




LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Data

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


Nomor	: 1458/UN48.11.1/DT/2021	Singaraja, 6 Oktober 2021
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Data	

Yth. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan
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	: Gede Bayu Kariada Putra
NIM	: 1715051083
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Semester	: IX (Sembilan)

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 Pedoman wawancara Sumber Belajar

PEDOMAN WAWANCARA SUMBER BELAJAR DAN KEGIATAN

PEMBELAJARAN

Nama Narasumber :

Waktu Pelaksanaan :

Pertanyaan

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

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

3. Mengapa Anda memilih untuk menggunakan sumber belajar tersebut?

.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

5. Media pembelajaran apakah yang Anda gunakan selama ini dalam proses pembelajaran Kevelathan Bulutangkis?

.....

.....

.....

.....

6. Bagaimanakah kondisi kegiatan pembelajaran Keplatihan Bulutangkis dalam penggunaan bahan ajar, model, metode dan media pembelajaran tersebut?

.....

.....

.....



Lampiran 3 Pedoman Wawancara Karakteristik Peserta didik

PEDOMAN WAWANCARA KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Nama Narasumber :

Waktu Pelaksanaan :

Pertanyaan

1. Apakah Anda tertarik dalam mengikuti pembelajaran Kepelatihan Bulutangkis?

.....

.....

.....

.....

2. Apakah menurut Anda materi teknik pukulan dalam mata kuliah Kepelatihan Bulutangkis sulit untuk dipahami ?

.....

.....

.....

.....

3. Bagaimana pendapat Anda mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh dosen dalam proses pembelajaran Kepelatihan Bulutangkis?

.....

.....

.....

.....

4. Bagaimana pendapat Anda jika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Kepelatihan Bulutangkis terdiri dari kombinasi teks, gambar, suara, video dan animasi ?

.....

.....

.....
.....

5. Bagaimana pendapat Anda jika pemaparan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran dan evaluasi pembelajaran terdapat dalam satu media pembelajaran yang terstruktur dan memungkinkan Anda berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Kepelatihan Bulutangkis?

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

6. Apakah menurut Anda penggunaan media pembelajaran seperti itu dapat membuat Anda lebih termotivasi untuk belajar walaupun secara mandiri?

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



Lampiran 4 Tabel Hasil Observasi dan Wawancara

TABEL HASIL OBSERVASI DAN WAWANCARA

No	Sumber	Hasil
1	Wawancara dan observasi dengan dosen mata kuliah Keperawatan Bulutangkis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber belajar yang digunakan dosen yaitu Modul Keperawatan Bulutangkis Dr. Herman Subardiah dkk 2008, Modul Permainan Bulutangkis (James Poole), Dasar-dasar pengajaran permainan bulutangkis (Drs. Tohar) 2. Bentuk sumber belajar yaitu dalam bentuk modul jika kuliah tatap muka, dan dalam bentuk video jika kuliah online 3. Penggunaan sumber belajar tersebut dipilih karena lebih lengkap dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran 4. Model dan metode pembelajaran yang sering digunakan adalah metode demonstrasi, metode Latihan Drill jika kuliah tatap muka, menggunakan project motion media (informasi melalui gambar yang bergerak)

2	Wawancara dan observasi dengan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik tertarik dengan pembelajaran Kecepatan Bulutangkis 2. Salah satu materi pembelajaran yaitu teknik pukulan bagi sebagian besar peserta didik sulit untuk di pahami, dikarenakan objek contoh hanya bisa dilihat dari depan saja (dengan video) 3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik perhatian peserta didik untuk mau mempraktekkan langsung pada saat pembelajaran online 4. Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang dibuat dengan kombinasi dari teks, gambar, suara, video dan animasi 5. Peserta didik tertarik dengan media pembelajaran yang mencakup hampir seluruh kegiatan pembelajaran dari pemaparan tujuan pembelajaran, pemaparan materi sampai dengan evaluasi dan memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan media pembelajaran. 6. Dengan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran tidak lagi hanya berpusat
---	--	--

Lampiran 5 Kontrak Perkuliahan

KONTRAK PERKULIAHAN

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi
Mata Kuliah	: TP Permainan Bulutangkis
Kode	: Jas
Semester	: Ganjil
SKS	: 2 sks
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd.,M.Fis.

II. CP MATA KULIAH

CP. Sikap	: 1, 2, 5, 6, 8, 9
CP. Pengetahuan	: 11, 12, 13, 38, 39, 40, 65, 66, 67
CP. Keterampilan Umum	: 17, 44, 71
CP. Keterampilan Khusus	: 25, 52, 79

a) CP. Sikap

- 1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
- 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- 3) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
- 4) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
- 5) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.

- 6) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

b) CP. Pengetahuan

- 1) Menguasai konsep dasar teoretik dan empirik secara profesional di bidang pendidikan kepelatihan olahraga
- 2) Menguasai konsep pengetahuan di bidang pendidikan kepelatihan olahraga yang terkait dengan lingkup tugasnya
- 3) Menguasai konsep, prinsip, IPTEKSOR, dan aplikasi berbagai metode kepelatihan olahraga inovatif khususnya yang berorientasi pada kecakapan hidup
- 4) Menguasai konsep, prinsip, dan aplikasi berbagai pendekatan, ipteks olahraga, metode penelitian kepelatihan olahraga sebagai ilmu terapan khususnya yang berorientasi pada kecakapan hidup
- 5) Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan
- 6) Memiliki pengetahuan kemampuan logika berpikir ilmiah dalam mengkaji fenomena kepelatihan olahraga secara teoretik maupun empirik
- 7) Menguasai konsep pengetahuan bidang kepelatihan olahraga yang terkait dengan lingkup tugasnya
- 8) Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan kepelatihan olahraga
- 9) Memahami manajemen di bidang kepelatihan olahraga

c) CP. Keterampilan Umum

- 1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur di bidang pendidikan kepelatihan olahraga
- 2) Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.

d) CP. Keterampilan

Khusus

- 1) Memiliki keterampilan merencanakan, merancang, melaksanakan, dan menilai proses pendidikan kepelatihan olahraga yang saintifik, inspiratif, inovatif, menyenangkan dan memotivasi pada klub olahraga, Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP), Sekolah Khusus Olahragawan (SKO) ekstra kurikuler, dengan memanfaatkan berbagai sumber tentang teknik melatih, media kepelatihan berbasis IPTEKSOR, dan potensi lingkungan setempat
- 2) Memiliki keterampilan logika berpikir ilmiah untuk mengkaji fenomena secara teoretik maupun empirik dalam penelitian lapangan/laboratorium di bidang kepelatihan olahraga
- 3) Memiliki keterampilan untuk merencanakan, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi penyelenggaraan perlombaan/pertandingan olahraga

III. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang kepelatihan Bulutangkis adalah perkembangan olahraga bulutangkis, Sarana prasarana bulutangkis, keterampilan dasar permainan bulutangkis, taktik dan strategi bermain bulutangkis, pola gerak pembelajaran bulutangkis, peraturan permainan bulutangkis tunggal, Ganda, dan campuran.

IV. METODE PEMBELAJARAN

Inquiry, Diskusi Kelompok, Demonstrasi, *Cooperative Learning*

V. BAHAN BACAAN/REFERENSI

1. Herman Subardjah dkk. *Kepelatihan Permainan Bulutangkis*. 2008.

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Pendidikan olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia

2. Tohar, Dasar-dasar permainan Bulutangkis, 2011;

1. TUGAS DAN KEWAJIBAN

1. Anda diwajibkan untuk mengikuti tes hasil belajar (UTS dan UAS) sesuai dengan jadwal.
2. Anda diwajibkan untuk menyiapkan perlengkapan dan peralatan perkuliahan dengan materi yang akan ditentukan oleh dosen.
3. Anda diwajibkan mentaati ketentuan selama perkuliahan sebagai berikut :
 - a. Mengikuti perkuliahan dengan baik dan tertib (tidak ada toleransi terlambat kecuali dengan alasan logis dan dapat dipertanggungjawabkan)
 - b. Berpakaian dengan sopan
 - c. Dilarang berkomunikasi dengan HP di dalam kelas saat perkuliahan berlangsung dan pesawat dimatikan atau di-set nada getar
 - d. Setiap pelanggaran akan ketentuan tersebut akan diberikan sanksi berupa (1) teguran, (2) peringatan dan (3) tidak diperkenankan mengikuti kuliah pada saat terjadi pelanggaran
 - e. Jika ada hal yang mendesak (telepon) mahasiswa wajib minta ijin keluar
 - f. Jika Dosen terlambat 15 menit tanpa pemberitahuan kepada mahasiswa, mahasiswa boleh meninggalkan kelas
 - g. Mahasiswa wajib hadir 75% dari jumlah jam tatap muka

2. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, DAN BOBOT)

A. Penilaian Proses (bobot 60 %)

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

B. Penilaian Produk (bobot 40%)

- 1) Ujian Tengah Semester
- 2) Ujian Akhir Semester

C. Acuan Penilaian

Kisaran (*Antara*) skala lima

Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
96 - 100	4,00	A
91 - 95	3,75	A-
86 - 90	3,25	B+
81 - 85	3,00	B
76 - 80	2,75	B-
65 - 75	2,00	C
40 - 64	1,00	D
0 - 39	0,00	E

3. MATERI DAN JADWAL PERKULIAHAN

Minggu/ Tatap Muka ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/Materi Pokok/ Rincian Materi
I	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 1,2,3,4,5,6 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Sejarah Bulutangkis
II	e. 1, 2, 5, 6, 8, 9 f. 3,4,5,6,7,8,9 g. 1,2,3 h. 1,2,3	Sarana dan prasarana bulutangkis
III	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Teknik dasar bulutangkis
IV	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9	Pukulan lob

	c. 1,2,3 d. 1,2,3	
V	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 1,2,3 c. 1,2,3	Pukulan dropshot
VI	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Pukulan smash
VII	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Pukulan drive
VIII	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	netting
IX	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Pukulan dikombinasikan (lob, dropshot, smash, drive, netting)
X	UTS	Tenik pukulan
X	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Peraturan permainan tunggal
XI	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Peraturan permainan ganda
XII	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Praktek bermain tunggal
XIII	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Praktek bermain ganda
XIV	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Kompetisi bermain
XV	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9	Kompetisi bermain

	b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	
XVI	UAS	Teori dan praktek

Singaraja, 5 November 2020

Dosen Pengampu,

Koordinator Tingkat,

Luh Putu Tuti Ariani .,S.Pd.,M.Fis.

