




Lampiran 1 Surat Permohonan Dada

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN  
Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 8116  
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571  
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

---


Nomor : 1990/UN48.11.1/DT/2022 Singaraja, 30 Agustus 2022  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Data

Yth. Kepala SMP N 2 Banjarangkan  
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 Kadek Adhi Naryana Putra  
NIM : 1715051098  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Semester : XI (sebelas)

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



PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG  
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN



Alamat : Desa Tihingan, Kec. Banjarangkan, Kab. Klungkung Telp. (0366) 5582134  
Email : [dwibra84@yahoo.com](mailto:dwibra84@yahoo.com) website : [smpn2banjarangkan.sch.id](http://smpn2banjarangkan.sch.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.10/166/SMP.2 Bra/Disdikpora

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 2 Banjarangkan menerangkan bahwa :

N a m a : I Kadek Adhi Naryana Putra  
N I M : 1715051098  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Menunjuk surat dari Universitas Pendidikan Ganesaha Nomor : 1990/UN48.11.1/DT/2022 tanggal 30 Agustus 2022, kami memberikan ijin mahasiswa tersebut di atas untuk mencari data di SMP Negeri 2 Banjarangkan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tihingan, 31 Agustus 2022  
Kepala SMP Negeri 2 Banjarangkan  
SMPN 2  
BANJARANGKAN  
I Wayan Sandi Ika, S.Pd, M.Pd  
NIP. 196805091998021008

Lampiran 2 Surat Pernyataan Guru

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Suardika, S.Pd,

NIP : 197003112005011008


Sekolah : SMP N 2 Banjarangkan

Menyatakan bahwa saya selaku Guru pengempu Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Kelas VIII di SMP N 2 Banjarangkan, Tidak dilaksanakannya praktek lapangan pada mata pelajaran aktifitas air renang gaya dada. Hal tersebut di karenakan jarak tempuh dari tempat praktek yang cukup jauh sehingga tidak memungkinkan bagi para siswa.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Klungkung, 26 Desember 2022

Yang membuat pernyataan  
Guru SMP N 2 Banjarangkan

  
I. Wayan Suardika, S.Pd  
NIP. 197003112005011008

Lampiran 3 Hasil Angket Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada  
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi  
Discovery Learning Pada Mata Pembelajaran PJOK Materi Aktivitas Air  
di SMP Negeri 2 Banjarangkan

(Guru)

Nama : I Wayan Suardika, S. Pd  
NIP : 197003112005011088

Pertanyaan:

1. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air, pendekatan atau metode apa yang bapak/ibu gunakan?

Jawaban:

Metode yang digunakan adalah Ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas

2. Bagaimanakah penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan khususnya materi aktivitas air, selama pendekatan atau metode tersebut bapak/ibu gunakan?

Jawaban:

Pembelajaran berlangsung dengan baik

3. Apakah terdapat kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban

Ada, Siswa susah memahami materi dikarenakan sedikitnya contoh gerakan, guru tidak yakin sepenuhnya apakah siswa benar-benar memahami pembelajaran

4. Faktor apa saja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban:

Contoh - Contoh gambar terlalu sedikit.

5. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban:

Buku paket dan PPT.

6. Berapa jumlah tenaga pendidik atau guru yang mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan kelas VIII?

Jawaban:

1

7. Sarana dan prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan materi Aktivitas Air?

Jawaban:

LCD, Laptop, dan Buku paket

8. Apakah alat dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran?

Jawaban:

Alat yang digunakan belum cukup memfasilitasi  
Media pembelajaran belum memfasilitasi

9. Apakah bapak/ibu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif?

Jawaban:

Belum, malah dari itu coba dikembangkan

10. Menurut pemahaman bapak/ibu, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Jasmani < Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban:

Perlu, dengan adanya ~~ter~~ media pembelajaran interaktif guru memiliki variasi pembelajaran

11. Informasi apa saja yang diharapkan dimuat dalam media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban:

Materi dan Quiz

12. Bagaimana respon bapak/ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu referensi dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terkhusus materi Aktivitas Air?

Jawaban:

Sangat berharap bisa memberikan solusi terhadap pembelajaran pada proses pembelajaran

Banjarangkan  
Guru Pengempu Mata Pelajaran

I. Wayan Suardika, S. Pd  
NIP. 197003112005011028

## SILABUS PEMBELAJARAN

**Satuan Pendidikan** : SMP/MTs  
**Mata Pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)  
**Kelas** : VIII (Delapan)

### Kompetensi Inti

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

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik.	Renang gaya dada	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengidentifikasi gerakan kaki, tangan, mengambil nafas dan koordinasi gerak renang gaya dada.</li><li>• Menjelaskan gerakan kaki, tangan, mengambil nafas dan koordinasi gerak renang gaya dada.</li></ul>	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"><li>• Melalui tes tertulis/ lisan atau penugasan tentang</li></ul>	12 JP	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sumber Buku Pend.Jas. Olahraga dan Kes.</li></ul>



<p>4.8 Menyimpulkan konsep gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan cara melakukan gerakan kaki, tangan, mengambil nafas dan koordinasi gerak renang gaya dada.</li> <li>• Menyimpulkan gerakan kaki, tangan, mengambil nafas dan koordinasi gerak renang gaya dada.</li> </ul>	<p>konsep keterampilan gerak renang gaya dada dan gaya bebas</p> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui unjuk kerja/praktik, projek, atau protfolio tentang konsep keterampilan gerak renang gaya dada dan gaya bebas</li> </ul>	<p>SMP Kelas VIII</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar peraga renang gaya dada</li> <li>• Pelampung</li> <li>• Peluit TV</li> <li>• Video</li> <li>• Topi renang</li> </ul>
--	--	--	---	--

Catatan:

\*) Merupakan pembelajaran pilihan yang pelaksanaan pembelajarannya disesuaikan dengan kondisi dan situasi sekolah.

