</i>, servis <i>forehand</i>, servis <i>backhand</i>, pukulan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi servis <i>backhand</i></li> <li>• Variasi pukulan <i>forehand</i></li> <li>• Variasi pukulan <i>backhand</i></li> <li>• Variasi pukulan smes</li> </ul>	<p>perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik permainan tenis meja (gerak kepada setiap pasangan (variasi gerak memegang bet, posisi berdiri (<i>stance</i>), gerakan kaki/<i>footwork</i>, servis <i>forehand</i>, servis <i>backhand</i>, pukulan <i>forehand</i>, pukulan <i>backhand</i> dan pukulan smes).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didikberbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).</li> </ul>		<p>memegang bet permainan tenis meja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur Jelaskan cara melakukan berbagai cara memegang bet permainan tenis meja</li> </ul>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	<i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , pukulan smes			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.</li> <li>• Peserta didik mencoba tugas variasi gerak spesifik permainan tenis mejake dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sportif, dan kerja sama.</li> </ul>				
3.3 Memahami konsep variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi <i>start</i>, gerakan jalan, memasuki garis <i>finish</i></li> <li>• Mempraktikkan variasi gerak spesifik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin,</li> <li>• menghargai perbedaan,</li> <li>• kerja sama,</li> <li>• sportif,</li> <li>• tanggung jawab,</li> <li>• dan jujur,</li> </ul>	Jalan Cepat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi <i>start</i></li> <li>• Variasi gerakan jalan</li> <li>• Variasi memasuki garis <i>finish</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.</li> <li>• Peserta didik bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik jalan cepat (<i>start</i>, gerakan jalan,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tulis</li> <li>• Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta Sebutkan gerak spesifik <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> jalan cepat</li> <li>• Konsep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
<p>dan atau tradisional</p> <p>4.3 Mempraktikkan variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>Variasi <i>start</i>, gerakan jalan, memasuki garis <i>finish</i></p>			<p>dan memasuki garis <i>finish</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).</li> <li>• Peserta didik berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.</li> <li>• Peserta didik mencoba tugas variasi gerak spesifik jalan cepat dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, kerja</li> </ul>		<p>Jelaskan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> jalan cepat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur</li> </ul> <p>Jelaskan cara melakukan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> jalan cepat</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				sama, dan tanggung jawab.				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi <i>start</i>, gerakan lari jarak pendek, memasuki garis <i>finish</i></li> <li>Mempraktikkan variasi gerak spesifik Variasi <i>start</i>, gerakan lari jarak pendek, memasuki garis <i>finish</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin,</li> <li>menghargai perbedaan,</li> <li>kerja sama,</li> <li>sportif,</li> <li>tanggung jawab,</li> <li>dan jujur,</li> </ul>	Lari Jarak Pendek: <ul style="list-style-type: none"> <li>Variasi <i>start</i></li> <li>Variasi gerakan lari jarak pendek</li> <li>Variasi memasuki garis <i>finish</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menerima dan mempelajari lembar periksa sendiri (<i>selfcheck sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik lari jarak pendek (<i>start</i>, gerakan lari jarak pendek, dan memasuki garis <i>finish</i>).</li> <li>Peserta didik mencoba melakukan gerak sesuai dengan gambar dan diskripsi yang ada pada lembar periksa sendiri.</li> <li>Peserta didik melakukan tugas gerak dan memeriksa keberhasilannya sendiri (sesuai indikator atau tidak) secara berurutan satu persatu. Jika telah menguasai gerakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta Sebutkan gerak spesifik <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> lari jarak pendek</li> <li>Konsep Jelaskan gerak spesifik <i>start</i>, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				<p>pertama (<i>start</i>, maka dipersilahkan untuk melanjutkan ke gerakan kedua gerakan lari jarak pendek, dan jika belum maka harus mengulang kembali gerakan pertama. Demikian seterusnya hingga tuntas seluruh materi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mendapatkan umpan balik secara intrinsik (<i>intrinsic feedback</i>) dari diri sendiri.</li> <li>• Peserta didik melakukan variasi gerak spesifik lari jarak pendek ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.</li> </ul>		<p>lari jarak pendek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosedur</li> </ul> <p>Jelaskan cara melakukan gerak spesifik start, langkah kaki, ayunan lengan, dan memasuki garis <i>finish</i> lari jarak pendek</p>		

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Umpan balik disediakan dalam lembar periksa sendiri, dan secara oleh peserta didik.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi awalan, tolakan, melayang di udara, mendara</li> <li>Mempraktikkan variasi gerak spesifik Variasi awalan, tolakan, melayang di udara, mendarat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>disiplin,</li> <li>menghargai perbedaan,</li> <li>kerja sama,</li> <li>sportif,</li> <li>tanggung jawab,</li> <li>dan jujur,</li> </ul>	<p>Lompat Jauh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Variasi awalan</li> <li>Variasi tolakan</li> <li>Variasi melayang di udara</li> <li>Variasi mendarat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (<i>task sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas variasi gerak spesifik lompat jauh (awalan, tolakan, melayang di udara, dan mendarat).</li> <li>Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai dengan target waktu yang ditentukan guru untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran.</li> <li>Peserta didik menerima umpan balik dari guru.</li> <li>Peserta didik melakukan pengulangan pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tulis</li> <li>Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fakta Sebutkan gerak spesifik lompat jauh</li> <li>Konsep Jelaskan gerak spesifik lompat jauh</li> <li>Prosedur Jelaskan cara melakukan gerak spesifik lompat jauh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
				<p>materi pembelajaran yang belum tercapai ketuntasannya sesuai umpan balik yang diberikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencoba tugas variasi gerak spesifik lompat jauh ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami konsep variasi gerak spesifik Variasi memegang peluru, awalan, menolak peluru, gerak lanjutan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• disiplin,</li> <li>• menghargai perbedaan,</li> <li>• kerja sama,</li> <li>• sportif,</li> <li>• tanggung jawab,</li> <li>• dan jujur,</li> </ul>	<p>Tolak Peluru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variasi memegang peluru</li> <li>• Variasi awalan</li> <li>• Variasi menolak peluru</li> <li>• Variasi gerak lanjutan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang variasi gerak spesifik tolak peluru (memegang peluru, awalan, menolak peluru, gerak lanjutan).</li> <li>• Peserta didik mencoba dan melakukan variasi gerak spesifik tolak peluru (memegang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes Tulis</li> <li>• Praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fakta Sebutkan gerak spesifik tolak peluru</li> <li>• Konsep Jelaskan gerak spesifik tolak peluru</li> <li>• Prosedur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 jam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Roji dan Eva Yulianti (Balitbang, Kemdikbud) 2017</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penguatan Pendidikan Karakter	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Bentuk	TMT / TMTT		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikkan variasi gerak spesifik Variasi memegang peluru, awalan, menolak peluru, gerak lanjutan</li> </ul>			<p>peluru, awalan, menolak peluru, gerak lanjutan).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mendapatkan umpan balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.</li> <li>Peserta didik memperagakan hasil belajar variasi gerak spesifik tolak peluru ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.</li> </ul>		Jelaskan cara melakukan gerak spesifik tolak peluru		

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

(I Gede Sumatra Jaya, S. Pd )