Feri suwardika

NIP. 197812142001122001

NIM. 1816011108



Lampiran 6 Silabus Berbasis Capaian Pembelajaran

SILABUS BERBASIS CAPAIAN PEMBELAJARAN

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan rekreasi
Mata Kuliah	: TP Pembelajaran Bulutangkis
Kode	: Jas
Semester	: Genap
SKS	: 2 sks
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: Luh Putu Tuti Ariani, S.Pd.,M.Fis

II. CP MATA KULIAH

CP. Sikap	: 1, 2, 5, 6, 8, 9
CP. Pengetahuan	: 11, 12, 13, 38, 39, 40, 65, 66, 67
CP. Keterampilan Umum	: 17, 44, 71
CP. Keterampilan Khusus	: 25, 52, 79

a) CP. Sikap

- 1) Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
- 2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
- 3) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
- 4) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

- 5) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
- 6) Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

b) CP. Pengetahuan

- 1) Menguasai konsep dasar teoretik dan empirik secara profesional di bidang pendidikan kepelatihan olahraga
- 2) Menguasai konsep pengetahuan di bidang pendidikan kepelatihan olahraga yang terkait dengan lingkup tugasnya
- 3) Menguasai konsep, prinsip, IPTEKSOR, dan aplikasi berbagai metode kepelatihan olahraga inovatif khususnya yang berorientasi pada kecakapan hidup
- 4) Menguasai konsep, prinsip, dan aplikasi berbagai pendekatan, ipteks olahraga, metode penelitian kepelatihan olahraga sebagai ilmu terapan khususnya yang berorientasi pada kecakapan hidup
- 5) Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan
- 6) Memiliki pengetahuan kemampuan logika berpikir ilmiah dalam mengkaji fenomena kepelatihan olahraga secara teoretik maupun empirik
- 7) Menguasai konsep pengetahuan bidang kepelatihan olahraga yang terkait dengan lingkup tugasnya
- 8) Menguasai pengetahuan faktual tentang fungsi dan manfaat teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi yang relevan untuk pengembangan mutu pendidikan kepelatihan olahraga
- 9) Memahami manajemen di bidang kepelatihan olahraga

c) CP. Keterampilan Umum

- 1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur di bidang pendidikan kepelatihan olahraga

- 2) Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.

d) CP. Keterampilan Khusus

- 1) Memiliki keterampilan merencanakan, merancang, melaksanakan, dan menilai proses pendidikan kepelatihan olahraga yang saintifik, inspiratif, inovatif, menyenangkan dan memotivasi pada klub olahraga, Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP), Sekolah Khusus Olahragawan (SKO) ekstra kurikuler, dengan memanfaatkan berbagai sumber tentang teknik melatih, media kepelatihan berbasis IPTEKSOR, dan potensi lingkungan setempat
- 2) Memiliki keterampilan logika berpikir ilmiah untuk mengkaji fenomena secara teoretik maupun empirik dalam penelitian lapangan/laboratorium di bidang kepelatihan olahraga
- 3) Memiliki keterampilan untuk merencanakan, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi penyelenggaraan perlombaan/pertandingan olahraga

III. GARIS BESAR RENCANAAN PEMBELAJARAN (GBRP)

NO	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
1	2	3	4
1	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 1,2,3,4,5,6 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Mampu memahami, dan mengerti dan menjelaskan tentang sejarah bulutangkis, sarana prasarana, teknik dasar bulutangkis, tekkn pukulan bulutangkis	Perkembangan bulutangkis, sejarah bulutangkis, sarana prasarana bulutangkis, teknik dasar bulutangkis, teknik pukulan bulutangkis

2	a. 1, 2, 5, 6, 8, 9 b. 3,4,5,6,7,8,9 c. 1,2,3 d. 1,2,3	Mampu memahami,dan mengerti dan menjelaskan tentang peraturan permainan bulutangkis	Peraturan permainan tunggal, ganda, campuran
---	---	---	--

Mengetahui,

Singaraja, 5 November 2020

Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga

Dosen Pengampu Mata Kuliah,

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

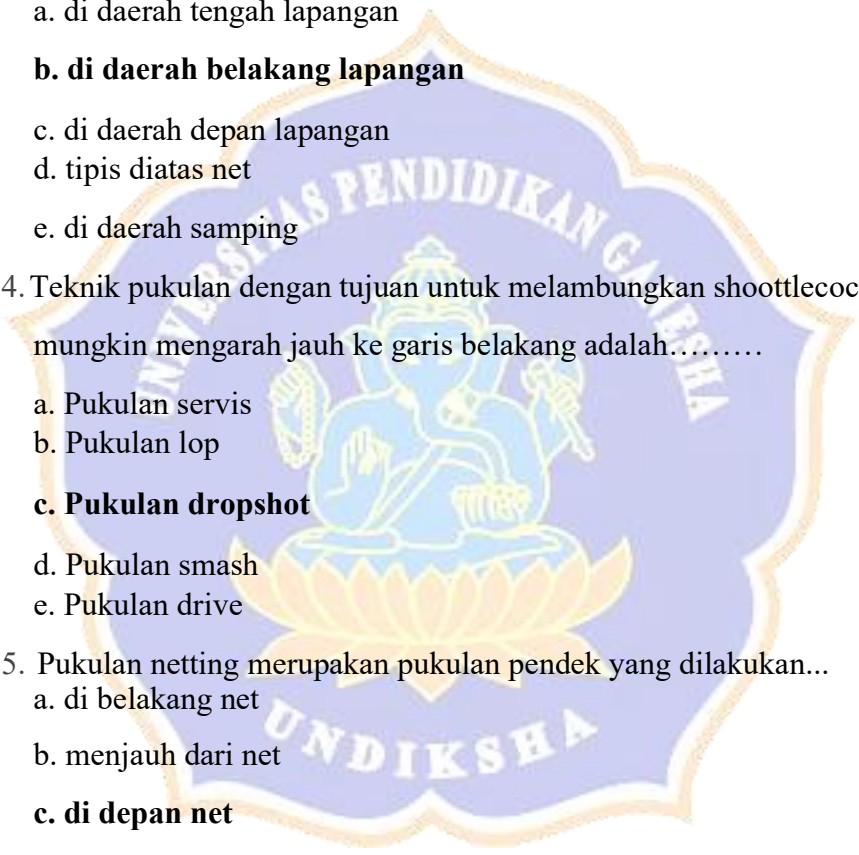
Luh Putu Tuti Ariani., S.Pd.,M.Fis.
NIP. 197812142001122001



Lampiran 7 Kisi-Kisi Pretest

1. Latihan yang pertama-tama dilakukan dalam menerapkan pola pukulan adalah...
 - a. Pukulan silang dan lob**
 - b. Permainan net yang tipis-tipis
 - c. Pukulan yang dapat mematikan lawan
 - d. Pukulan yang sederhana
 - e. Pukulan yang kompleks
2. Underhand disebut juga....
 - a. Pukulan dari samping
 - b. Pukulan dari atas
 - c. Pukulan dari bawah**
 - d. Pukulan LOB
 - e. Pukulan smash
3. Servis dengan pukulan melambung tinggi ke belakang disebut.....
 - a. Drive service
 - b. Flick service
 - c. Lob service**
 - d. Forehand service
 - e. Overhead service
4. Laju bola dari pukulan smash adalah keras dan....
 - a. menukik**
 - b. melambung
 - c. menyilang
 - d. mendatar
 - e. melayang
5. Bola dalam permainan bulu tangkis disebut dengan istilah....
 - a. shuttlecock**
 - b. shuttlehands
 - c. sticks ball
 - d. bad cocks
 - e. badminton ball

6. Dasar yang bisa menghasilkan pukulan berkualitas dalam bulu tangkis adalah apabila dilakukan dalam posisi baik disebut ...
 - a. Preparation
 - b. Footwork
 - c. Drive
 - d. Dropshot
 - e. Lob**
7. Pukulan lob dibedakan menjadi dua macam yaitu ...
 - a. Lob panjang dan lob pendek
 - b. Lob depan dan lob belakang**
 - c. Lob menyerang dan lob belakang
 - d. Lob serang dan lob penangkis
 - e. Lob atas dan lob bawah
8. Pukulan overhead yang meluncur dekat net dan jatuh di depan lapangan lawan disebut ...
 - a. Servis
 - b. Smash
 - c. Dropshot
 - d. Netting**
 - e. Backhand
9. Jumlah set dalam permainan bulu tangkis adalah....
 - a. 1 dan 3 set
 - b. 2 dan 3 set**
 - c. 3 dan 4 set
 - d. 4 dan 6 set
 - e. 3 dan 5 set
10. Bola dalam permainan bulu tangkis terbuat dari....
 - a. kulit
 - b. kain
 - c. bulu**
 - d. rotan
 - e. plastic
11. Pukulan yang mematikan dalam bulu tangkis dinamakan....
 - a. pukulan LOB
 - b. pukulan smash**
 - c. pukulan service

- d. pukulan dropshot
e. pukulan datar
12. Pukulan pembuka dalam bulu tangkis disebut....
a. pukulan smash
b. pukulan servis
c. pukulan LOB
d. pukulan forehand
e. pukulan menukik
13. Dalam permainan bulu tangkis pukulan lob adalah pukulannya yang jatuhnya shuttlecock.....
a. di daerah tengah lapangan
b. di daerah belakang lapangan
c. di daerah depan lapangan
d. tipis diatas net
e. di daerah samping
14. Teknik pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang adalah.....
a. Pukulan servis
b. Pukulan lop
c. Pukulan dropshot
d. Pukulan smash
e. Pukulan drive
15. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan...
a. di belakang net
b. menjauh dari net
c. di depan net
d. di atas net
e. di bawah net
16. Dalam permainan bulu tangkis pukulan yang paling utama adalah
a. smash
b. forehand
c. service
d. block
e. drive
- 