\*\*\*) Pembelajaran pencak silat dapat digantikan dengan beladiri yang lainnya, disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah

Lampiran 5 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

**SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan (PJOK)  
 Materi Pokok : Aktivitas Air (Aktivitas Gerakan Kaki)  
 Kelas / Semester : VII / Genap Materi Pokok: 3 x 40 menit (1 Pertemuan)  
 KD : 3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gayarenang dengan koordinasi yang baik

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN:</b> Melalui Kegiatan Pembelajaran Peserta didik mampu, 1. Mengidentifikasi gerakan kaki renang gaya dada 2. Menjelaskan gerakan kaki renang gaya dada 3. Menjelaskan cara melakukan gerakan kaki renang gaya dada	
<b>MODEL: Discovery Learning</b>	
<b>PERTEMUAN 1 (3 X 40 Menit)</b>	
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	<b>MODEL DISCOVERY LEARNING</b>
<b>Kegiatann Pendahuluan (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan agama/ kepercayaanya masing-masing untuk memulai pembelajaran</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetisi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh peserta didik</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b> Sintak-sintak Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Stimulasi (Stimulation)</b> Guru memberikan sebuah persoalan yang mengundang rasa ingin tahu peserta didik terkait Gerakan kanki renang gaya dada</li> <li>- <b>Identifikasi Masalah (Problem Statmen)</b> Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah yang yang diberikan oleh guru</li> <li>- <b>Pengumpulan Data (Data Collection)</b> Peserta didik mengumpulkan data dan memahami maupun mempelajari materi tentang aktivitas gerakan kaki renang gaya dada melalui berbagai sumber seperti modul, internet dan media pembelajaran interaktif</li> <li>- <b>Pengilahan Data (Data Processing)</b> Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok kecil di dalam kelas dengan jumlah siswa 3-4 orang dan peserta didik diminta untuk mendiskusikan informasi yang sudah dikumpulkan tentang aktivitas gerakan kaki renang gaya dada</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pembuktian (<i>Verification</i>)</b> Peserta didik diminta untuk mengerjakan Quis aktivitas gerakan kaki renang gaya dada yang sudah disediakan dalam media pembelajaran</li> <li>- <b>Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</b> Peserta diminta untuk menyimpulkan tentang materi aktivitas gerakan kaki renang gaya dada, dari hasil diskusi kelompok</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Melakukan penilaian</li> <li>- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</li> <li>- Pembelajaran diakhiri dengan salam</li> </ul>
<b>Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sikap: Jurnal Kehadiran Siswa</li> <li>- Pengetahuan: Tes Tulis (Pilihan Ganda) dan Tes Lisan (Pemaparan Materi Dari Pemahaman siswa)</li> </ul>
<b>Remidial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Pembelajaran Pengayaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media: Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Alat: <i>Laptop, Smartphone, Alat tulis</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Buku Paket</li> </ul>

**SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan (PJOK)

Materi Pokok : Aktivitas Air (Aktivitas Gerakan Tangan)

Kelas / Semester : VII / Genap Materi Pokok:3 x 40 menit (1 Pertemuan)

KD : 3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN:</b>	
Melalui Kegiatan Pembelajaran Peserta didik mampu,	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi gerakan tangan renang gaya dada</li> <li>2. Menjelaskan gerakan tangan renang gaya dada</li> <li>3. Menjelaskan cara melakukan gerakan tangan renang gaya dada</li> </ol>	
<b>MODEL: Discovery Learning</b>	
<b>PERTEMUAN 2 (3 X 40 Menit)</b>	
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	<b>MODEL DISCOVERY LEARNING</b>
<b>Kegiatann Pendahuluan (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan agama/ kepercayaanya masing-masing untuk memulai pembelajaran</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh peserta didik</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b> Sintak-sintak Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Stimulasi (Stimulation)</b> Guru memberikan sebuah persoalan yang mengundang rasa ingin tahu peserta didik terkait Gerakan tangan renang gaya dada</li> <li>- <b>Identifikasi Masalah (Problem Statmen)</b> Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah yang yang diberikan oleh guru</li> <li>- <b>Pengumpulan Data (Data Collection)</b> Peserta didik mengumpulkan data dan memahami maupun mempelajari materi tentang aktivitas gerakan tangan renang gaya dada melalui berbagai sumber seperti modul, internet dan media pembelajaran interaktif</li> <li>- <b>Pengilahan Data (Data Processing)</b> Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok kecil di dalam kelas, dengan jumlah siswa 3-4 orang dan peserta didik diminta untuk mendiskusikan informasi yang sudah dikumpulkan tentang aktivitas gerakan tangan renang gaya dada</li> </ul>

	<p><b>Pembuktian (<i>Verification</i>)</b> Peserta didik diminta untuk mengerjakan Quis aktivitas gerakan tangan renang gaya dada yang sudah disediakan dalam media pembelajaran</p> <p>- <b>Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</b> Peserta diminta untuk menyimpulkan tentang materi aktivitas gerakan tangan renang gaya dada, dari hasil diskusi kelompok</p>
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Melakukan penilaian</li> <li>- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</li> <li>- Pembelajaran diakhiri dengan salam</li> </ul>
<b>Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sikap: Jurnal Kehadiran Siswa</li> <li>- Pengetahuan: Tes Tulis (Pilihan Ganda, Uraian/Esai) dan Tes Lisan (Pemaparan Materi Dari Pemahaman siswa)</li> </ul>
<b>Remedial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Pembelajaran Pengayaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media: Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Alat: <i>Laptop, Smartphone, Alat tulis</i></li> </ul>
<b>Sumber Belajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Buku Paket</li> </ul>

**SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan (PJOK)

Materi Pokok : Aktivitas Air (Aktivitas Gerakan Pernafasan)

Kelas / Semester : VII / Genap Materi Pokok: 3 x 40 menit (1 Pertemuan)

KD : 3.8 Memahami gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN:</b> Melalui Kegiatan Pembelajaran Peserta didik mampu, <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi gerakan pernafasan renang gaya dada</li> <li>2. Menjelaskan gerakan pernafasan renang gaya dada</li> <li>3. Menjelaskan cara melakukan gerakan pernafasan renang gaya dada</li> </ol>	
<b>MODEL: Discovery Learning</b>	
<b>PERTEMUAN (3 X 40 Menit)</b>	
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	<b>MODEL DISCOVERY LEARNING</b>
<b>Kegiatann Pendahuluan (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan agama/kepercayaanya masing-masing untuk memulai pembelajaran</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh peserta didik</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b> Sintak-sintak Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Stimulasi (Stimulation)</b> Guru memberikan sebuah persoalan yang mengundang rasa ingin tahu peserta didik terkait Gerakan pernafasan renang gaya dada</li> <li>- <b>Identifikasi Masalah (Problem Statmen)</b> Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru</li> <li>- <b>Pengumpulan Data (Data Collection)</b> Peserta didik mengumpulkan data dan memahami maupun mempelajari materi tentang aktivitas gerakan pernafasan renang gaya dada melalui berbagai sumber seperti modul, internet dan media pembelajaran interaktif</li> <li>- <b>Pengilahan Data (Data Processing)</b> Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok kecil di dalam kelas, dengan jumlah siswa 3-4 orang dan peserta didik diminta untuk</li> </ul>

	<p>mendiskusikan informasi yang sudah dikumpulkan tentang aktivitas gerakan pernafasan renang gaya dada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pembuktian (<i>Verification</i>)</b> Peserta didik diminta untuk mengerjakan Quis aktivitas gerakan pernafasan renang gaya dada yang sudah disediakan dalam media pembelajaran</li> <li>- <b>Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</b> Peserta diminta untuk menyimpulkan tentang materi aktivitas gerakan pernafasan renang gaya dada, dari hasil diskusi kelompok</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Melakukan penilaian</li> <li>- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</li> <li>- Pembelajaran diakhiri dengan salam</li> </ul>
<b>Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sikap: Jurnal Kehadiran Siswa</li> <li>- Pengetahuan: Tes Tulis (Pilihan Ganda, Uraian/Esai) dan Tes Lisan (Pemaparan Materi Dari Pemahaman siswa)</li> </ul>
<b>Remedial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Pembelajaran Pengayaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media: Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Alat: <i>Laptop, Smartphone</i>, Alat tulis</li> </ul>
<b>Sumber Belajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Buku Paket</li> </ul>

**SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( R P P )**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan (PJOK)

Materi Pokok : Aktivitas Air (Aktivitas Koordinasi Renang )

Kelas / Semester : VII / Genap Materi Pokok:3 x 40 menit (1 Pertemuan)

KD : 4.8 Mempraktikkan konsep gerak spesifik salah satu gaya renang dengan koordinasi yang baik

<b>TUJUAN PEMBELAJARAN:</b> Melalui Kegiatan Pembelajaran Peserta didik mampu, 1. Menyimpulkan gerakan kaki, gerakan tangan, mengambil nafas dan koordinasi gerakan renang gaya dada	
<b>MODEL: Discovery Learning</b>	
<b>PERTEMUAN 4 (3 X 40 Menit)</b>	
<b>LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN</b>	<b>MODEL DISCOVERY LEARNING</b>
<b>Kegiatann Pendahuluan (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan salam dan berdoa sesuai dengan agama/kepercayaanya masing-masing untuk memulai pembelajaran</li> <li>- Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh peserta didik</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (90 Menit)</b> Sintak-sintak Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Stimulasi (Stimulation)</b> Guru memberikan sebuah persoalan yang mengundang rasa ingin tahu peserta didik terkait Gerakan koordinasi renang gaya dada</li> <li>- <b>Identifikasi Masalah (Problem Statmen)</b> Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah yang yang diberikan oleh guru</li> <li>- <b>Pengumpulan Data (Data Collection)</b> Peserta didik mengumpulkan data dan memahami maupun mempelajari materi tentang aktivitas koordinasi renang gaya dada melalui berbagai sumber seperti modul, internet dan media pembelajaran interaktif</li> <li>- <b>Pengilahan Data (Data Processing)</b> Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kelompok kecil di dalam kelas, dengan jumlah siswa 3-4 orang dan peserta didik diminta untuk mendiskusikan informasi yang sudah dikumpulkan tentang aktivitas koordinasi renang gaya dada</li> </ul>