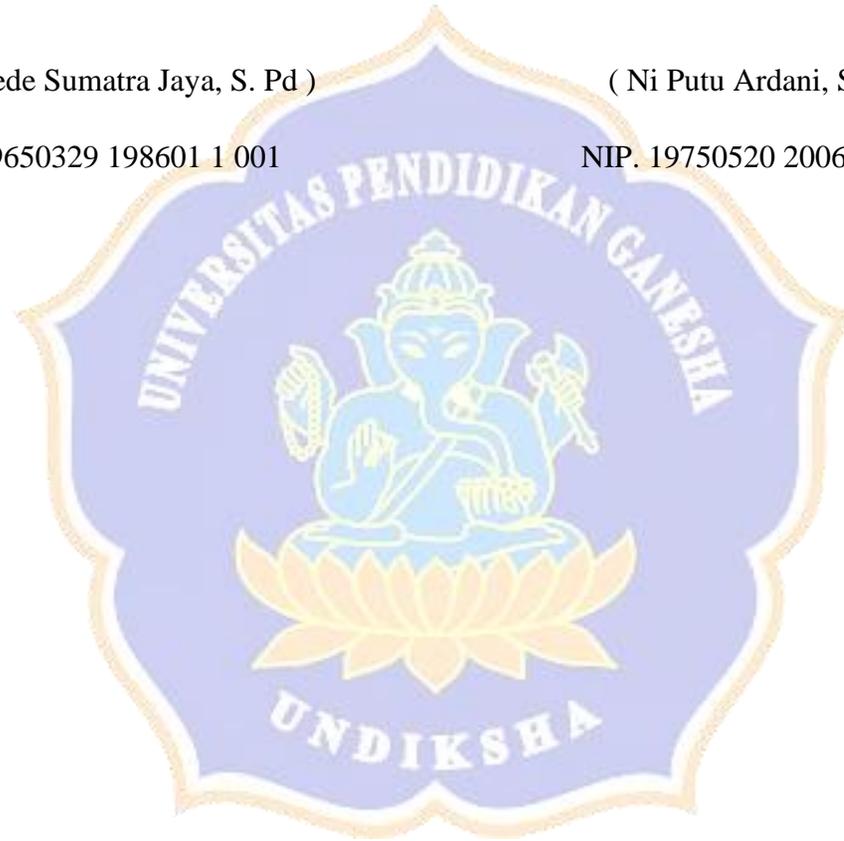
NIP. 19650329 198601 1 001

Guru,

Mata Pelajaran PJOK

( Ni Putu Ardani, S. Pd )

NIP. 19750520 200604 2 024



Lampiran 11 RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Sekolah** : SMP Negeri 3 Singaraja  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
**Kelas/Semester** : VIII / Ganjil  
**Materi Pokok** : Atletik (tolak peluru)  
**Alokasi Waktu** : 3 X 40 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Memahami pengertian, sejarah, lapangan, peluru, peraturan dan penilaian skor dalam berbagai permainan sederhana atau tradisional *)	3.3.1 Menjelaskan pengertian dan sejarah tolak peluru. 3.3.2 Menjelaskan gambaran lapangan tolak peluru. 3.3.3 Menjelaskan jenis-jenis peluru. 3.3.4 Menjelaskan peraturan tolak peluru. 3.3.5 Menjelaskan pemberian skor tolak peluru.
4.3 Memahami dan mempraktikkan memegang peluru, tolakan gaya O'brien, tolakan gaya Ortodoks, melepaskan peluru dan menjaga keseimbangan dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional. *)	4.3.1 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik memegang peluru. 4.3.2 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya O'brien. 4.3.3 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya Ortodoks. 4.3.4 Menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik menjaga keseimbangan.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan sejarah tolak peluru.
2. Siswa mampu menjelaskan gambaran lapangan tolak peluru.
3. Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis peluru.
4. Siswa mampu menjelaskan peraturan tolak peluru.
5. Siswa mampu menjelaskan penilaian skor tolak peluru.
6. Siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik memegang peluru.
7. Siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya O'brien.
8. Siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik menolak peluru gaya Ortodoks.

9. Siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik melepaskan peluru.

10. Siswa mampu mempraktikkan gerak spesifik menjaga keseimbangan.

Focus penguatan karakter :

1. Disiplin,
2. Percaya diri,
3. Sungguh-sungguh,
4. Dan kerja sama

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Gerak Spesifik tolak peluru
  - a. Gerak spesifik memegang peluru
  - b. Gerak spesifik menolak peluru
  - c. Gerak spesifik melepaskan peluru
  - d. Gerak spesifik menjaga keseimbangan
2. Materi lengkap dapat dilihat pada Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, hal.200-213, Jakarta;Kemdikbud RI, 2016

#### **E. METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Pendekatan saintifik
2. Metode : Modelling

## **F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

### 1. Media

Gambar

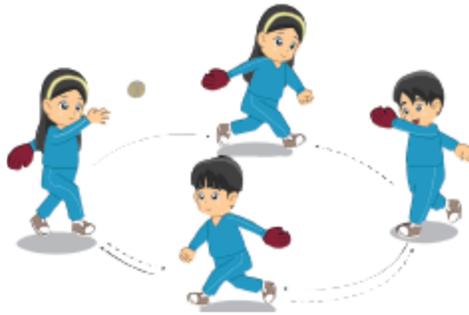
### 2. Alat dan bahan

- a. Cone
- b. Peluit
- c. Stopwatch

## **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

### a. Pendahuluan (15 menit)

- 1) Peserta didik dibariskan, berdoa dan presensi
- 2) Peserta didik dijelaskan tentang tujuan pembelajaran
- 3) Peserta didik diberikan motivasi singkat agar dapat lebih percaya diri dalam proses pembelajaran
- 4) Peserta didik dipastikan dalam keadaan sehat dengan menanyakan kondisi kesehatan peserta didik secara umum
- 5) Peserta didik merespon pertanyaan Guru tentang materi sebelumnya dan menjelaskan gambaran singkat tentang materi yang akan diajarkan
- 6) Peserta didik melakukan pemanasan melalui game lempar tangkap bola



b. Kegiatan inti (90 menit)

1. *Mengamati*

- a) Melalui media gambar, peserta didik mengamati bentuk gerak yang akan dilakukan
- b) Salah satu peserta didik ditunjuk untuk memperagakan gerakan dan peserta didik yang lainnya mengamati

2. *Menanya*

- a) Dengan proses pengamatan yang telah dilakukan dan diharapkan peserta didik mengajukan pertanyaan terkait bentuk gerak yang dilakukan

3. *Mencoba*

- a) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok
- b) Peserta didik mencoba melakukan bentuk gerakan yang diamati sesuai ketentuan formasi gerak

**A. Aktivitas pembelajaran gerak spesifik memegang peluru**



1. Peluru dipegang dengan jari-jari tangan dan terletak pada telapak tangan bagian atas.
2. Peluru diletakkan pada telapak tangan bagian atas atau pada ujung telapak tangan yang dekat dengan jari-jari tangan.
3. Jari-jari tangan diregangkan atau dibuka (jari manis, jari tengah, dan jari telunjuk) dipergunakan untuk menahan dan memegang peluru bagian belakang.
4. Jari kelingking dan ibu jari digunakan untuk memegang/menahan peluru bagian samping, yaitu agar peluru tidak tergelincir ke dalam atau ke luar.
5. Setelah peluru tersebut dapat dipegang dengan baik, kemudian letakkan pada bahu dan menempel (melekat) di leher. Siku diangkat ke samping sedikit agak serong ke depan.
6. Pada waktu memegang dan meletakkan peluru pada bahu, usahakan agar keadaan seluruh badan dan tangan jangan sampai kaku, tetapi harus dalam keadaan lemas (rileks). Tangan dan lengan yang lain membantu menjaga keseimbangan.

## **B. Aktivitas pembelajaran gerak spesifik saat akan menolak peluru**



1. Berdiri tegak menyamping ke arah tolakan, kedua kaki dibuka lebar (kangkang).
2. Kaki kiri lurus ke depan, kaki kanan dengan lutut dibengkokkan ke depan sedikit agak serong ke samping kanan.
3. Berat badan berada pada kaki kanan, badan agak condong ke samping kanan. Tangan kanan memegang peluru pada bahu (pundak), tangan kiri dengan siku dibengkokkan berada di depan sedikit agak serong ke atas lemas.
4. Tangan kiri berfungsi untuk membantu dan menjaga keseimbangan. Pandangan tertuju ke arah tolakan.

### C. Aktivitas Pembelajaran Gerak spesifik menolakkan peluru



1. Bersamaan dengan memutar badan ke arah tolakan, siku ditarik serong ke atas ke belakang (ke arah samping kiri),

2. pinggul dan pinggang serta perut di dorong ke depan agak ke atas hingga dada terbuka menghadap ke depan serong ke atas ke arah tolakan.
3. Daggu diangkat atau agak ditengadahkan, pandangan tertuju ke arah tolakan.
4. Saat seluruh badan (dada) menghadap ke arah tolakan, secepatnya peluru tersebut ditolakkan sekuat-kuatnya ke atas ke depan ke arah tolakan (parabola)
5. bersamaan dengan bantuan menolakkan kaki kanan dan melonjatkan seluruh badan ke atas serong ke depan.