17. Pukulan smash dilakukan pada saat bola ..
- a. meluncur turun
 - b. setinggi loncatan
 - c. menjelang meluncur jatuh
 - d. melambung di depan atas kepala**
 - e. setinggi dada
18. Lajunya pukulan dropshot adalah
- a. menikik tajam dengan cepat
 - b. mendatar dengan cepat
 - c. lambat mendatar
 - d. keras mendatar**
 - e. keras melayang
19. Macam-macam pukulan dalam permainan bulu tangkis, antara lain. . .
- a. Smash, backhand, lurus**
 - b. Drive, dropshot, horizontal
 - c. Vertical, lurus, lob
 - d. Smash, vertical, lob
 - e. Forehand, melambung, datar
20. Pukulan yang jatuhnya dekat net disebut pukulan.....
- a. Service
 - b. Lop
 - c. Smash**
 - d. Sdopshot
 - e. Drive

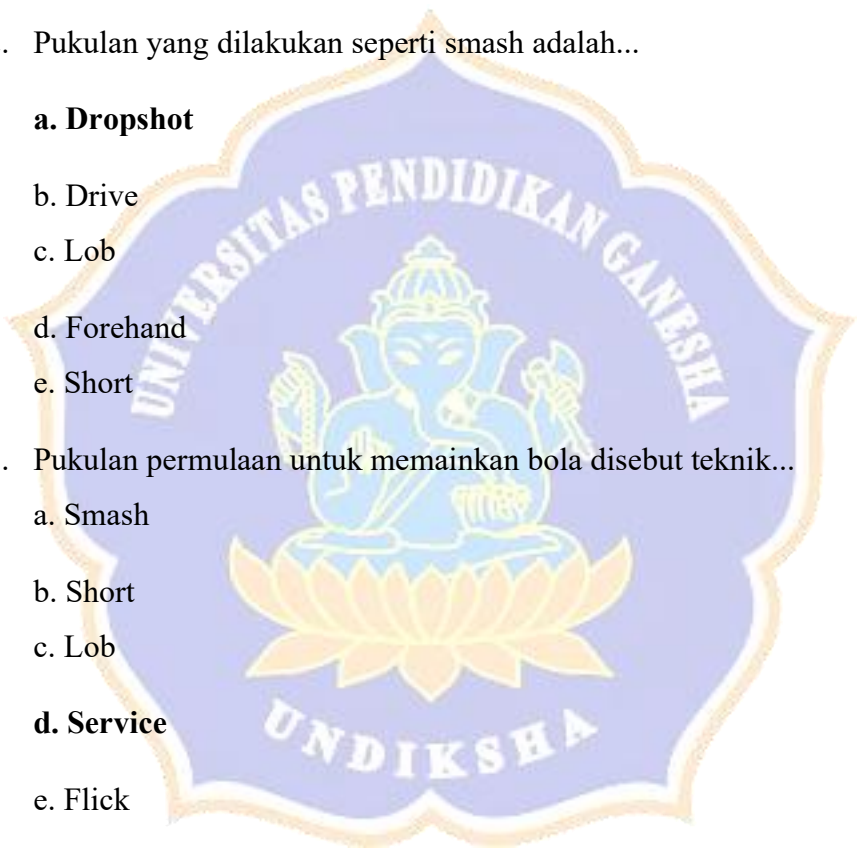


Lampiran 8 Kisi Kisi Post Test

1. Istilah lain dari underhead adalah...
 - a. Pukulan dari atas
 - b. Pukulan dari tengah
 - c. Pukulan dari depan
 - d. Pukulan dari bawah**
 - e. Pukulan smash

 2. Pukulan yang dilakukan seperti smash adalah...
 - a. Dropshot**
 - b. Drive
 - c. Lob
 - d. Forehand
 - e. Short

 3. Pukulan permulaan untuk memainkan bola disebut teknik...
 - a. Smash
 - b. Short
 - c. Lob
 - d. Service**
 - e. Flick

 4. Perbedaan pukulan backhand dan forehand terletak pada bagian....
 - a. Posisi tangan memukul
 - b. Posisi badan menghadap depan
 - c. Laju bola**
 - d. Posisi kepala
 - e. Posisi badan
- 

5. Teknik atau cara memegang raket bulu tangkis ada empat cara. Yaitu cara memegang raket grip dengan memutar putaran ke kiri disebut dengan pegangan cara.....
- a. Pryingpon grip
 - b. England grip
 - c. Shakehand grip
 - d. Backhand grip**
 - e. Handle grip
6. Pukulan overhead pada saat meluncur dekat dengan net dan jatuh didepan lapangan lawan disebut...
- a. Netting**
 - b. Forehand
 - c. Service
 - d. Dropshot
 - e. Lob
7. Pukulan melambung tinggi ke belakang disebut service...
- a. Lob**
 - b. Drive
 - c. Flick
 - d. Dropshot
 - e. Backhand
8. Teknik pukulan lob dibedakan menjadi dua jenis, diantaranya...
- a. Lob tengah dan lob samping
 - b. Lob atas dan lob bawah
 - c. Lob depan dan lob samping
 - d. Lob depan dan lob belakang**
 - e. Lob pendek dan lob panjang

9. Berikut ini yang bukan termasuk macam-macam pukulan dari permainan bulutangkis adalah...

a. Topspin

b. Service c.

Netting d.

Drive

e. Smash

10. Pukulan servis yang sering digunakan oleh pemain tunggal adalah...

a. Short service

b. Medium service

c. Long service

d. Lob service

e. Drive service

11. Pukulan dengan tujuan melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh pada garis belakang adalah teknik pukulan...

a. Dropshot

b. Drive

c. Smash

d. Lob

e. Service

12. Pukulan mematikan dalam permainan bulutangkis disebut...

a. Smash

b. Drive

c. Lob

d. Topspin

e. Dropshot



13. Pukulan cepat dan mendatar adalah...

a. Drive b.

Smash c.

Netting d.

Lob

e. Backhand

14. Teknik pukulan lob dilakukan dengan cara menerbangkan shuttlecock melambung kearah belakang dari atas kepala disebut...

a. Overhead lob

b. Underhead drive

c. Teknik Lob

d. Forehand lob

e. Backhand lob

15. Pukulan utama dalam permainan bulutangkis adalah...

a. Drive

b. Smash

c. Service

d. Backhand

e. Flick

16. Berikut ini jenis-jenis pukulan dalam permainan bulutangkis, diantaranya...

a. Horizontal, miring, lurus

b. Smash, backhand, lurus

c. Vertical, horizontal, central

d. Forehand, datar, backhand

e. Lob, Backhand, Forehand



17. Lajunya pukulan dropshot adalah
- a. menukik tajam dengan cepat
 - b. mendatar dengan cepat
 - c. lambat mendatar
 - d. keras mendatar**
 - e. keras melayang
18. Nama lain short servis adalah
- a. servis keatas
 - b. servis panjang
 - c. servis pendek**
 - d. servis melambung
19. Posisi raket telentang, ibu jari dan jari telunjuk menempel pada pangkal batang raket yang permukaannya gepeng, permukaan sebaliknya untuk meletakkan telapak tangan. Pegangan tersebut adalah cara memegang raket
- a. Asia
 - b. Inggris
 - c. Backhand
 - d. Amerika
 - e. Forehand**
20. Pukulan smash dilakukan pada saat bola ..
- a. meluncur turun
 - b. setinggi loncatan
 - c. menjelang meluncur jatuh
 - d. melambung di depan atas kepala**
 - e. setinggi dada

Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

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

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

Lampiran 10 Instrumen uji Ahli Isi

ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

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

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

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

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan :

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai

.....

Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Ahli Media dan Desain

KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA dan DESAIN

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

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

Lampiran 12 Instrumen Uji Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA dan DESAIN
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN
BULUTANGKIS**

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian

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

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

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

Kesimpulan :

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)
Kritikan dan masukan :

.....

Singaraja,

Penilai

.....

Lampiran 13 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan

KISI-KISI ANGKET UJI PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

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

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

Lampiran 14 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kepeleatihan Bulutangkis

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

Petunjuk Pengisian

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

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju


Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami					

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

18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar



.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai

.....

Lampiran 15 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kepeleatihan Bulutangkis

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

Petunjuk Pengisian

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

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					

2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					

17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar



Singaraja,

Penilai

.....

Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN

BULUTANGKIS

Pengantar

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respons peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kepelatihan Bulutangkis

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

Petunjuk Pengisian

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

SS = Sangat Setuju

ST = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

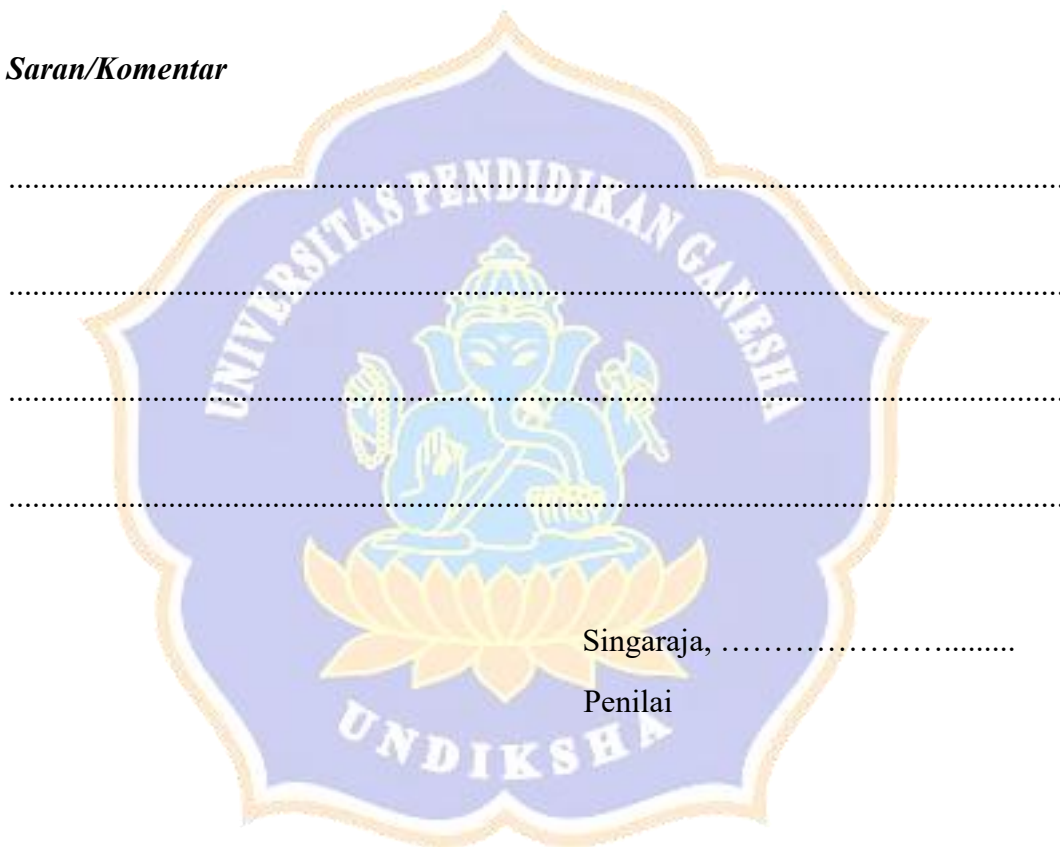
Daftar Pernyataan Respons Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	ST	STS
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik					