	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Pembuktian (<i>Verification</i>)</b> Peserta didik diminta untuk mengerjakan Quis aktivitas koordinasi renang gaya dada yang sudah disediakan dalam media pembelajaran</li> <li>- <b>Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</b> Peserta diminta untuk menyimpulkan tentang materi aktivitas koordinasi renang gaya dada, dari hasil diskusi kelompok</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup (15 Menit)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan</li> <li>- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>- Melakukan penilaian</li> <li>- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik</li> <li>- Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</li> <li>- Pembelajaran diakhiri dengan salam</li> </ul>
<b>Penilaian</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sikap: Jurnal Kehadiran Siswa</li> <li>- Pengetahuan: Tes Tulis (Pilihan Ganda, Uraian/Esai) dan Tes Lisan (Pemaparan Materi Dari Pemahaman siswa)</li> </ul>
<b>Remedial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Pembelajaran Pengayaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar</li> </ul>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media: Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Alat: <i>Laptop, Smartphone</i>, Alat tulis</li> </ul>
<b>Sumber Belajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media Pembelajaran Interaktif</li> <li>- Buku Paket</li> </ul>




*Lampiran 6 Konsep Media Pembelajaran Interaktif*



Konsep Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Aktivitas Air (Renang Gaya Dada)

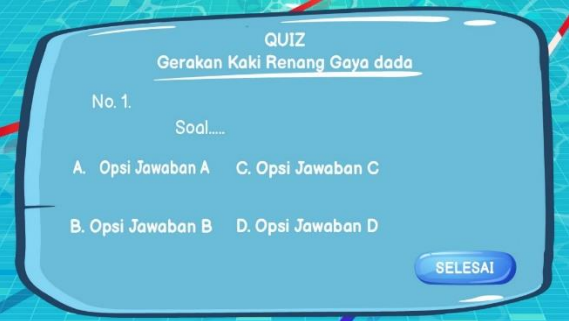
Tujuan Pembelajaran:


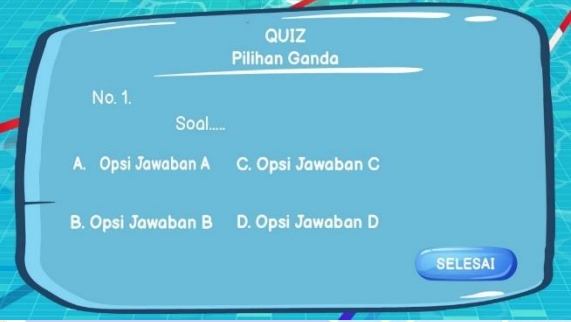

- Mengidentifikasi gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada dengan benar.
- Menjelaskan gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada dengan penuh tanggungjawab.
- Menjelaskan gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada dengan penuh tanggungjawab.
- Menyimpulkan gerakan kaki, gerakan lengan, mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada dalam bentuk perlombaan berdasarkan contoh dengan penuh percaya diri.

No.	Nama Scene	Gambar Scene	Keterangan
1	Menu Selamat Datang		Pada halaman ini pengguna harus menekan tombol mulai untuk masuk ke halaman utama (Home).

2	Menu Utama		<p>Pada Scene Menu Utama, akan menampilkan menu Petunjuk, Materi dan Evaluasi.</p>
3	Menu Petunjuk		<p>Pada Scene Petunjuk, akan menampilkan petunjuk / fungsi -fungsi dari fungsi tombol.</p>
4	Menu Materi		<p>Pada menu materi terdapat sub materi pembelajaran dan pengguna dapat memilih materi yang sudah di arahkan oleh guru.</p>

5	Menu Sub Materi		Kemudian pada pilihan materi tersebut akan menampilkan sebuah video animasi 3D, yang berupa materi gerakan kaki, gerakan tangan, pengambilan nafas dan koordinasi gerakan renang gaya dada.
6			Setelah video animasi 3D berakhir akan muncul dua tombol “Kembali” dan “Lanjut” dimana jika menekan tombol Kembali, maka video animasi akan terputar kembali, sedangkan jika menekan tombol Lanjut, maka akan di lanjutkan ke materi selanjutnya, jika penjelasan dari setiap sub materi selesai maka akan muncul muncul kuis.

7	Menu Identitas	' and 'NO ABSEN : <input type="text"/> '. At the bottom center is a blue button labeled 'LANJUT'." data-bbox="311 146 564 348"/>	<p>Pada menu ini pengguna diwajibkan mengisi identitas siswa, berupa nama serta nomor absen.</p>
8	Menu Kuis		<p>Pada menu ini akan menampilkan halaman untuk quiz dari setiap sub materi.</p>
9	Menu Hasil Kuis	' and 'NO ABSEN : <input type="text"/> '. At the bottom center is a large blue button labeled 'NILAI'. A small home icon is visible in the top right corner of the interface." data-bbox="311 601 564 803"/>	<p>Pada menu ini menampilkan biodata siswa dan nilai quiz dari setiap sub materi</p>

10	Sub Evaluasi (Pengisian Identitas)		Setiap siswa yang ingin mengerjakan evaluasi maka akan muncul menu identitas ini siswa diwajibkan mengisi identitas siswa, berupa nama serta nomor absen.
11	Sub Evaluasi (Kuis Pilihan Ganda)		Pada menu ini akan menampilkan quiz pilihan ganda dari seluruh materi Aktivitas Air Renang Gaya Dada.
12	Sub Evaluasi (Hasil Kuis Pilihan Ganda)		Pada menu ini akan menampilkan hasil dari kuis pilihan ganda.