#### **D. Aktivitas pembelajaran gerak spesifik setelah menolakkan peluru**



1. Setelah peluru yang ditolakkan atau didorong tersebut lepas dari tangan, secepatnya kaki yang dipergunakan untuk menolak itu diturunkan atau mendarat (kaki kanan) kira-kira menempati tempat bekas kaki kiri (kaki depan), dengan lutut agak dibengkokkan.
2. Kaki kiri (kaki depan) diangkat ke belakang lurus dan lemas untuk membantu menjaga keseimbangan.
3. Badan condong ke depan, dagu diangkat, badan agak miring ke samping kiri, pandangan ke arah jatuhnya peluru.

4. Tangan kanan dengan sikut agak dibengkokkan berada di depan sedikit agak di bawah badan, tangan/ lengan kiri lemas lurus ke belakang untuk membantu menjaga keseimbangan.

4. *Mengasosiasi*

- a) Peserta didik menerima umpan balik dari guru secara klasikal
- b) Peserta didik mencoba tugas gerak spesifik tolak peluru ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama

5. *Mengkomunikasikan*

- a) Masing-masing peserta didik menyampaikan fungsi dari bentuk latihan gerak yang dilakukan
- c. Kegiatan penutup (15 menit)
- 1) Peserta didik dikumpulkan untuk melakukan pendinginan
  - 2) Sambil istirahat, peserta didik diberi refleksi dan evaluasi tentang hasil pembelajaran
  - 3) Peserta didik dipersiapkan untuk berdoa dan menutup pembelajaran

## H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

### A. Pengetahuan

- |                             |                 |
|-----------------------------|-----------------|
| <b>B.</b> Teknik penilaian  | : tes tulis     |
| <b>C.</b> Bentuk instrument | : pilihan ganda |
| <b>D.</b> Kisi-kisi         | :               |

No	Indicator	Jumlah butir soal	Nomor butir soal
1	Menjelaskan konsep gerak spesifik memegang peluru	1	1
2	Menjelaskan konsep gerak spesifik saat akan menolakan peluru	1	2
3	Menjelaskan konsep gerak spesifik menolakkan peluru	1	3
4	Menjelaskan konsep gerak spesifik setelah menolakkan peluru	1	4

**a. Keterampilan**

- 1) Teknik penilaian : observasi
- 2) Bentuk instrument : lembar observasi
- 3) Kisi-kisi :

No	Indicator	Nomor butir
1	Mempraktikkan konsep gerak spesifik memegang peluru	1
2	Mempraktikkan konsep gerak spesifik saat akan menolakan peluru	2
3	Mempraktikkan konsep gerak spesifik menolakkan peluru	3
4	Mempraktikkan konsep gerak spesifik setelah menolakkan peluru	4

**a. Pembelajaran remedial**

Dengan pemanfaatan tutor sebaya melalui belajar kelompok untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan tolak peluru

Mengetahui,

Guru,

Kepala SMP Negeri 3 Singaraja

Mata Pelajaran PJOK

(I Gede Sumatra Jaya, S. Pd )

( Ni Putu Ardani, S. Pd )

NIP. 19650329 198601 1 001

NIP. 19750520 200604 2 024

**Instrument Penilaian Pengetahuan (Daftar Pertanyaan)**

A. Petunjuk umum

1. Instrument penilaian pengetahuan berupa daftar pertanyaan
2. Instrument ini diisi oleh peserta didik

B. Petunjuk pengertian

Kerjakan soal berikut dengan benar !

C. Soal

No	Butir pertanyaan
1	<p>Peluru diletakkan pada telapak tangan bagian atas atau pada ujung telapak tangan yang dekat dengan jari-jari tangan, pernyataan tersebut merupakan tahapan tolak peluru dari ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Cara memegang peluru</li> <li>b. Saat akan menolakkan peluru</li> <li>c. Menolakkan peluru</li> <li>d. Sesudah menolakkan peluru</li> </ol>

2	<p>Peluru ditolakkan sekuat-kuatnya ke atas ke depan ke arah tolakan (parabola), pernyataan tersebut merupakan langkah langkah tolak peluru dari ....</p> <p>a. Cara memegang peluru b. Saat akan menolakkan peluru c. Menolakkan peluru a. Sesudah menolakkan peluru</p>
---	---

#### PETUNJUK PENENTUAN SKOR KOMPETENSI PENGETAHUAN

No	Skor	Kunci Jawaban
1	1	<p><b>a. Cara memegang peluru</b> b. Saat akan menolakkan peluru c. Menolakkan peluru d. Sesudah menolakkan peluru</p>
2	1	<p>a. Cara memegang peluru b. Saat akan menolakkan peluru <b>c. Menolakkan peluru</b> d. Sesudah menolakkan peluru</p>

Criteria penentuan skor

Setiap soal yang dijawab dengan benar, mendapat nilai 1

Nilai peserta didik menggunakan rumus :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor total}} \times 100$$

Nilai maksimum pilihan ganda : 3

#### **Instrument Penilaian Keterampilan**

##### A. Petunjuk umum

1. Instrument penilaian keterampilan ini berupa lembar observasi
2. Instrument ini diisi oleh guru yang mengajar, peserrta didik yang dinilai

##### B. Lembar penilaian

Lembar observasi praktik

Kelas : VIII  
 Semester : Ganjil  
 Tahun : 2021/2022  
 Periode Pengamatan :  
 Aspek yang diamati : gerak spesifik tolak peluru  
 Indikator ketercapaian :

1. Melakukan konsep gerak spesifik cara memegang peluru
2. Melakukan konsep gerak spesifik saat akan menolakkan peluru
3. Melakukan konsep gerak spesifik menolakkan peluru
4. Melakukan konsep gerak spesifik sesudah menolakkan peluru

**Lembar Indikator Ketercapaian Aspek cara memegang peluru**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Peserta didik mampu melakukan gerakan : 1. Peluru dipegang dengan jari-jari tangan dan terletak pada telapak tangan bagian atas. 2. Peluru diletakkan pada telapak tangan bagian atas atau pada ujung telapak tangan yang dekat dengan jari-jari tangan. 3. Jari-jari tangan diregangkan atau dibuka (jari manis, jari tengah, dan jari telunjuk) dipergunakan untuk menahan dan memegang peluru bagian belakang. 4. Jari kelingking dan ibu jari digunakan untuk memegang/menahan peluru bagian samping, yaitu agar peluru tidak tergelincir ke dalam atau ke luar. 5. Setelah peluru tersebut dapat dipegang dengan baik, kemudian letakkan pada bahu dan menempel (melekat) di leher. Siku diangkat ke samping sedikit agak serong ke depan. 6. Pada waktu memegang dan meletakkan peluru pada bahu, usahakan agar keadaan seluruh badan dan tangan jangan sampai kaku, tetapi	6

	harus dalam keadaan lemas (rileks). Tangan dan lengan yang lain membantu menjaga keseimbangan.	
2	Siswa hanya mampu melakukan 5 indikator dari aspek gerak yang dinilai	5
3	Siswa hanya mampu melakukan 4 indikator dari aspek gerak yang dinilai	4
4	Siswa hanya mampu melakukan 3 indikator dari aspek gerak yang dinilai	3
5	Siswa hanya mampu melakukan 2 indikator dari aspek gerak yang dinilai	2
6	Siswa hanya mampu melakukan 1 indikator dari aspek gerak yang dinilai	1