2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami					
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar					
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif					
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran					
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap					
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik					
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif					
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya					
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.					
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar					
12	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan <i>powerpoint</i> atau buku paket					
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar					
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif					
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok					
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif					

17	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
18	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran					
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar					
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar					

Saran/Komentar

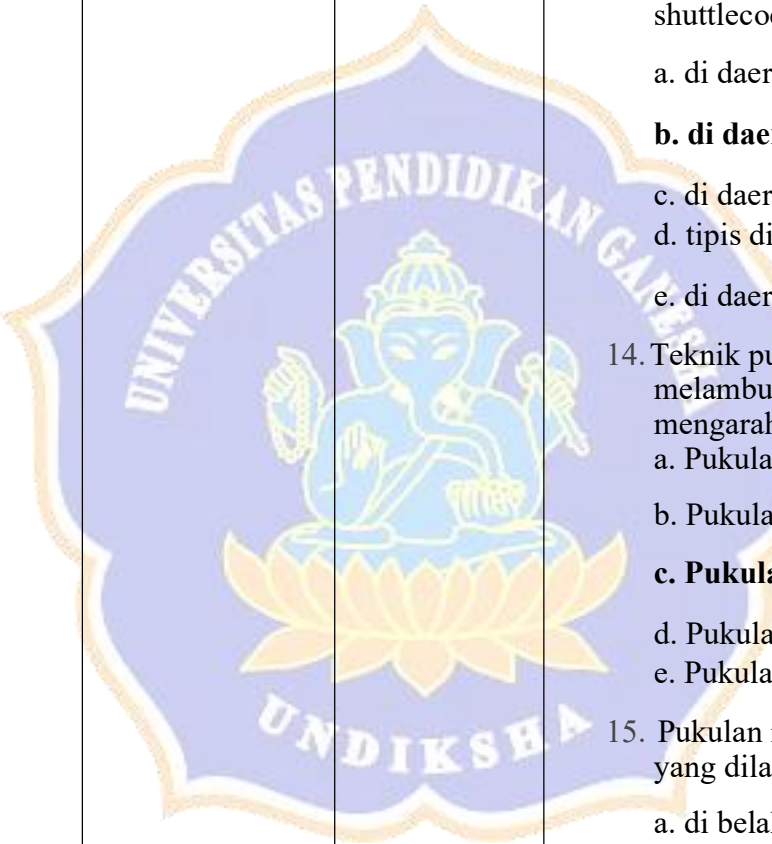


Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas

Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub Materi	Media	Butir Soal
				Soal
1. Teknik Pukulan dalam permainan bulutangkis	1. Mampu menjelaskan dan mempraktikkan teknik Pukulan dalam permainan bulutangkis	1. Teknik Pukulan servis, Pukulan LOB, Pukulan Drive, Pukulan Dropshoot, Pukulan Smash, Pukulan Netting	Konten Pembelajaran Interaktif	<p>1. Latihan yang pertama-tama dilakukan dalam menerapkan pola pukulan adalah...</p> <p>a. Pukulan silang dan lob</p> <p>b. Permainan net yang tipis-tipis</p> <p>c. Pukulan yang dapat mematikan lawan</p> <p>d. Pukulan yang sederhana</p> <p>e. Pukulan yang kompleks</p> <p>2. Underhand disebut juga....</p> <p>a. Pukulan dari samping</p> <p>b. Pukulan dari atas</p> <p>c. Pukulan dari bawah</p> <p>d. Pukulan LOB</p> <p>e. Pukulan smash</p> <p>3. Servis dengan pukulan melambung tinggi ke belakang disebut.....</p> <p>a. Drive service</p> <p>b. Flick service</p> <p>c. Lob service</p>

				<p>c. menyilang d. mendatar e. melayang</p> <p>5. Bola dalam permainan bulu tangkis disebut dengan istilah....</p> <p>a. shuttlecock b. shuttlehands c. sticks ball d. bad cocks e. badminton ball</p> <p>6. Dasar yang bisa menghasilkan pukulan berkualitas dalam bulu tangkis adalah apabila dilakukan dalam posisi baik disebut ...</p> <p>a. Preparation b. Footwork c. Drive d. Drpshot e. Lob</p> <p>7. Pukulan lob dibedakan menjadi dua macam yaitu ...</p> <p>a. Lob panjang dan lob pendek b. Lob depan dan lob belakang</p>
--	--	--	--	--

				<p>d. Netting</p> <p>e. Backhand</p> <p>9. Jumlah set dalam permainan bulu tangkis adalah....</p> <p>a. 1 dan 3 set b. 2 dan 3 set c. 3 dan 4 set d. 4 dan 6 set e. 3 dan 5 set</p> <p>10. Bola dalam permainan bulu tangkis terbuat dari....</p> <p>a. kulit b. kain c. bulu d. rotan e. plastic</p> <p>11. Pukulan yang mematikan dalam bulu tangkis dinamakan....</p> <p>a. pukulan LOB b. pukulan smash c. pukulan service d. pukulan dropshot e. pukulan datar</p>
--	--	--	--	---

			<p>13. Dalam permainan bulu tangkis pukulan lob adalah pukulannya yang jatuhnya shuttlecock.....</p> <p>a. di daerah tengah lapangan</p> <p>b. di daerah belakang lapangan</p> <p>c. di daerah depan lapangan</p> <p>d. tipis diatas net</p> <p>e. di daerah samping</p> <p>14. Teknik pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang adalah.....</p> <p>a. Pukulan servis</p> <p>b. Pukulan lop</p> <p>c. Pukulan dropshot</p> <p>d. Pukulan smash</p> <p>e. Pukulan drive</p> <p>15. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan...</p> <p>a. di belakang net</p> <p>b. menjauh dari net</p> <p>c. di depan net</p> <p>d. di atas net</p>
--	--	---	---

				<p>17. Pukulan smash dilakukan pada saat bola ..</p> <ol style="list-style-type: none"> meluncur turun setinggi loncatan menjelang meluncur jatuh melambung di depan atas kepala setinggi dada <p>18. Lajunya pukulan dropshot adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> menukik tajam dengan cepat mendatar dengan cepat lambat mendatar keras mendatar keras melayang <p>19. Macam-macam pukulan dalam permainan bulu tangkis, antara lain. . .</p> <ol style="list-style-type: none"> Smash, backhand, lurus Drive, dropshot, horizontal Vertical, lurus, lob Smash, vertical, lob Forehand, melambung, datar <p>20. Pukulan yang jatuhnya dekat net disebut pukulan.....</p> <ol style="list-style-type: none"> Service Lop
--	--	--	--	--

				<p>d. Pukulan dari bawah</p> <p>e. Pukulan smash</p> <p>22. Pukulan yang dilakukan seperti smash adalah...</p> <p>a. Dropshot</p> <p>b. Drive</p> <p>c. Lob</p> <p>d. Forehand</p> <p>e. Short</p> <p>23. Pukulan permulaan untuk memainkan bola disebut teknik...</p> <p>a. Smash</p> <p>b. Short</p> <p>c. Lob</p> <p>d. Service</p> <p>e. Flick</p> <p>24. Perbedaan pukulan backhand dan forehand terletak pada bagian....</p> <p>a. Posisi tangan memukul</p> <p>b. Posisi badan menghadap depan</p> <p>c. Laju bola</p> <p>d. Posisi kepala</p>
--	--	--	--	---

				<p>d. Backhand grip</p> <p>e. Handle grip</p> <p>26. Pukulan overhead pada saat meluncur dekat dengan net dan jatuh didepan lapangan lawan disebut...</p> <p>a. Netting</p> <p>b. Forehand c. Service d. Dropshot e. Lob</p> <p>27. Pukulan melambung tinggi ke belakang disebut service...</p> <p>a. Lob</p> <p>b. Drive c. Flick d. Dropshot e. Backhand</p> <p>28. Teknik pukulan lob dibedakan menjadi dua jenis, diantaranya...</p> <p>a. Lob tengah dan lob samping b. Lob atas dan lob bawah c. Lob depan dan lob samping</p> <p>d. Lob depan dan lob belakang</p>
--	--	--	--	---

				<p>d. Drive e. Smash</p> <p>30. Pukulan servis yang sering digunakan oleh pemain tunggal adalah...</p> <p>a. Short service b. Medium service c. Long service d. Lob service e. Drive service</p> <p>31. Pukulan dengan tujuan melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh pada garis belakang adalah teknik pukulan...</p> <p>a. Dropshot b. Drive c. Smash d. Lob e. Service</p> <p>32. Pukulan mematikan dalam permainan bulutangkis disebut...</p> <p>a. Smash b. Drive c. Lob</p>
--	--	--	--	---