*Lampiran 7 Kisi-kisi Ujian 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) sajian. 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 dasar	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptual materi dengan sumber belajar	8
2	Kebahasaan	Keterbacaan	9
		Kejelasan	10
		Bahasa	11, 12
3	Penyajian	Kejelasan uraian	13
		Kemampuan penyajian	14
		Kejelasan tujuan	15
		Urutan penyajian	16
		Interaktivitas	17
		Kesesuaian alokasi waktu, gambar dan animasi	18, 19, 20
		Kesesuaian cakupan isi materi	21

## Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP  
NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : *Senin / 2 Oktober 2023*

Validator : */ Wayan Suandika, S. Pd*

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami intruksi 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	✓	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
9	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13	Kejelasan uraian materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan saat ada maupun tidak ada guru	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
17	Interaktivitas (stimulus)	✓	
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran	✓	

	interaktif		
20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi 3 dimensi dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam 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) Kritikan dan masukkan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Klungkung 2-October-2023  
Singaraja

Penilai

  
I Wayan Suardika, S.Pd  
Nip. 19700311 2005011008

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAN, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP  
NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : Rabu, 16-10/2023

Validator : Dr. Ickant Yoda, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan Isi</b>			
1	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan Kompetensi Dasar	✓	
2	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan tujuan pembelajaran	✓	
3	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Kemudahan dalam memahami intruksi 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	✓	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			
9	Keterbacaan tulisan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kejelasan informasi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
11	Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada media pembelajaran interaktif	✓	
12	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah yang benar	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13	Kejelasan uraian materi pada media pembelajaran interaktif	✓	
14	Kemampuan penyajian pada media pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik, mampu digunakan saat ada maupun tidak ada guru	✓	
15	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
16	Urutan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif	✓	
17	Interaktivitas (stimulus)		
18	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif	✓	
19	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam media pembelajaran	✓	

	interaktif		
20	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi 3 dimensi dengan materi	✓	
21	Cakupan isi materi dalam 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) Kritikan dan masukkan:

.....

.....

.....

.....

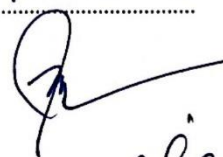
.....

.....

Singaraja, .....

Penilai

18-10-2023



I Komang Toha

.....

*Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media*

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA**

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan media pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7
		Grafis	8, 9, 10
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	11, 12, 13
		Kelengkapan fitur	14



## Lampiran 10 Instrumen Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSESTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : Rabu / 4 Oktober 2023

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

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi		✓
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis		✓
12	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif		✓

13	Kemudahan dalam penilaian kuis		
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam 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) Kritikan

dan masukkan:

- Teks pada awal multimedia dibuat lebih
- Tambahkan tombol background
- Tambahkan tombol back ke menu main
- Suara video di besarkan
- pada tampilan menu ditambahkan gambar pendukung untuk melengkapi space yg kosong

Singaraja, 9 Oktober 2023

Penilai

*[Signature]*  
I Ketut Anulika Pradnyana



**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : Senin / 23 Oktober 2023

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

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	

13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam 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) Kritikan dan masukkan:

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Singaraja, 23 Oktober 2023

Penilai

  
Ketut Andika Pradnyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSESTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLARAHAGA DAN KESEHATAN DI  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : *Pada / 4 Oktober 2023*

Validator : *1 Nengah Eka Mertayasa, S. Pd., M. Pd.*

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	

13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam 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

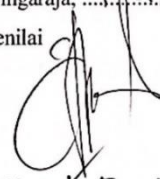
\*(Mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu) Kritikan

dan masukkan:

- Susunlah spasi pada materi
  - Tambahkan petunjuk evaluasi
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Singaraja, 4 Oktober 2023

Penilai



I. Nengah Epa Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSESTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLARAGA DAN KESEHATAN DI  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Hari/Tanggal : Senin / 23 Oktober 2023

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

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif</b>			
1	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan	✓	
2	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan	✓	
3	Ketepatan penggunaan spasi, judul, sub judul	✓	
4	Ketepatan dalam pengetikan materi	✓	
5	Kesesuaian perataan paragraph teks	✓	
6	Keserasian komposisi warna pada gambar dan animasi	✓	
7	Keserasian warna <i>background</i> dengan huruf	✓	
8	Kenyamanan penyusunan tambilan media pembelajaran interaktif	✓	
9	Kerapian penyusunan tampilan media pembelajaran interaktif	✓	
10	Kualitas gambar dan animasi yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
11	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran interaktif dalam mengakses materi dan kuis	✓	
12	Kemandirian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif	✓	

13	Kemudahan dalam penilaian kuis	✓	
14	Kelengkapan komponen-komponen dalam 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) Kritikan dan

masukkan:

Masih ada saran telah dikoreksi dengan baik...

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 23 - Oktober - 2023

Penilai



I. Nengah Eka Martayasa, S. Pd., M. Pd.

*Lampiran 11 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Klompok Kecil dan Lapangan*

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

Uji perorangan dilakukan untuk memperoleh masukan tentang kesalahan-kesalahan yang tampak dalam produk pengembangan dan memperoleh petunjuk awal tentang daya guna media pembelajaran interaktif. Sedangkan uji kelompok kecil dilakukan dengan mengujicobakan program terhadap kelompok kecil calon pengguna. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media 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	Interaktivitas	<i>Usability</i> / Mudah digunakan	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 media pembelajaran interaktif	10, 12

*Lampiran 12 Angket Uji Coba Perorangan*

**ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSESTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLARAGA DAN KESEHATAN DI  
SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

---

**Pengantar**

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Di Smp Negeri 2 Banjarangkan.

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 (✓) 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	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	✓				



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

17 (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
18 (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran			✓		
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar		✓			
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar		✓			

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....