#### Lembar Indikator Ketercapaian Aspek saat akan menolakkan peluru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Peserta didik mampu melakukan gerakan : 1. Berdiri tegak menyamping ke arah tolakan, kedua kaki dibuka lebar (kangkang). 2. Kaki kiri lurus ke depan, kaki kanan dengan lutut dibengkokkan ke depan sedikit agak serong ke samping kanan. 3. Berat badan berada pada kaki kanan, badan agak condong ke samping kanan. Tangan kanan memegang peluru pada bahu (pundak), tangan kiri dengan sikut dibengkokkan berada di depan sedikit agak serong ke atas lemas. 4. Tangan kiri berfungsi untuk membantu dan menjaga keseimbangan. Pandangan tertuju ke arah tolakan.	4
2	Siswa hanya mampu melakukan 3 indikator dari aspek gerak yang dinilai	3
3	Siswa hanya mampu melakukan 2 indikator dari aspek gerak yang dinilai	2
4	Siswa hanya mampu melakukan 1 indikator dari aspek gerak yang dinilai	1

#### Lembar Indikator Ketercapaian Aspek menolakkan peluru

No	Aspek yang dinilai	Skor
----	--------------------	------

1	<p>Peserta didik mampu melakukan gerakan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersamaan dengan memutar badan ke arah tolakan, siku ditarik serong ke atas ke belakang (ke arah samping kiri),</li> <li>2. pinggul dan pinggang serta perut di dorong ke depan agak ke atas hingga dada terbuka menghadap ke depan serong ke atas ke arah tolakan.</li> <li>3. Daggu diangkat atau agak ditengadahkan, pandangan tertuju ke arah tolakan.</li> <li>4. Saat seluruh badan (dada) menghadap ke arah tolakan, secepatnya peluru tersebut ditolakkan sekuat-kuatnya ke atas ke depan ke arah tolakan (parabola)</li> <li>5. bersamaan dengan bantuan menolakkan kaki kanan dan melonjatkan seluruh badan ke atas serong ke depan.</li> </ol>	5
2	Siswa hanya mampu melakukan 4 indikator dari aspek gerak yang dinilai	4
3	Siswa hanya mampu melakukan 3 indikator dari aspek gerak yang dinilai	3
4	Siswa hanya mampu melakukan 2 indikator dari aspek gerak yang dinilai	2
5	Siswa hanya mampu melakukan 1 indikator dari aspek gerak yang dinilai	1

### Lembar Indikator Ketercapaian Aspek sesudah menolakkan peluru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	<p>Peserta didik mampu melakukan gerakan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setelah peluru yang ditolakkan atau didorong tersebut lepas dari tangan, secepatnya kaki yang dipergunakan untuk menolak itu diturunkan atau mendarat (kaki kanan) kira-kira menempati tempat bekas kaki kiri (kaki depan), dengan lutut agak dibengkokkan.</li> <li>2. Kaki kiri (kaki depan) diangkat ke belakang lurus dan lemas untuk membantu menjaga keseimbangan.</li> <li>3. Badan condong ke depan, dagu diangkat, badan agak miring ke samping kiri, pandangan ke arah jatuhnya peluru.</li> <li>4. Tangan kanan dengan sikut agak dibengkokkan berada di depan sedikit agak di bawah badan, tangan/lengan kiri lemas lurus ke belakang untuk membantu menjaga keseimbangan.</li> </ol>	4
2	Siswa hanya mampu melakukan 3 indikator dari aspek gerak yang dinilai	3

3	Siswa hanya mampu melakukan 2 indikator dari aspek gerak yang dinilai	2
4	Siswa hanya mampu melakukan 1 indikator dari aspek gerak yang dinilai	1

Criteria penentuan skor

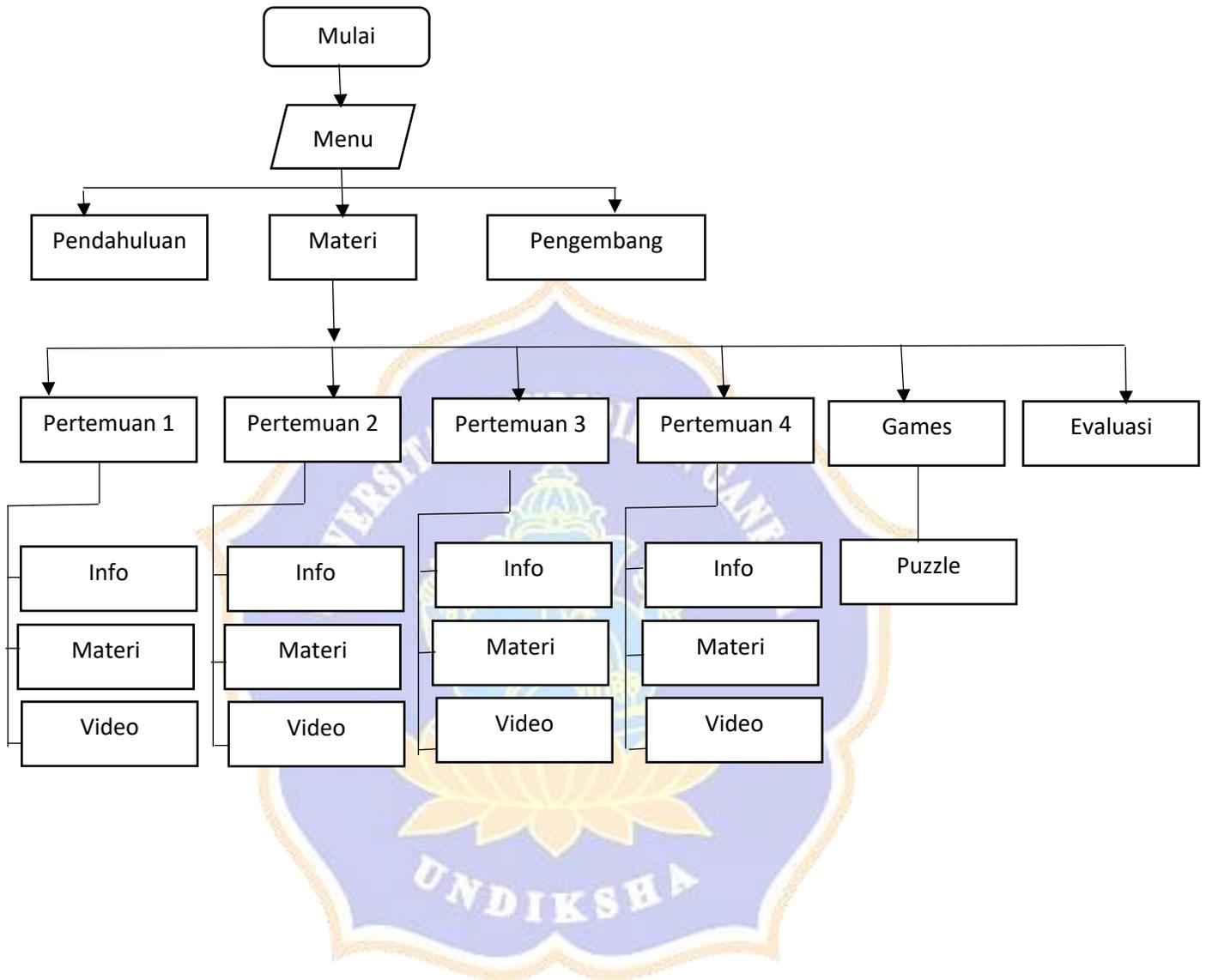
Total skor Aspek 1 + Aspek 2 + aspek 3 + aspek 4 : 19

Skor peserta didik menggunakan rumus :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor total}} \times X$$



Lampiran 12 Flowchart



## Lampiran 13 Uji Ahli Isi Pembelajaran

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Judul Media** : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 19 - Oktober 2022  
**Validator** : Ni Puhi Ardani, Spd.  
**Petunjuk Pengisian** :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>KELAYAKAN ISI</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
<b>KEBAHASAAN</b>			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	

PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.		✓
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.		✓
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓	
23.	Kesesuaian isi evaluasi dengan isi materi dalam media interaktif	✓	

#### Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Saran / Kritikkan :

→ Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi  
 blm sesuai masih ada kekurangan pd gambar menuliskan  
 paluru.