				<p>34. Teknik pukulan lob dilakukan dengan cara menerbangkan shuttlecock melambung kearah belakang dari atas kepala disebut...</p> <p>a. Overhead lob</p> <p>b. Underhead drive c. Teknik Lob d. Forehand lob e. Backhand lob</p> <p>35. Pukulan utama dalam permainan bulutangkis adalah...</p> <p>a. Drive b. Smash c. Service d. Backhand e. Flick</p> <p>36. Berikut ini jenis-jenis pukulan dalam permainan bulutangkis, diantaranya...</p> <p>a. Horizontal, miring, lurus</p> <p>b. Smash, backhand, lurus</p> <p>c. Vertical, horizontal, central d. Forehand, datar, backhand e. Lob, Backhand, Forehand</p>
--	--	--	--	--

				<p>b. servis panjang</p> <p>c. servis pendek</p> <p>d. servis melambung</p> <p>39. Posisi raket telentang, ibu jari dan jari telunjuk menempel pada pangkal batang raket yang permukaannya gepeng, permukaan sebaliknya untuk meletakkan telapak tangan. Pegangan tersebut adalah cara memegang raket</p> <p>a. Asia</p> <p>b. Inggris</p> <p>c. Backhand</p> <p>d. Amerika</p> <p>e. Forehand</p> <p>40. Pukulan smash dilakukan pada saat bola ..</p> <p>a. meluncur turun</p> <p>b. setinggi loncatan</p> <p>c. menjelang meluncur jatuh</p>
--	--	--	--	--

Lampiran 18 Konsep



Halaman Home

Halaman home ini merupakan tampilan utama dari konten pembelajaran interaktif ini. Terdapat beberapa pilihan menu yaitu Materi, Quiz, KD dan Indikator dan Referensi



Permasalahan



Perhatikan gerakan di atas !
Instruksi :

1. Diskusikan tentang gerakan di atas
2. Identifikasi gerakan tersebut
3. Sebutkan langkah langkah gerakan tersebut





MATERI

Pukulan Servis

Pukulan LOB

Pukulan Drive

Pukulan Dropshoot

Pukulan Smash

Pukulan Netting

Halaman Permasalahan

Pada halaman ini user akan diberikan permasalahan terlebih dahulu sebelum memulai materi, user ditugaskan untuk diskusi, identifikasi dan menyebutkan langkah-langkah pada gerakan yang diberikan

Halaman Materi

Halaman materi memuat materi materi yang akan dijelaskan secara padat dan jelas tentang teknik pukulan pada bulutangkis dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan tingkat pemahaman user dalam memahami materi. Pada bar bagian kiri terdapat pilihan materi yang ingin dipelajari mulai dari pukulan servis hingga pukulan netting. Terdapat juga tombol next, back dan home untuk memudahkan navigasi user saat ingin melanjutkan materi dan kembali ke materi sebelumnya

atau bisa juga kembali ke home Bisa kita lihat pada bar samping kanan ada simbol zoom in, zoom out dan juga speaker yang bisa digunakan user, dengan adanya tombol zoom in dan zoom out tersebut user dapat melihat dengan jelas animasi yang nantinya akan ditampilkan beserta penjelasannya jika di klik tombol speaker tersebut

Dan juga pada halaman materi ini akan



dilengkapi dengan animasi 2D model. Pada saat cursor diarahkan pada salah satu gerakan pukulan akan berwarna hijau, jika nantinya itu di klik akan memunculkan animasi, jadi teknik pukulan yang di klik akan otomatis bergerak.

MATERI

- Pukulan Servis
- Pukulan LOB
- Pukulan Drive
- Pukulan Dropshoot
- Pukulan Smash
- Pukulan Netting

(1) (2) (3)

Teknik servis, seperti servis panjang (1), servis pendek (2), dan flick service (3).

Dengan adanya fitur ini user akan menjadi lebih mengerti karena teknik pukulan akan dijelaskan langkah per langkah.



The interface features a central illustration titled "Pukulan Netting" showing three sequential steps of a badminton player performing a netting shot. Step (1) shows the player in a ready stance with the racket extended. Step (2) shows the player lunging forward to reach the net. Step (3) shows the player completing the stroke with the racket head near the net. The background is a faded image of a building. On the left, a blue sidebar lists menu items: "MATERI", "Pukulan Servis", "Pukulan LOB", "Pukulan Drive", "Pukulan Dropshoot", "Pukulan Smash", and "Pukulan Netting". The top left and right corners contain logos of UNDIKSHA. The bottom right corner has navigation icons: a left arrow, a right arrow, and a home icon. On the right side of the central illustration, there are icons for zooming in (+), zooming out (-), and a speaker icon.



Persiapan QUIZ !

Nama Lengkap

Gede Bayu Kariada Putra

START

QUIZ

Objektif

Tebak Gambar

QUIZ!

UNDIKSHA

QUIZ

Halaman ini memuat beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang ada

Ada dua macam jenis quiz yang berupa objektif atau pilihan ganda dan quiz tebak gambar yang mampu meningkatkan daya ingat user pada materi sebelumnya

Pada bagian quiz objektif, pada halaman pertama user akan menginputkan nama lengkapnya setelah itu menekan tombol start untuk memulai quiz objektif, lalu user akan diberikan pertanyaan dalam jumlah tertentu dan akan memilih jawaban yang ada,

1.

Pada gambar di atas menunjukkan teknik pukulan...

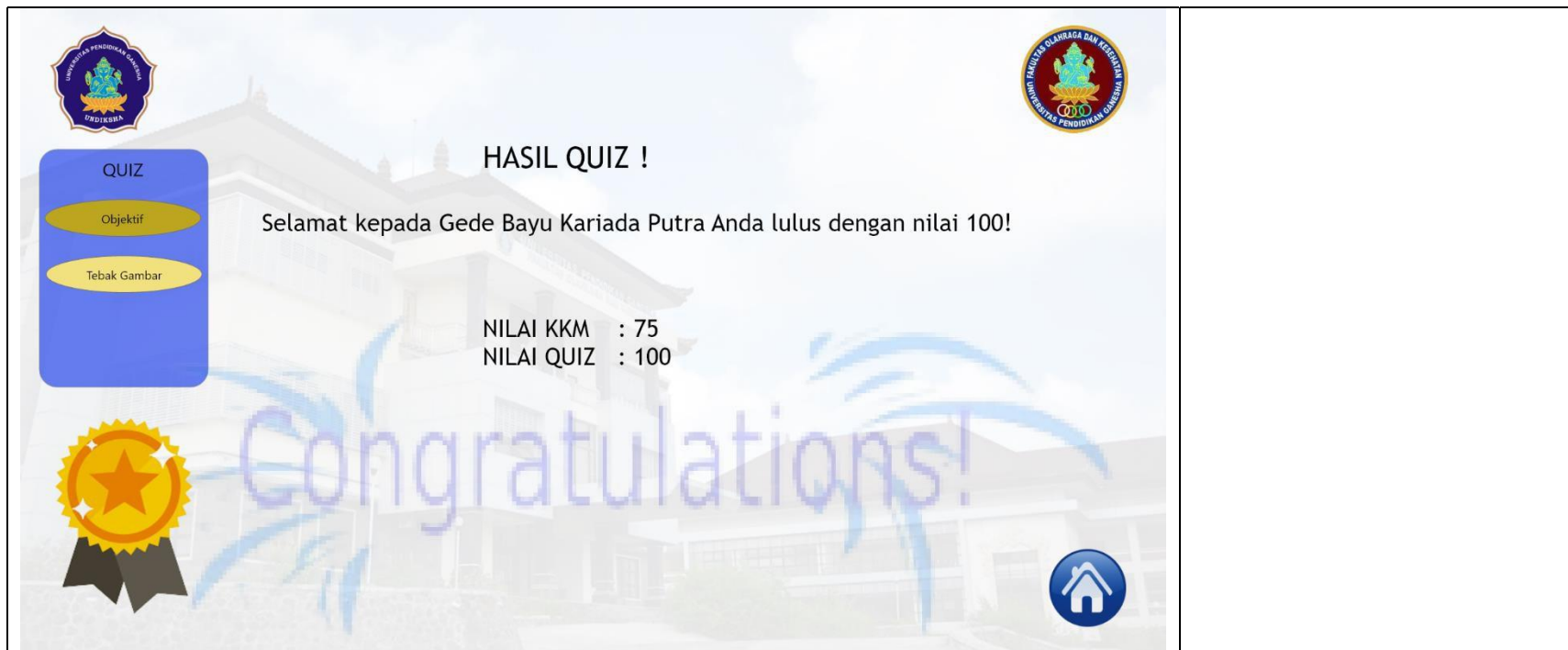
- A Servis
- B LOB
- C Netting
- D Drive
- E Dropshoot

UNDIKSHA

jika jawaban benar akan muncul ceklist hijau pada samping soal, dan jika salah muncul tanda silang merah.

Jika soal di skip maka pada soal terakhir user akan dibawa

kembali pada soal yang belum terjawab, hasil quiz akan muncul jika semua soal telah terjawab



The image shows a quiz result screen for UNDIKSHA. The background features a large building and a blue 'Congratulations!' watermark. In the top left corner is the UNDIKSHA logo. In the top right corner is a circular logo for the Faculty of Physical Education and Sports Education. On the left side, there is a blue sidebar with a 'QUIZ' title and two buttons: 'Objektif' and 'Tebak Gambar'. Below the sidebar is a gold star award icon. The main text area displays 'HASIL QUIZ !' followed by a congratulatory message: 'Selamat kepada Gede Bayu Kariada Putra Anda lulus dengan nilai 100!'. Below this, the scores are listed: 'NILAI KKM : 75' and 'NILAI QUIZ : 100'. In the bottom right corner, there is a blue home button icon.



Persiapan QUIZ !

Nama Lengkap

Gede Bayu Kariada Putra

START

QUIZ!