## Lampiran 13 Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan

No	Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	4
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	5	4	5
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	5	5	4
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.	4	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	5	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	3	3	3
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	5
12 (-)	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>power point</i> .	3	3	3
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.	5	4	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif.	5	5	5
15	media pembelajaran interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	5	4

No	Pertanyaan	Responden		
		1	2	3
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif.	2	3	2
17 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3
18 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	3	3	3
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	4	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	4	4	5
<b>Jumlah Skor Responden</b>		<b>86</b>	<b>87</b>	<b>86</b>
<b>Jumlah Seluruh Item x Bobot</b>		<b>100%</b>		
<b>Persentase Per Subjek</b>		<b>86%</b>	<b>87%</b>	<b>86%</b>
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		<b>86,33%</b>		
<b>Kualifikasi</b>		<b>Baik</b>		



*Lampiran 14 Angket Uji Coba Klompok Kecil*

**ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
DI SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

---

**Pengantar**

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Aktivitas Air di SMP Negeri 2 Banjarangkan.

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 (✓) 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	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik	✓				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur dan mudah dipahami	✓				

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

18 (-)	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran		✓			
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	✓				

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....



## Lampiran 15 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4





No	Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	membuat saya lebih aktif belajar.										
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
<b>Jumlah Skor Responden</b>		<b>85</b>	<b>87</b>	<b>87</b>	<b>88</b>	<b>87</b>	<b>87</b>	<b>89</b>	<b>90</b>	<b>87</b>	<b>86</b>
<b>Jumlah Seluruh Item x Bobot</b>		<b>100%</b>									
<b>Persentase Per Subjek</b>		<b>85%</b>	<b>87%</b>	<b>87%</b>	<b>88%</b>	<b>87%</b>	<b>87%</b>	<b>89%</b>	<b>90%</b>	<b>87%</b>	<b>86%</b>
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		<b>87,30%</b>									
<b>Kualifikasi</b>		<b>Baik</b>									



*Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan*

**ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP  
NEGERI 2 BANJARANGKAN**

**Pengantar**

Pernyataan pernyataan berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmai, Olahraga Dan Kesehatan Di Smp Negeri 2 Banjarangkan

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 (√) 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	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
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 media pembelajaran interaktif		✓			

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

20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar						
----	--	--	--	--	--	--	--

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 17 Hasil Perhitungan Angket Uji Lapangan

No	Pertanyaan	Renponden																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

No	Pertanyaan	Renponden																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	memahami materi pembelajaran.																				
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		4	4	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan saat kegiatan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5

No	Pertanyaan	Responden																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	pembelajaran berlangsung.																				
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mampu meningkatkan motivasi belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
12 (-)	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>power point</i> .	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif.	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5



No	Pertanyaan	Renponden																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
15	media pembelajaran interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	2	2
17 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3
18 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	2	4	2
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani,	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5

No	Pertanyaan	Responden																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar.																				
<b>Jumlah Skor Responden</b>		85	87	87	88	87	87	89	89	87	87	89	89	88	85	89	88	80	86	85	85
<b>Jumlah Seluruh Item x Bobot</b>		100%																			
<b>Persentase Per Subjek</b>		85%	87%	87%	88%	87%	87%	89%	89%	87%	87%	89%	89%	88%	85%	89%	88%	80%	86%	85%	85%
<b>Persentase Keseluruhan Subjek (%)</b>		86,85%																			
<b>Kualifikasi</b>		Baik																			



## Lampiran 18 Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Ni Made Dinda Pringgandani	50	90
2	Made Dian Sasmita	40	85
3	I Putu Kevin Natha Dewangga	30	80
4	Kadek Trisnia Divianti	60	100
5	Ni Putu Devy Astarini	15	90
6	I Made Bagus Dwi Prasatya	40	80
7	I GD Bayu Sastra Wiguna	15	90
8	Dewa Ayu Anggan Verlita Mahliani	45	90
9	Ni Putu Sri Sedani	40	95
10	ni kt widya wati	25	90
11	Dewa gede Jack Daniel Marcho Putra	55	90
12	I NYOMAN KARYA JUNIAWAN	20	90
13	Ni Kadek Intan Dwi Rahayu	35	95
14	I Gede Juliarta Santosa	75	90
15	Pande Komang Putri Raras Devi	30	100
16	I Kadek Ary Budiastawan	55	95
17	Iputu wahyu andika	55	90
18	I Kadek Dwi Pramatha Putra	70	95
19	Ngakan putu aditya yuda pratama	35	100
20	Ni Wayan Intan Puspawati	25	90
<b>Rata-Rata</b>		<b>40,8</b>	<b>91,3</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>100</b>	
<b>N-Gain</b>		<b>0,85</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Tinggi</b>	

*Lampiran 19 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik*

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON GURU**

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

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



## Lampiran 20 Angket Respon Pendidik

**ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP  
NEGERI 2 BANJARANGKAN**

---

Nama : *1 Wawan Suandrea, S.Pd.*

NIP : *19700311200501008*

**Petunjuk Pengisian**

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

**Daftar Pernyataan Respon Guru**

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	✓				
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	✓				

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

## Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Klungkung, .....