Singaraja, 28 - 09 - 22

Responden

Ni Putu Ardani, S.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Judul Media** : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja  
**Hari/Tanggal** : 27 & Selasa 27 September 2022  
**Validator** : I Nyoman Sularmada, S.Pd., M.Pd.  
**Petunjuk Pengisian** :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>KELAYAKAN ISI</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Referensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
<b>KEBAHASAAN</b>			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	

PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.		✓
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.		✓
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.		
23.	Kesesuaian isi evaluasi dengan isi materi dalam media interaktif	✓	

#### Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Saran / Kritikkan :

Sesuai dengan visualisasi video dengan teknik yang benar. Bisa melakukan perbandingan dengan video tolak peluru atlet Olimpiade.

Singaraja, 27 September 2022

Responden

  
I. Nyoman Ridaswada, S.Or, M.Or

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Judul Media** : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 19 - Oktober 2022  
**Validator** : Ni Puhi Ardani, Spd.  
**Petunjuk Pengisian** :

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>KELAYAKAN ISI</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	✓	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	✓	
<b>KEBAHASAAN</b>			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	✓	

PENYAJIAN			
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓	
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓	
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓	
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.	✓	
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓	
23.	Kesesuaian isi evaluasi dengan isi materi dalam media interaktif	✓	

#### Kesimpulan :

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Oktober 2022

Responden

Ni Puhi Ardani, Spd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan  
**Judul Media** : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja  
**Hari/Tanggal** : Selasa / 4 Oktober 2022  
**Validator** : I Nyoman Sudarmada, S.Or., M.Or.  
**Petunjuk Pengisian** :

- Berikan tanda centang (√) pada kolom pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda

No	Aspen Penialain	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>KELAYAKAN ISI</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan KI, KD	√	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam media interaktif dengan tujuan pembelajaran.	√	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran.	√	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada media pembelajaran interaktif.	√	
5.	Keaktualan materi pada media pembelajaran interaktif	√	
6.	Refrensi materi dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas	√	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran.	√	
8.	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan kontekstual dunia kerja	√	
9.	Konsep dari materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif tidak menimbulkan miskonsepsi	√	
<b>KEBAHASAAN</b>			
10.	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	√	
11.	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	√	
12.	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	√	
13.	Penggunaan bahasa Indonesia sesuai kaidah yang baik dan benar	√	

PENYAJIAN		
14.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓
15.	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada ataupun tidak ada guru	✓
16.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓
17.	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓
18.	Interaktivitas (stimulus dan respon).	✓
19.	Kesesuaian antara materi yang dibahas dengan judul atau sub judul dalam media pembelajaran interaktif	✓
20.	Kesesuaian ilustrasi animasi 3D dengan materi.	✓
21.	Ketepatan ilustrasi gambar, video dengan uraian materi dalam media interaktif.	✓
22.	Cakupan isi materi dalam media interaktif.	✓
23.	Kesesuaian isi evaluasi dengan isi materi dalam media interaktif	✓

**Kesimpulan :**

Media pembelajaran dalam bentuk media interaktif ini dinyatakan\*:

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

\*(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Tbu)

Saran / Kritikkan :

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 1. Oktober 2022

Responden

  
 I. Nyoman Endarmadn, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 14 Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN  
MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Selasa, 27 September 2022

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif		✓	
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
<b>B. Interaktivitas dan Fungsional</b>				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		

	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif			
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif		✓	
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		
<b>D. Evaluasi</b>				
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran		✓	
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian	✓		
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓		
25	Ketepatan kunci jawaban	✓		
26	Umpan balik soal test	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan :

- Warna teks dan background disesuaikan
- Komposisi menu disesuaikan
- ~~to~~ Tambahkan petunjuk evaluasi

Singaraja, 27 September 2022

Penilai,



I. Rengah Eka Murtayon, S.Pd, M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN  
MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Jumat, 07 Oktober 2022

Validator : I Mengah Eka Mertayasa, 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
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		-
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		-
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
<b>B. Interaktivitas dan Fungsional</b>				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		

	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		
<b>D. Evaluasi</b>				
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran	✓		
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian	✓		
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓		
25	Ketepatan kunci jawaban	✓		
26	Umpan balik soal test	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

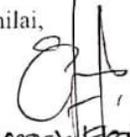
\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan masukan :

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

Singaraja, Jumat 107 Oktober 2022

Penilai,



I. Nengah Eka Merkusari S.Pd.M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN  
MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 01/01/2022

Validator : Nyoman Gede Arnaya Wahyu S. Kom

Petunjuk Pengisian

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

No	Apek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif		✓	Kurang konsisten
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi		✓	Text Alignment
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan		✓	
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif		✓	
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
<b>B. Interaktivitas dan Fungsional</b>				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		

	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif			
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif		✓	
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		
<b>D. Evaluasi</b>				
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran		✓	
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian	✓		
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓		
25	Ketepatan kunci jawaban	✓		
26	Umpan balik soal test	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif			
14	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kemudahan dalam pengaksesan LKPD	✓		
16	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif		✓	Kurang audio narasi
17	Kesesuaian instruksi penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
18	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
19	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

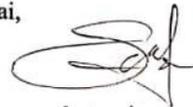
\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Kritik dan masukan :

Tata letak button, Corner radius di button, pop-window  
dan Hasil Quiz, Perbedaan warna button ~~benar salah~~  
siap / tidak siap, Text alignment button,

Singaraja, 01/10/2022

Penilai,



Nyoman Gedde Arniya Walyu S. S.Kom

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN PENGEMBANGAN  
MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI  
BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Senin, 02/01/2022

Validator : Nyoman Cabe Arnaja Wahyu Suputra S.Kom

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai	Alasan
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
1	Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
2	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓		
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓		
5	Kesesuaian perataan paragraf teks	✓		
6	Keserasian komposisi warna pada media pembelajaran interaktif	✓		
7	Keserasian warna background dengan huruf	✓		
8	Kenyamanan susunan tampilan media pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓		
9	Ketepatan penempatan tata letak <i>icon</i> dalam media interaktif	✓		
10	Kualitas video yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
11	Kualitas audio yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif	✓		
<b>B. Interaktivitas dan Fungsional</b>				
12	Kemudahan pengoperasian dalam mengakses fitur materi, video, dan soal	✓		

	evaluasi dalam media pembelajaran interaktif	✓		
13	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif	✓		
15	Kesesuaian tombol navigasi pada media pembelajaran interaktif	✓		
16	Kesesuaian fungsionalitas media pembelajaran interaktif	✓		
<b>C. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>				
17	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta Didik	✓		
18	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan gaya belajar peserta didik	✓		
19	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan jenjang Pendidikan peserta didik	✓		
20	Kesesuaian media pembelajaran interaktif dengan perkembangan sosial – emosional peserta didik	✓		
21	Media pembelajaran interaktif dapat membantu menambahkan motivasi belajar peserta didik	✓		
<b>D. Evaluasi</b>				
22	Kesesuaian jenis test yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran	✓		
23	Kesesuaian rubik penilaian dengan jenis penilaian	✓		
24	Kesesuaian jumlah soal/butir test dengan tujuan pembelajaran	✓		
25	Ketepatan kunci jawaban	✓		
26	Umpan balik soal test	✓		

Kesimpulan :

Media pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan :

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

Singaraja, 03/10/2022

Penilai,



Nyana Gede Arnaya Wahyu S. S.Kom

## Lampiran 15 Bukti Uji Coba Perorangan

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU**  
**BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

---

**Pengantar**

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja.

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

**Identitas Peserta Didik :**

Nama : **Bella Natasya Divina**  
 No. Absen : **2**  
 Kelas : **VIII - C**

**Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
- Berikan nilai
 

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

**Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	$\checkmark$				
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.		$\checkmark$			
3.	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar		$\checkmark$			

4.	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.		✓			
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	✓				
6.	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.		✓			
8.	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif.			✓		
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	✓				
10.	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11.	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar.		✓			
12.	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	✓				
15.	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.		✓			
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.			✓		
17.	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	✓				
18.	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.			✓		
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.		✓			
20.	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	✓				

Saran/Komentar

Dari media pembelajaran tadi saya paham gimana cara melakukan

Tolak Peluru secara benar dan media tersebut layak.

.....  
.....