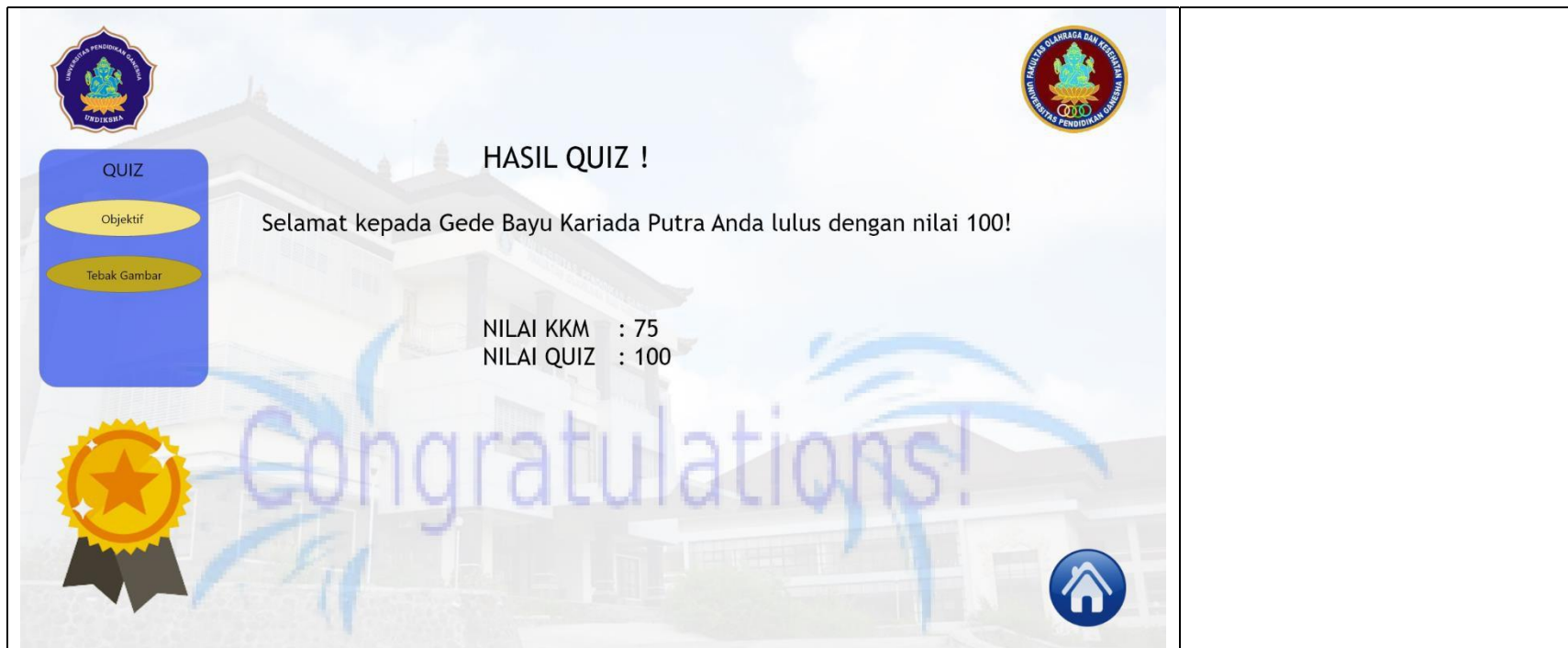
UNDIKSHA

Pada bagian quiz tebak gambar pada halaman pertama user akan menginputkan nama lengkapnya setelah itu menekan tombol start untuk memulai quiz tebak gambar, pada quiz tebak gambar ini user akan mencocokkan gambar dengan menarik garis atau menghubungkan antara gambar gerakan dengan nama nama pukulan, jika semua soal sudah terjawab atau terbuhungkan, user akan mengklik tombol

The screenshot shows a quiz application interface. On the left, there is a blue sidebar with a 'QUIZ' title and two options: 'Objektif' and 'Tebak Gambar'. The main area displays four illustrations of badminton strokes, each with a blue dot and a red line connecting it to a label on the right. The labels are: 'Pukulan Netting', 'Pukulan Drop', 'Pukulan Smash', and 'Pukulan LOB'. A green checkmark icon is visible on the right side. At the bottom, there is a green 'CEK JAWABAN' button and three navigation icons (back, forward, home). The background features a building and a large 'UNDIKSHA' logo at the bottom.

CEK JAWABAN, jika semua jawaban benar maka akan muncul ceklist hijau, jika salah maka muncul tanda silang merah pada sebelah kanan

nama pukulan. Jika soal di skip maka pada soal terakhir user akan dibawa kembali pada soal yang belum terjawab, hasil quiz akan muncul jika semua soal telah terjawab



The image shows a digital quiz result screen. At the top left is the logo of UNDIKSHA (Universitas Pendidikan Indonesia). At the top right is the logo of the Faculty of Education and Health Sciences. The main heading is "HASIL QUIZ !". Below it, a congratulatory message reads "Selamat kepada Gede Bayu Kariada Putra Anda lulus dengan nilai 100!". To the left, a blue sidebar contains a "QUIZ" menu with options for "Objektif" and "Tebak Gambar". Below the sidebar is a gold star award icon. The background features a large, semi-transparent "Congratulations!" text and a blue wave graphic. At the bottom right, there is a blue home button icon. The entire screen is set against a background image of a modern building.

UNDIKSHA

FAKULTAS PENDIDIKAN DAN KESEHATAN

HASIL QUIZ !

Selamat kepada Gede Bayu Kariada Putra Anda lulus dengan nilai 100!

NILAI KKM : 75
NILAI QUIZ : 100

QUIZ

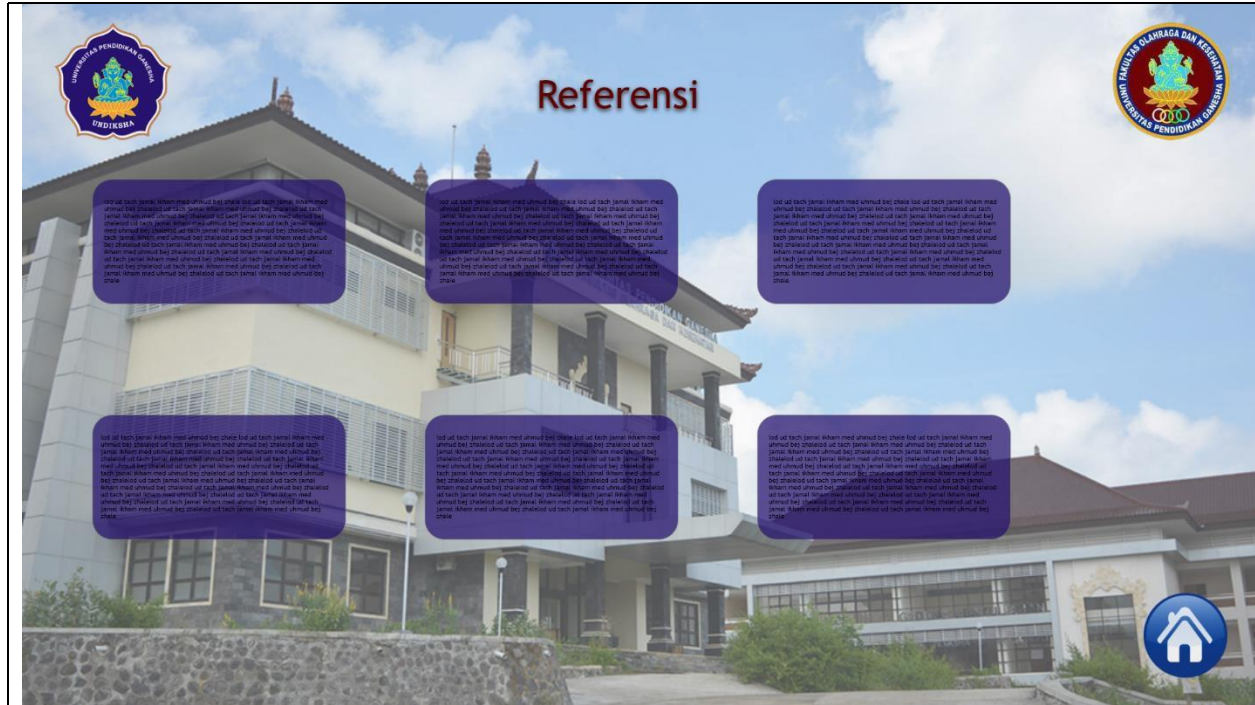
Objektif

Tebak Gambar

Congratulations!

UNDIKSHA





Halaman Daftar Pustaka
Pada halaman ini memuat sumber-sumber materi dari pembelajaran yang diterapkan pada konten pembelajaran interaktif ini



Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan sebuah produk Pengembangan Konten Interaktif dengan Model Problem-Based Learning pada Materi Teknik Pukulan Bulutangkis untuk Jurusan Pendidikan Olahraga
2. Untuk mengetahui respon dosen dan mahasiswa terhadap produk Pengembangan Konten Interaktif dengan Model Problem- Based Learning pada Materi Teknik Pukulan Bulutangkis untuk Jurusan Pendidikan Olahraga

Model Pembelajaran

Menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning

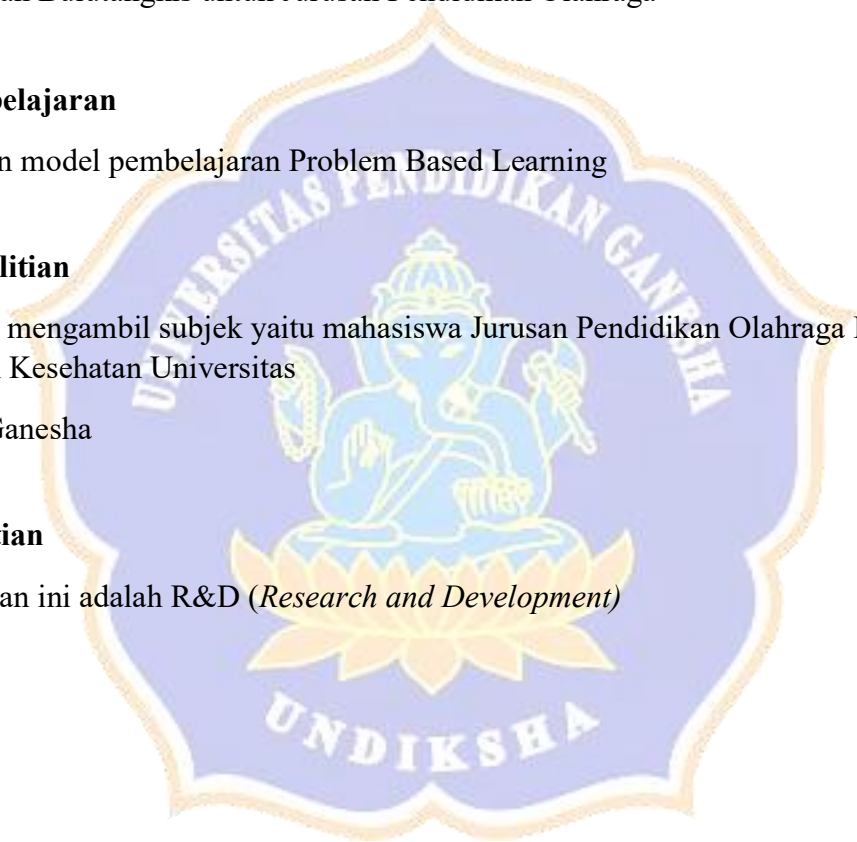
Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek yaitu mahasiswa Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas

Pendidikan Ganesha

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*)



Lampiran 19 Dokumentasi Uji Ahli Media

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED*
***LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS**

Hari/ Tanggal : 19 September 2022
 Penilai : I Nenguh Eka Murtawati, S.Pd.M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

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

13	Kemandirian pengoperasian konten interaktif.	✓	
14	Fungsi tombol pada konten interaktif sudah baik.	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten interaktif.	✓	
C. Karakteristik Peserta Didik			
16	Kesesuaian konten interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik.	✓	
17	Konten interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	✓	
D. Model Pembelajaran			
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif dengan topik pembelajaran.	✓	
E. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran.	✓	

Kesimpulan :

Konten Interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

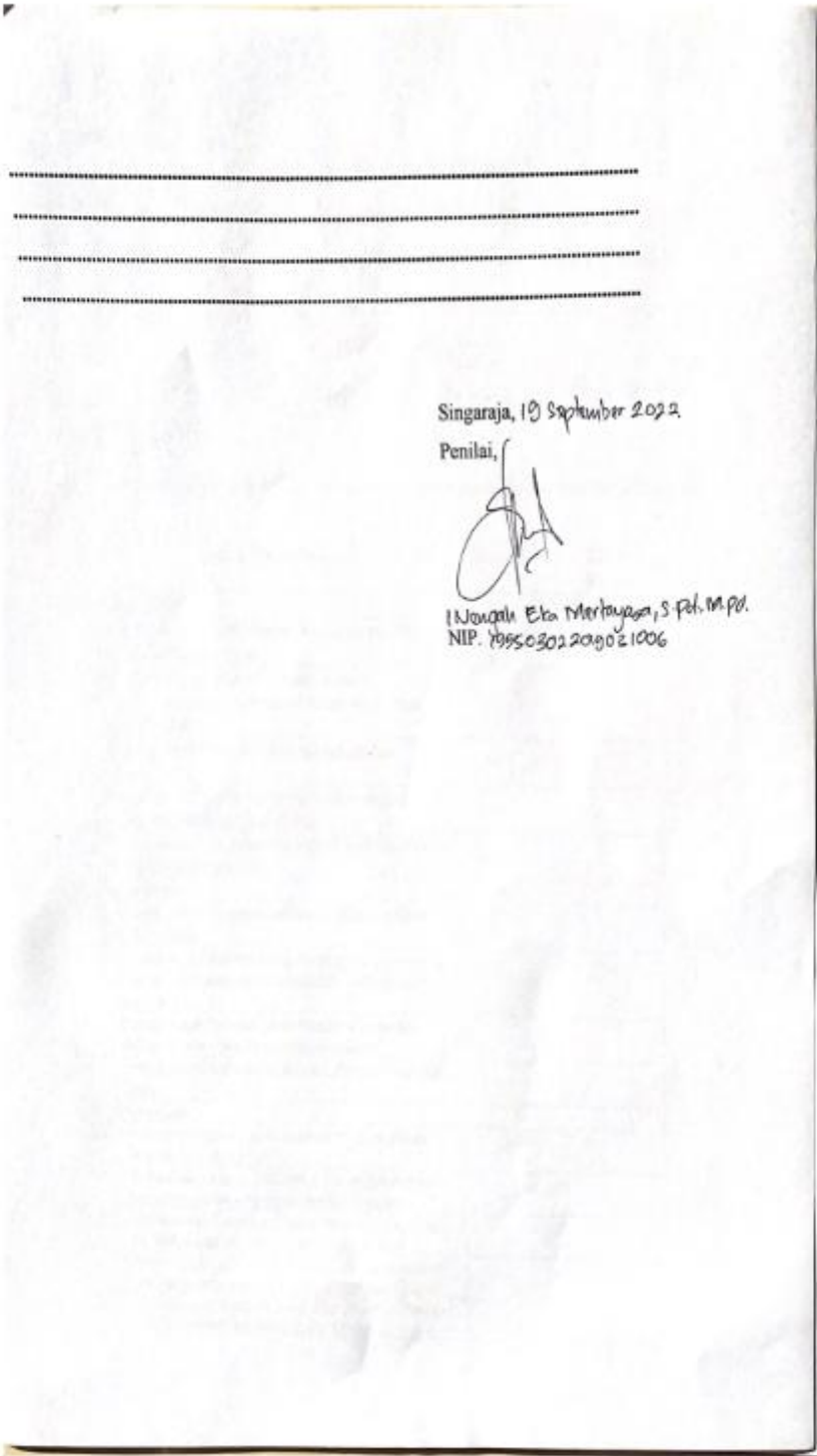
- Komposisi teks dan gambar disesuaikan
- Posisi menu Utama disesuaikan
- Tambahkan petunjuk penggunaan.

.....

.....

.....

.....



Singaraja, 10 September 2022

Penilai,

I Nengah Eka Merdayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195503022008021006

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED*
***LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS**

Hari/ Tanggal : 23 September 2022
 Penilai : I Nugrah Eka Martayana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

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

13	Kemandirian pengoperasian konten interaktif.	✓	
14	Fungsi tombol pada konten interaktif sudah baik.	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten interaktif.	✓	
C. Karakteristik Peserta Didik			
16	Kesesuaian konten interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik.	✓	
17	Konten interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	✓	
D. Model Pembelajaran			
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif dengan topik pembelajaran.	✓	
E. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran.	✓	

Kesimpulan :

Konten Interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

✓

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

Singaraja, 23 September 2022
Penilai,



(Nugali Eka Murtayasa S.Pd., M.Pd.)
NIP. 199003022019031006

ANGKET UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED*
***LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS**

Hari/ Tanggal : Selasa, 25 September 2020
 Penilai : Dr. Ni Kent Kertianah, S.S., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

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

13	Kemandirian pengoperasian konten interaktif.	✓	
14	Fungsi tombol pada konten interaktif sudah baik.	✓	
15	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten interaktif.	✓	
C. Karakteristik Peserta Didik			
16	Kesesuaian konten interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik.	✓	
17	Konten interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik.	✓	
D. Model Pembelajaran			
18	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten interaktif dengan topik pembelajaran.	✓	
E. Evaluasi			
19	Kesesuaian jenis tes yang digunakan pada setiap kegiatan belajar.	✓	
20	Kesesuaian jumlah soal/butir tes dengan tujuan pembelajaran.	✓	

Kesimpulan :

Konten Interaktif ini dinyatakan*:

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

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

Kritikan dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

Singaraja,
Penilai,



Dr. Af Khot Kertokus, S.Si. M.Pd
NIP. 19701118 1997 032001

Lampiran 20 Dokumentasi Uji Ahli Isi



ANGKET VALIDITAS AHLI ISI
PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM BASED*
***LEARNING* PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN BULUTANGKIS**

Hari/Tanggal : Selasa / 8 - 11 - 2023.

Validator : Dr. Lili Nur Ariani S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian isi materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian isi materi dalam konten pembelajaran interaktif terhadap tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian isi materi terhadap kebutuhan peserta didik	✓	
4	Kesesuaian pustaka yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
5	Kemudahan memahami materi pada konten pembelajaran interaktif	✓	
B. Kebahasaan			
6	Tulisan dalam konten interaktif dapat terbaca dengan baik	✓	
7	Kejelasan informasi yang disampaikan pada konten pembelajaran interaktif pembelajaran interaktif	✓	
8	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
9	Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.	✓	
C. Penyajian			
10	Penyajian materi pada konten pembelajaran interaktif sudah jelas	✓	
11	Kesesuaian objek 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
12	Kesesuaian karakter 3 dimensi yang digunakan terhadap konten pembelajaran interaktif	✓	
13	Kesesuaian gambar yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
14	Kesesuaian animasi yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran	✓	

15	Kesesuaian kuis yang digunakan terhadap materi dalam konten pembelajaran interaktif	✓	
----	---	---	--

Kesimpulan :


Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan*:

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

*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Kritikan dan masukan :

TEKAIT KONTEN ANIMASI SMT MELAKUKAN PUKULAN
 LOG DAN SERVICE PINDOK BACKHAND.
 BAHASA DALAM TEKNIK PUKULAN.

Singaraja, 8-11-2022.
 Penilai


 Dr. Lili Nur Ari Anis, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21 Dokumentasi Pre-test

55 dari 100 poin 🔒 Skor tidak dirilis

Pretest Materi Pukulan Bulutangkis

* Wajib

NIM : * _____ / 0

1616041011

Tambahkan masukan individual

✓ 1. Permainan bulutangkis berasal dari negara ... * 5 / 5

India ✓

Amerika

Jerman

Prancis

Inggris

Tambahkan masukan individual

✘ 2. Permainan bulutangkis dipopulerkan oleh... *

0 / 5

- George Hanscock
- Lewis Robert
- H. Fisher
- M.J. Panley
- H.Q. Selby

✘

Jawaban yang benar

- Lewis Robert

Tambahkan masukan individual

✘ 3. International Badminton Federation (IBF) berdiri pada tanggal... *

0 / 5

- 5 Mei 1943
- 10 Mei 1943
- 5 Juni 1934
- 5 Juli 1934
- 10 Juli 1934

✘

Jawaban yang benar

- 5 Juli 1934

Tambahkan masukan individual



✓ 4. Organisasi bulu tangkis Indonesia adalah... *

5 / 5

- PASI
- PERBASI
- PBSI ✓
- PBVSI
- PABSI

Tambahkan masukan individual

✓ 5. Bola dalam permainan bulu tangkis disebut dengan istilah... *

5 / 5

- Shuttlecock ✓
- Shuttlehands
- Sticks Ball
- Bad Cocks
- Badminton Ball

Tambahkan masukan individual



✘ 6. Dasar yang bisa menghasilkan pukulan berkualitas dalam bulu tangkis adalah apabila dilakukan dalam posisi baik disebut... * 0 / 5

- Preparation
- Footwork
- Drive
- Dropshot
- LOB



Jawaban yang benar

- Footwork

Tambahkan masukan individual

✔ 7. Pukulan lob dibedakan menjadi dua macam yaitu... * 5 / 5

- LOB Panjang dan LOB Pendek
- LOB Depan dan LOB Belakang
- LOB Menyerang dan LOB Belakang
- LOB Serang dan LOB Penangkis
- LOB Atas dan LOB Bawah



Tambahkan masukan individual



✘ 8. Pukulan overhead yang meluncur dekat net dan jatuh di depan lapangan lawan * 0 / 5 disebut...

- Servis ✘
- Smash
- Dropshot
- Netting
- Backhand

Jawaban yang benar

- Dropshot

Tambahkan masukan individual

✔ 9. Jumlah set dalam permainan bulu tangkis adalah...* 5 / 5

- 1 dan 3 set
- 2 dan 3 set ✔
- 3 dan 4 set
- 4 dan 6 set
- 3 dan 5 set

Tambahkan masukan individual



✓ 10. Bola dalam permainan bulu tangkis terbuat dari...*

5 / 5

- Kulit
- Kain
- Bulu
- Rotan
- Plastik



Tambahkan masukan individual

✓ 11. Kejuaraan bulu tangkis beregu putri tingkat dunia, memperebutkan piala yang bernama...

5 / 5

- Asian Cup
- World Cup
- Uber Cup
- Thomas Cup
- All England



Tambahkan masukan individual



✓ 12. Pada sistem side by side lapangan dibagi menjadi... *

5 / 5

2 Bagian ✓

3 Bagian

4 Bagian

5 Bagian

6 Bagian

Tambahkan masukan individual

✗ 13. Teknik atau cara memegang raket bulu tangkis ada empat cara. Cara memegang raket grip dengan memutar putaran ke kiri disebut dengan...

* 0 / 5

Pryingon Grip

England Grip

Shakehand Grip

Backhand Grip

Handle Grip ✗

Jawaban yang benar

Backhand Grip

Tambahkan masukan individual



✓ 14. Teknik pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang adalah... * 5 / 5

Pukulan Servis

Pukulan Lob ✓

Pukulan Dropshot

Pukulan Smash

Pukulan Drive

Tambahkan masukan individual

✓ 15. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan... * 5 / 5

Di Belakang Net

Menjauh Dari Net

Di Depan Net ✓

Di Atas Net

Di Bawah Net

Tambahkan masukan individual



✓ 16. Dalam permainan bulu tangkis pukulan yang paling utama adalah... * 5 / 5

- Smash
- Forehand
- Service ✓
- Block
- Drive

Tambahkan masukan individual

✗ 17. Pukulan smash dilakukan pada saat bola... * 0 / 5

- Meluncur Turun
- Setinggi Loncatan
- Menjelang Meluncur Jatuh ✗
- Melambung Di Depan Atas Kepala
- Setinggi Dada

Jawaban yang benar

- Melambung Di Depan Atas Kepala

Tambahkan masukan individual



✘ 18. Lajunya pukulan dropshot adalah... *

0 / 5

- Menukik Tajam Dengan Cepat
- Mendatar Dengan Cepat
- Lambat Mendatar
- Keras Mendatar
- Keras Melayang

Jawaban yang benar

- Lambat Mendatar

Tambahkan masukan individual

✘ 19. Macam-macam pukulan dalam permainan bulu tangkis, antara lain... *

0 / 5

- Smash, Backhand, Lurus
- Drive, Dropshot, Horizontal
- Vertical, Lurus, Lob
- Smash, Vertical, Lob
- Forehand, Melambung, Datar

Jawaban yang benar

- Drive, Dropshot, Horizontal

Tambahkan masukan individual



Lampiran 22 Dokumentasi Post-test

✓ 1. Permainan bulutangkis berasal dari negara ... *

5 / 5

- India ✓
- Amerika
- Jerman
- Prancis
- Inggris

Tambahkan masukan individual

✓ 2. Permainan bulutangkis dipopulerkan oleh... *

5 / 5

- George Hanscock
- Lewis Robert ✓
- H. Fisher
- M.J. Panley
- H.Q. Selby

Tambahkan masukan individual



✓ 3. International Badminton Federation (IBF) berdiri pada tanggal... *

5 / 5

- 5 Mei 1943
- 10 Mei 1943
- 5 Juni 1934
- 5 Juli 1934
- 10 Juli 1934



Tambahkan masukan individual

✓ 4. Organisasi bulu tangkis Indonesia adalah... *

5 / 5

- PASI
- PERBASI
- PBSI
- PBVSI
- PABSI



Tambahkan masukan individual



✓ 5. Bola dalam permainan bulu tangkis disebut dengan istilah... *

5 / 5

- Shuttlecock ✓
- Shuttlehands
- Sticks Ball
- Bad Cocks
- Badminton Ball

Tambahkan masukan individual

✓ 6. Dasar yang bisa menghasilkan pukulan berkualitas dalam bulu tangkis adalah apabila dilakukan dalam posisi baik disebut...

* 5 / 5

- Preparation
- Footwork ✓
- Drive
- Dropshot
- LOB

Tambahkan masukan individual



✓ 7. Pukulan lob dibedakan menjadi dua macam yaitu... *

5 / 5

- LOB Panjang dan LOB Pendek
- LOB Depan dan LOB Belakang
- LOB Menyerang dan LOB Belakang
- LOB Serang dan LOB Penangkis ✓
- LOB Atas dan LOB Bawah

Tambahkan masukan individual

✓ 8. Pukulan overhead yang meluncur dekat net dan jatuh di depan lapangan lawan disebut...

* 5 / 5

- Servis
- Smash
- Dropshot ✓
- Netting
- Backhand

Tambahkan masukan individual



✓ 9. Jumlah set dalam permainan bulu tangkis adalah... *

5 / 5

1 dan 3 set

2 dan 3 set ✓

3 dan 4 set

4 dan 6 set

3 dan 5 set

Tambahkan masukan individual

✓ 10. Bola dalam permainan bulu tangkis terbuat dari... *

5 / 5

Kulit

Kain

Bulu ✓

Rotan

Plastik

Tambahkan masukan individual



✓ 11. Kejuaraan bulu tangkis beregu putri tingkat dunia, memperebutkan piala yang bernama... * 5 / 5

- Asian Cup
- World Cup
- Uber Cup ✓
- Thomas Cup
- All England

Tambahkan masukan individual

✓ 12. Pada sistem side by side lapangan dibagi menjadi... * 5 / 5

- 2 Bagian ✓
- 3 Bagian
- 4 Bagian
- 5 Bagian
- 6 Bagian

Tambahkan masukan individual



✘ 13. Teknik atau cara memegang raket bulu tangkis ada empat cara. Cara memegang raket grip dengan memutar putaran ke kiri disebut dengan...

* 0 / 5

Pryingon Grip

England Grip

Shakehand Grip

Backhand Grip

Handle Grip

Jawaban yang benar

Backhand Grip

Tambahkan masukan individual



✓ 14. Teknik pukulan dengan tujuan untuk melambungkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke garis belakang adalah... * 5 / 5

Pukulan Servis

Pukulan Lob ✓

Pukulan Dropshot

Pukulan Smash

Pukulan Drive

Tambahkan masukan individual

✓ 15. Pukulan netting merupakan pukulan pendek yang dilakukan... * 5 / 5

Di Belakang Net

Menjauh Dari Net

Di Depan Net ✓

Di Atas Net

Di Bawah Net

Tambahkan masukan individual

UNDIKSHA

✓ 16. Dalam permainan bulu tangkis pukulan yang paling utama adalah... *

5 / 5

- Smash
- Forehand
- Service
- Block
- Drive



Tambahkan masukan individual

✗ 17. Pukulan smash dilakukan pada saat bola... *

0 / 5

- Meluncur Turun
- Setinggi Loncatan
- Menjelang Meluncur Jatuh
- Melambung Di Depan Atas Kepala
- Setinggi Dada



Jawaban yang benar

UNDIKSHA

✓ 18. Lajunya pukulan dropshot adalah... *

5 / 5

- Menukik Tajam Dengan Cepat
- Mendatar Dengan Cepat
- Lambat Mendatar ✓
- Keras Mendatar
- Keras Melayang

Tambahkan masukan individual

✗ 19. Macam-macam pukulan dalam permainan bulu tangkis, antara lain... *

0 / 5

- Smash, Backhand, Lurus
- Drive, Dropshot, Horizontal
- Vertical, Lurus, Lob
- Smash, Vertical, Lob ✗
- Forehand, Melambung, Datar

Jawaban yang benar



✓ 20. Pukulan yang jatuhnya dekat net disebut pukulan... *

5 / 5

- Service
- Lob
- Smash
- Dropshot
- Drive



Tambahkan masukan individual



RIWAYAT HIDUP



Gede Bayu Kariada Putra lahir di Singaraja pada tanggal 11 Oktober 1998. Penulis lahir dari pasangan Putu Ada, M.Pd dan Ni Ketut Ayu Arini, S.Pd.SD. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Desa Panji, Babakan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan TK di TK Lab

Undiksha pada tahun 2005 kemudian dilanjutkan ke jenjang sekolah dasar di SD Lab Undiksha sampai tahun 2011. Dilanjutkan ke jenjang Pendidikan menengah pertama di SMP N 1 Singaraja lulus pada tahun 2014 dilanjutkan ke sekolah menengah atas di SMA N 4 Singaraja lulus pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan Pendidikan di perguruan tinggi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Teknik Informatika. Pada semester akhir penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Kepelatihan Bulutangkis”