Singaraja, Rabu, 19 - Oktober - 2022

Responden

*Bella*  
.....  
Bella Natasya Divina

Lampiran 16 Hasil Angket Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Responden			Skor
		1	2	3	
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	5	5	5	15
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	4	4	12
3	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	12
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.	4	4	4	12
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	15
6	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	5	5	5	15
7	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	12
8	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif.	3	3	3	9
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	4	13
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	15
11	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	4	4	12
12	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	2	2	2	6
13	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru	4	4	4	12
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	4	5	4	13
15	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	4	12
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	3	3	3	9
17	Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	14
18	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3	9
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	4	4	4	12
20	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	5	5	15
<b>JUMLAH SKOR</b>		<b>244</b>			
Jumlah per-individu		81	83	80	
Jumlah seluruh item x bobot tertinggi		100			
Jumlah seluruh item x bobot terendah		20			
Presentase per-subjek		81%	83%	80%	
Presentase keseluruhan subjek		81%			
Kriteria Keseluruhan		BAIK			

## Lampiran 17 Bukti Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL  
PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU  
BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA**

**Pengantar**

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Interaktif Materi Tolak Peluru Berstrategi Blended Learning di SMP N 3 Singaraja.

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

**Identitas Peserta Didik :**

Nama : Gede Agus Suardana  
No. Absen : 4  
Kelas : VIII - C / B C

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda

2. Berikan nilai

5 = Sangat Setuju

2 = Tidak Setuju

4 = Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

**Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4.	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.		✓			
5.	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	✓				
6.	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	✓				
7.	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.		✓			
8.	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif.			✓		
9.	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	✓				
10.	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	✓				
11.	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar.		✓			
12.	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.				✓	
13.	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru		✓			
14.	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	✓				
15.	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.		✓			
16.	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.			✓		
17.	Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	✓				
18.	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.			✓		
19.	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.		✓			
20.	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	✓	+			

Saran/Komentar

Saran saya media pembelajaran ini sangat bermanfaat  
sehi media pembelajarannya juga mudah

dipahami. gambarnya juga sangat menarik  
dan juga tidak membuat bosan saat belajar

Singaraja, Rabu, 19-10-2022

Responden

*gung*

Gede Agus Suardana

Lampiran 18 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Responden										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
6	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	43
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
11	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
13	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	43

15	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
17	Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	46
18	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
20	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah Per-Responden		<b>81</b>	<b>83</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>83</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>83</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>812</b>
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot tertinggi		100										
Jumlah Seluruh Item Angket x bobot terendah		100										
Persentase per-subjek (%)		81%	83%	80%	81%	83%	80%	81%	83%	80%	80%	
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		81,20%										
Kriteria Keseluruhan		BAIK										



## Lampiran 19 Bukti Uji Coba Lapangan

Questions Responses **30** Settings

\* required

Nama \*

Dewa putu dewa ariastika putra .....

Kelas \*

VIII-C .....

No. Absen \*

3 .....

1. Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik. \*

SS

S

KS

TS

STS

2. Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami. \*

SS

S

KS

TS

STS

3. Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar \*

SS

S

KS

TS

STS



4. Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

5. Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

6. Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap. \*

- SS
- S
- KS
- TS
- STS

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

- SS
- S
- KS
- TS
- STS



8. Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

10. Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

11. Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



12. Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

13. Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

15. Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

17. Media interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

18. Media interaktif sangat efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar. \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



Lampiran 20 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Pertanyaan	Skor																											Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30	
1	Tampilan yang digunakan dalam media interaktif menarik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
2	Penyajian materi dalam media interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	125	
3	Materi yang disajikan dalam media intraktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	134	
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media interaktif.	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	126

No	Pertanyaan	Skor																											Total			
		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
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150
6	Isi materi dalam media interaktif sangat lengkap.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150	
7	Fitur yang digunakan pada media interaktif sangat membantu peserta didik.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120	
8	Kesulitan saat proses pembelajaran materi Tolak Peluru dengan menggunakan media interaktif.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	

No	Pertanyaan	Skor																											Total				
		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	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	129
10	Merasa senang menggunakan media interaktif pada materi Tolak Peluru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	150	
11	Penggunaan media interaktif pada materi Tolak Peluru mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	120		
12	Materi media interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60		

No	Pertanyaan	Skor																											Total				
		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	
	menggunakan modul ajar atau powerpoint.																																
13	Pembelajaran menggunakan media interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada materi Tolak Peluru	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media interaktif.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	
15	Media interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	

No	Pertanyaan	Skor																								Total						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24							
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media interaktif.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90						
17	Media interaktif sangat efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	138			
18	Media interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	121			
20	Penggunaan media interaktif pada materi	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	138



## Lampiran 21 Bukti Respon Peserta Didik

Questions Responses **20** Settings

Nama \*  
Anindita Belia Putri Bachtiar

Kelas \*  
8C

No. Absen \*  
1

1. Tampilan media pembelajaran interaktif tolak peluru sangat menarik \*

SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif tolak peluru mudah dipahami \*

SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif materi tolak peluru \*

SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



Questions Responses 20 Settings

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif materi tolak peluru membuat saya lebih \* aktif dalam belajar

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

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

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

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

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif materi tolak peluru membantu saya meningkatkan motivasi belajar \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



Questions Responses 20 Settings

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan motivasi belajar saya, karena \* materi yang disajikan sangat bervariasi.

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

9. Soal latihan dan evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan \* dengan materi pembelajaran.

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

10. Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi tolak peluru karena \* belajar dapat dilakukan dimana saja

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

11. Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif \* materi tolak peluru tidak terorganisir

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



Questions Responses 40 Settings

12. Media pembelajaran interaktif materi tolak peluru sangat membantu saya dalam proses pembelajaran \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

13. Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar materi tolak peluru, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi tolak peluru \*

- SS  
 S  
 KS  
 TS  
 STS



Lampiran 22 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Responden																											Total			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30
1	Tampilan media pembelajaran interaktif tolak peluru sangat menarik	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	148
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif tolak peluru mudah dipahami	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	145
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif materi tolak peluru	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	108
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif materi tolak peluru membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122



No	Pertanyaan	Responden																										Total						
		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		
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada materi tolak peluru karena belajar dapat dilakukan dimana saja	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	121
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif materi tolak peluru tidak terorganisir	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	
12	Media pembelajaran interaktif materi tolak peluru sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122	
13	Tugas/latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar saya	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	115		

No	Pertanyaan	Responden																											Total			
		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
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar materi tolak peluru, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	115
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi tolak peluru	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	149	
	Jumlah Per-Responden	63	62	60	60	62	64	60	64	63	64	65	61	62	63	63	62	62	62	64	62	63	63	64	63	65	64	60	64	63	64	1881
	Jumlah Skor Tertinggi Jumlah Soal Butirnya	75																														
	Jumlah Skor Terendah	15																														
	MI	45																														
	SDi	10																														
	X	62,7																														
	Kriteria	Sangat Praktis																														

## Lampiran 23 Bukti Uji Respon Guru

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF  
MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI SMP N 3  
SINGARAJA**

**Identitas Guru Mata Pelajaran**

Nama : MI Puhu Ardani, Spt.  
NIP : 197505202006042024

**Petunjuk Pengisian**

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

**Daftar pertanyaan respon guru**

No	Indikator	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan media interaktif mempermudah saya dalam penyampaian materi tolak peluru		✓			
2.	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan modul ajar atau powerpoint dibandingkan menggunakan media interaktif pada materi tolak peluru			✓		
3.	Media Interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum.			✓		
4.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media interaktif pada materi tolak peluru			✓		
5.	Penggunaan media interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan materi tolak peluru		✓			
6.	Media interaktif yang digunakan mampu membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar		✓			
7.	Saya mampu menjelaskan materi dengan baik dengan adanya media Interaktif		✓			
8.	Penggunaan media interaktif pada materi tolak peluru membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri.		✓			
9.	Penggunaan konten interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada materi tolak peluru.		✓			
10.	Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi tolak peluru.		✓			

11.	Adanya media interaktif mampu meningkatkan rasa percaya kemampuan mengajar saya	✓				
12.	Penggunaan media interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	✓				
13.	Saya kurang mampu menjelaskan materi dengan media interaktif karena sulit dalam penerapannya		✓			
14.	Adanya media interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada materi tolak peluru	✓				
15.	Dengan adanya media interaktif dapat memberi semangat kepada peserta didik yang memiliki minat belajar rendah	✓				

Singaraja, 9 - 11 - 2022



Ni Puhi Ardani, Spd.  
NIP: 1975052020066092024

## Lampiran 24 Soal Pretest dan Posttest



## PEMERINTAH PROVINSI BALI DINAS PENDIDIKAN

## SMP N 3 SINGARAJA

*Jl. Pulau Kalimantan, No. 1, Kel. Kampung Baru, Kec. Buleleng, Kab. Buleleng-Bali*

*Kode Pos : 81113*

- 
1. Olahraga tolak peluru pertama kali menggunakan bantuan batu  
**(TRUE)** (FALSE)
  2. Sekitar abad ke-19 terdapat kompetisi yang Bernama highland games di spanyol  
(TRUE) **(FALSE)**
  3. Apakah benar diameter lingkaran tolakan adalah 2,135 meter?  
**(TRUE)** (FALSE)
  4. Asosiasi Federasi Atletik Internasional (IAFF) adalah induk olahraga tolak peluru  
**(TRUE)** (FALSE)
  5. Sudut sektor pendaratan adalah 40 derajat dengan panjang minimal 35 meter (TRUE)  
**(FALSE)**
  6. Atlet tolak peluru mempunyai waktu 60 detik untuk menyelesaikan permainan  
**(TRUE)** (FALSE)

7. Peluru itu harus dilontarkan hanya dengan menggunakan dua tangan dengan posisi yakni lebih tinggi dari bahu  
(TRUE) (FALSE)
8. Atlet hanya boleh melakukan lemparan di tengah lingkaran  
(TRUE) (FALSE)
9. Berat peluru putra 7,26 kg  
(TRUE) (FALSE)
10. Peluru yang digunakan dalam olahraga tolak peluru berbentuk bola karet bulat (TRUE)  
(FALSE)
11. Terdapat 3 jenis teknik memegang peluru dalam permainan tolak peluru, kecuali :
- Merapatkan peluru pada lengan bagian atas
  - Merapatkan semua jari
  - Memegang peluru dengan kedua tangan
  - Merenggangkan jari
12. Pegangan peluru dilakukan dengan meletakkan peluru di....
- Pergelangan tangan
  - Telapak tangan
  - Jari-jari tangan
  - Siku tangan
13. Gerakan yang dilakukan saat menolakkan peluru dalam tolak peluru adalah....
- Mengayunkan peluru
  - Mendorong peluru
  - Melempar peluru
  - Memutar peluru
14. Tolak peluru gaya ortodoks disebut juga dengan gaya...
- Membelakangi
  - Menyamping
  - Spin
  - Menyudut

15. Sikap awalan pada tolak peluru gaya ortodoks yang benar adalah...
- Sikap awalan dengan membelakangi arah tolakan
  - Kedua kaki dibuka selebar bahu
  - Sikap awalan dengan menyamping dari arah tolakan**
  - Lutut sedikit ditekuk
16. Gaya O'Brien pada tolak peluru dikenal juga dengan gaya...
- Gaya membelakang**
  - Gaya ortodoks
  - Gaya spin
  - Gaya meluncur
17. Berapa derajat posisi badan pada saat akan menolak peluru terbentuk sudut...
- 45 derajat
  - 90 derajat**
  - 30 derajat
  - 60 derajat
18. Siapakah pencetus teknik membelakangi sektor lemparan pada nomor tolak peluru...
- O'Brien**
  - Joe Kovacs
  - Z. Weir
  - T. Walsh
19. Sikap tubuh yang baik ketika saat ingin melempar peluru adalah...
- Berdiri tegak dan rileks dengan posisi menghadap ke samping lapangan**
  - Posisi tangan berada diatas kepala
  - Badan tegak lurus
  - Berdiri menghadap lapangan
20. Sikap Akhir menolak peluru gaya menyamping adalah kaki kanan langkah pendek dan kaki kiri diayunkan ke belakang untuk...
- Mengatur lemparan
  - Menjaga agar tolakan tetap sesuai target

- c. Melempar tolakan sejauh mungkin
- d. Menjaga keseimbangan lengan kanan

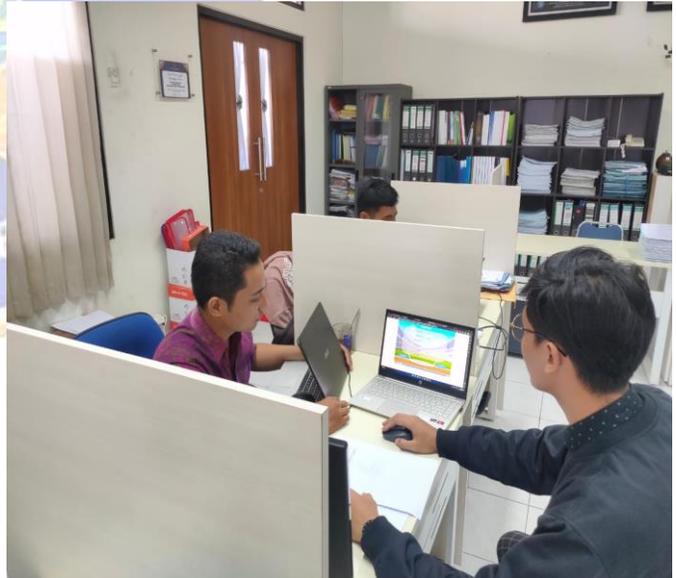


Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian

**DOKUMENTASI**



**Wawancara dengan guru pengampu**



**Uji Ahli Media dan Desain dengan Dosen PTI**



**Uji Ahli Media dan Desain dengan Praktisi**



**Uji Ahli Isi Dengan Guru Pengampu**



**Uji Ahli Isi Dengan Dosen FOK**



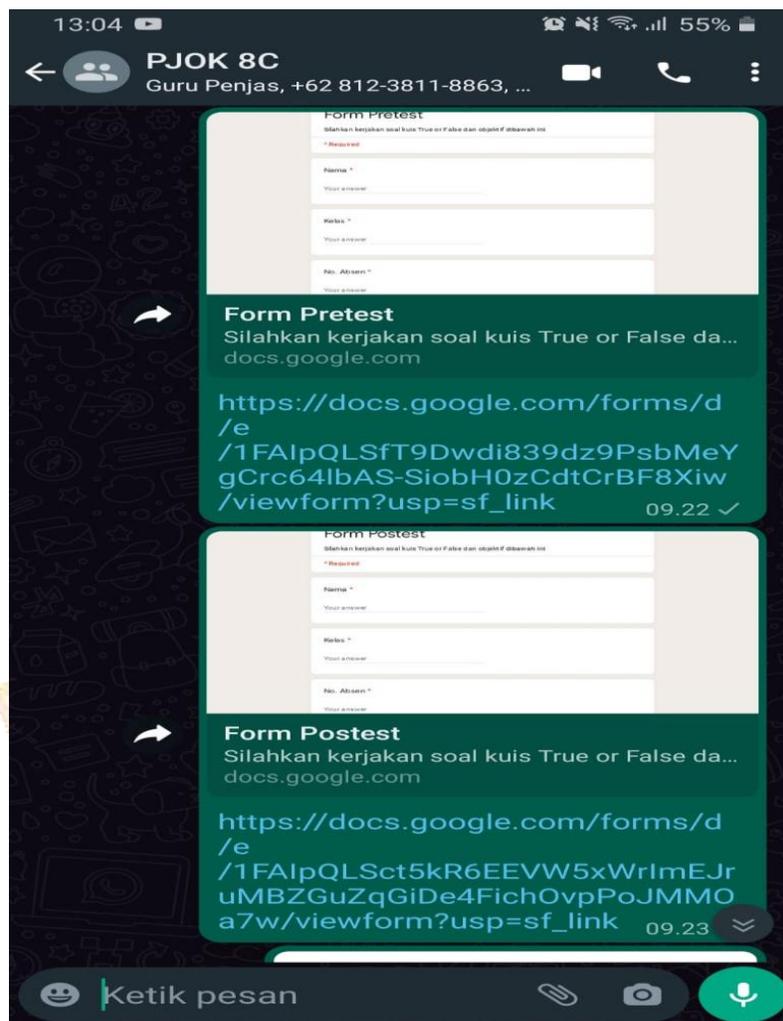
**Uji Perorangan**



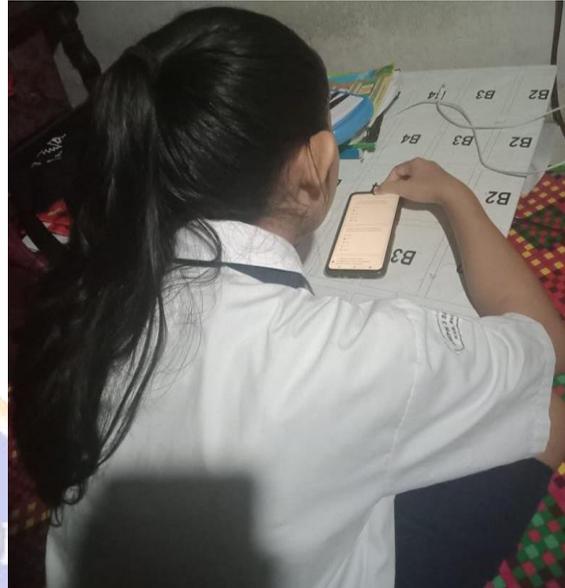
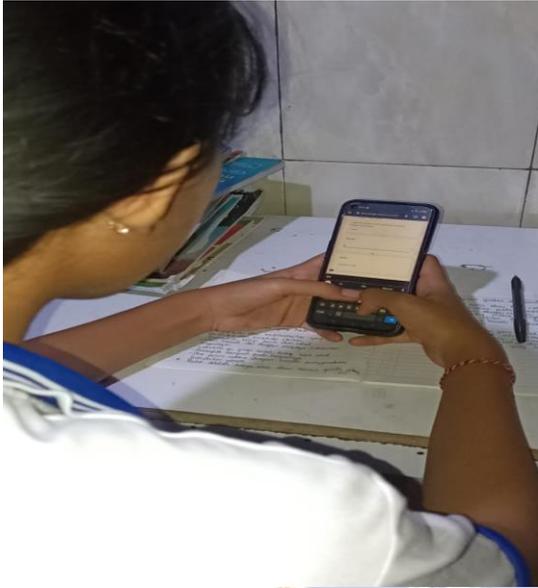
**Uji Kelompok Kecil**



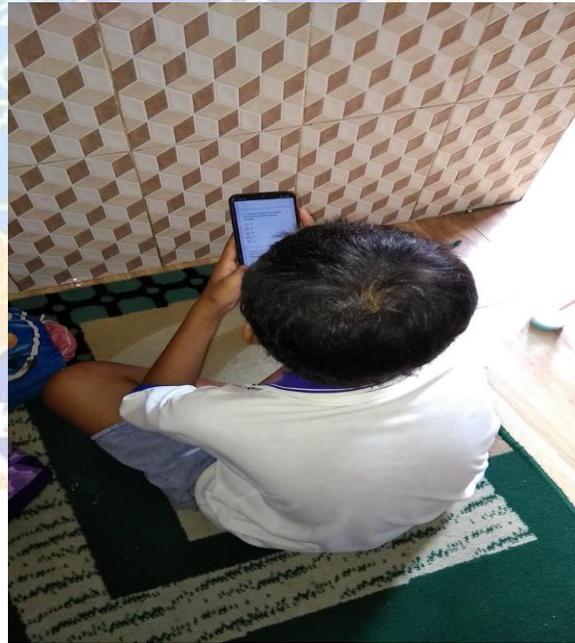
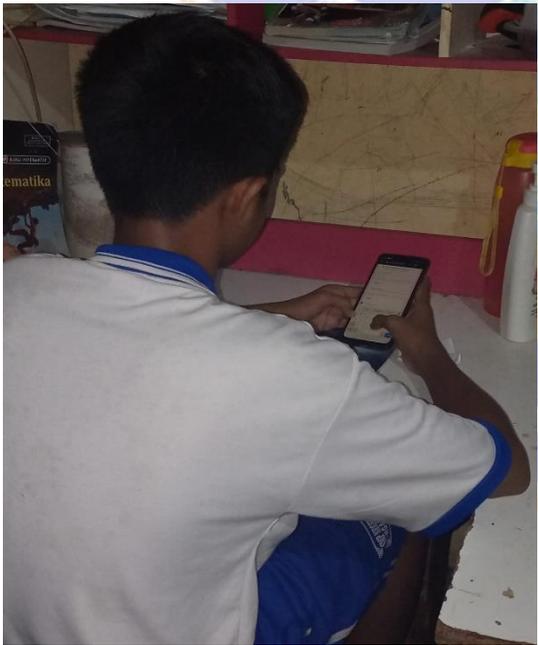
**Uji Lapangan**



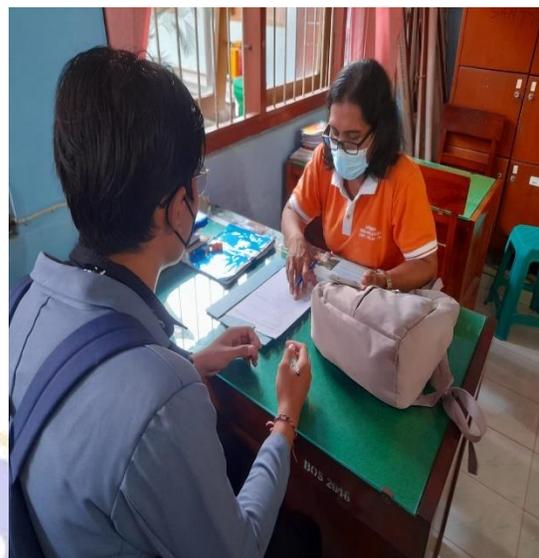
Uji Efektifitas dikirim Via Whatsapp Grup



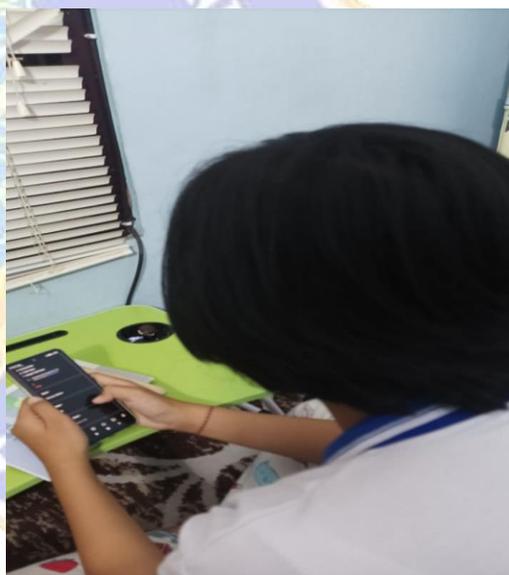
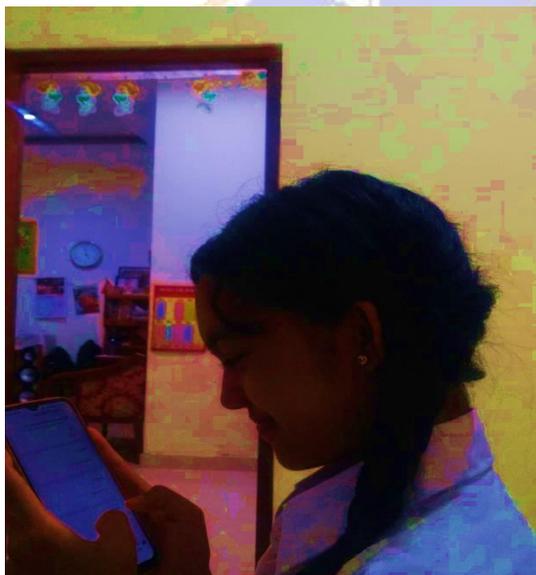
**Dokumentasi Posttest**



**Dokumentasi Pretest**



**Dokumentasi Respon Guru**



**Dokumentasi Pretest**