Penilai

*I. Wayan Suardika*

I. Wayan Suardika, S.Pd

KIP. 19700311 2005011008



## Lampiran 21 Rekapitulasi Angket Pendidik

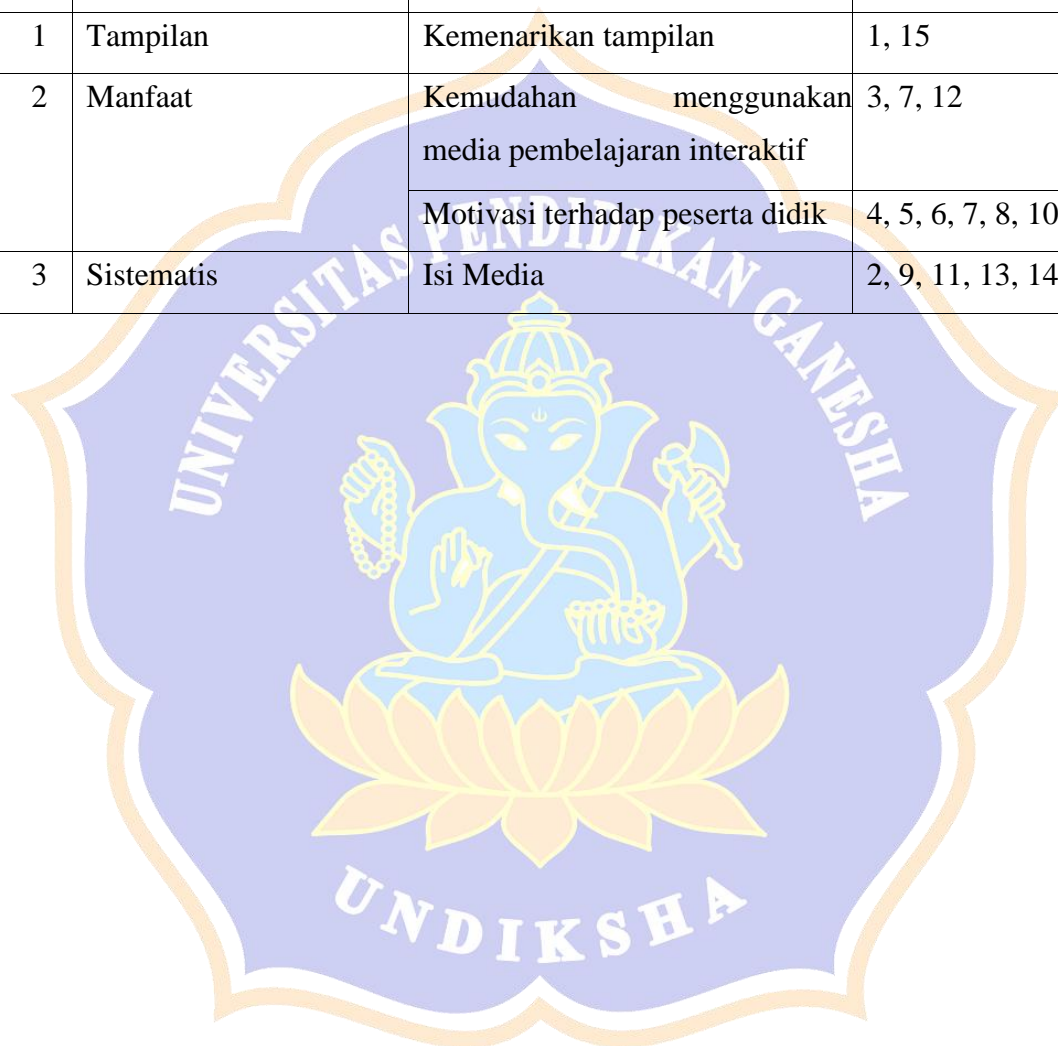
No	Pernyataan	Sekor
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi	5
2	Saya lebih tertarik mengajar menggunakan <i>powerpoint</i> dibandingkan menggunakan media pembelajaran interaktif	3
3	Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	5
4	Media pembelajaran interaktif belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	3
5	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	5
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	3
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada pembelajaran	5
9	Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi	5
10	Adanya media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada pembelajaran	5
<b>Jumlah Skor Responden</b>		<b>44</b>
<b>Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir</b>		<b>50</b>
<b>jumlah sekor Terendah Ideal x Jumlah Butir</b>		<b>10</b>
<b>Mi</b>		<b>30</b>
<b>SDi</b>		<b>6,7</b>
$\bar{x}$		<b>44</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

*Lampiran 22 Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik*

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPON PESERTA DIDIK**

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

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





*Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik*

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERSTRATEGI *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN JASMAI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SMP  
NEGERI 2 BANJARANGKAN**

**Petunjuk Pengisian**

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

**Daftar Pernyataan Respon Peserta Didik**

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	✓				
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	✓				
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran		✓			
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	✓				
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	✓				
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran					✓
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	✓				
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi		✓			

9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.			✓		
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja		✓			
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terorganisir			✓		
12	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	✓				
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar			✓		
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pembelajaran aktivitas air, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif		✓			
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran aktivitas air (renang gaya dada)	✓				

Saran/Komentar

.....

.....

.....

.....

.....



## Lampiran 24 Rekapitulasi Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	99
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	96
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	65
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	93
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	93
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	68
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	91
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	91
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	65
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja	93
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terorganisir	67
12	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	94
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	72
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pembelajaran aktivitas air, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	82
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran aktivitas air (renang gaya dada)	98
<b>Jumlah Skor Responden</b>		<b>1267</b>
<b>Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir</b>		<b>75</b>
<b>jumlah skor Terendah Ideal x Jumlah Butir</b>		<b>15</b>
<b>Mi</b>		<b>45</b>
<b>SDi</b>		<b>10</b>
$\bar{x}$		<b>63,35</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Lampiran 25 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

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



Lampiran 26 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

### SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.

Siswa/I kelas VII

SMP Negeri 2 Banjarangkan

Di Tempat

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar setarata 1 (S1) pada Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha) Singaraja, saya:

Nama: I Kadek Adhi Naryana Putra

NIM : 1715051098

Prodi: Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bersetategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Materi Aktivitas Air di SMP Negeri 2 Banjarangkan”. Angket ini bertujuan untuk mendapatkan analisis kebutuhan terkait dengan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Adapun komponen yang diperlukan yaitu karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran. Saya memohon kesediaan siswa/i kelas VIII SMP Negeri 2 Banjarangkan untuk mengisi kuesioner dalam tautan *google form* berikut ini. Semua pendapat yang diberikan tidak akan mempengaruhi hasil prestasi belajar anda di kelas. Hal ini semata-mata untuk kepentingan ilmiah saja. Saya memohon kuesioner ini dapat diisi selengkap-lengkapnyanya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas VIII SMP Negeri 2 Banjarangkan, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

I Kadek Adhi Naryana Putra

NIM. 1715051098

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama Lengkap :

Kelas :

### Petunjuk

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

### Daftar Pertanyaan

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).					
2	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).					
3	Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan komputer.					
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.					
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.					
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.					
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.					
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.					

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.					
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.					
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.					
12	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
13	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.					
14	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.					
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.					
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.					
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.					
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.					
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.					

No	Pertanyaan	Alternatif				
		SS	S	KS	TS	STS
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					

Klungkung, .....

Siswa





Lampiran 27 Hasil Angket Analisis Peserta Didik

No	Nama Lengkap	Kelas	No. Absen	1. Saya ser	2. Saya fas	3. Saya ser	4. Saya me	5. Saya ter	6. Saya ing	7. Saya bel	8. Saya ser	9. Saya ser	10. Saya m	11. Saya se	12. Menu	13.
1	Ni Made Dinda Pringgandani	VIIIB/8B	1	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Sangat Setu	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setu	San
2	Made Dian Sasmita	VIII B/8B	2	Kurang Setu	Kurang Setu	Kurang Setu	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	San
3	I Putu Kevin Natha Dewangga	VIII B/8B	3	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
4	Kadek Trisnia Divianti	VIIIB/8B	4	Kurang Setu	Kurang Setu	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
5	Ni Putu Devy Astarini	VIIIB/8B	5	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Tidak Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Sangat Setu	Setu
6	I Made Bagus Dwi Prasatya	8B	6	Sangat Setu	Setuju	Kurang Setu	Tidak Setu	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Sangat Setu	San
7	I GD Bayu Sastra Wiguna	VIII B	7	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Kurang Setu	Tidak Setu	Setuju	Setuju	San
8	Dewa Ayu Anggan Verlita Mahliani	VIIIB/8B	8	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	San
9	Ni Putu Sri Sedani	VIIIB	9	Sangat Setu	Sangat Setu	Tidak Setu	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
10	ni kt widya wati	8b	10	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Tidak Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
11	Dewa gede Jack Daniel Marcho Putra	8b	11	Setuju	Tidak Setu	Sangat Setu	Tidak Setu	Sangat Setu	Sangat Setu	Sangat Setu	Setuju	Kurang Setu	Kurang Setu	Sangat Setu	Setuju	San
12	I NYOMAN KARYA JUNIAWAN	VIIIB	12	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Kurang Setu	Sangat Setu	Setuju	Kurang Setu	Sangat Setu	Tidak Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
13	Ni Kadek Intan Dwi Rahayu	8B	13	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
14	I Gede Juliarta Santosa	8	14	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setu
15	Pande Komang Putri Raras Devi	8B	15	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
16	I Kadek Ary Budiastawan	8b	16	Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setu	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
17	Iputu wahyu andika	8b	17	Sangat Setu	Setuju	Kurang Setu	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setu
18	I Kadek Dwi Pramatha Putra	8B	18	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Kurang Setu	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	Sangat Setu	Setuju	San
19	Ngakan putu aditya yuda pratama	8B	19	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setu
20	Ni Wayan Intan Puspawati	8b	20	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setu	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setu



### HASIL ANKET PESERTA DIDIK VIII SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN

No	Daftar Pretanyaan	Responden																				Sekala Linkert				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	5	3	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	30	48	6	0	0
2	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	4	3	3	3	4	4	5	4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10	56	9	2	0
3	Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan henpone.	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	5	3	4	4	4	4	3	5	4	4	10	40	21	2	0
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	0	8	39	10	0
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	30	56	0	0	0
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	30	56	0	0	0
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	4	4	15	56	9	0	0
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	25	60	0	0	0



No	Daftar Pretanyaan	Responden																				Sekala Linkert				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SS	S	KS	TS	STS
14	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan mareti.	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	0	20	36	6	0
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	0	0	39	14	0
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam perosos pembelajaran.	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	45	44	0	0	0
17	Guru menjelaskan materi denagn menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	30	56	0	0	0
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam prosos pembelajaran.	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	20	64	0	0	0
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	15	64	3	0	0
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	15	60	3	2	0

**Keterangan:**

Mencari Total SS = 5 X total responden memilih

Mencari Total S = 4 X total responden memilih

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih

Mencari Total TS = 2 X total responden memilih

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih

**Kriteria:**

5 = SS

4 = S

3 = KS

2 = TS

1 = STS



No	Daftar Pretanyaan	Sekala Linkert					Total Sekor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
1	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	30	48	6	0	0	84	84%	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	10	56	9	2	0	77	77%	Setuju
3	Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan henpone.	10	40	21	2	0	73	73%	Setuju
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	0	8	39	10	0	57	57%	Kurang Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	30	56	0	0	0	86	86%	Sangat Setuju
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	30	56	0	0	0	86	86%	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	15	56	9	0	0	80	80%	Sangat Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	25	60	0	0	0	85	85%	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	0	64	9	2	0	75	75%	Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	15	68	0	0	0	83	83%	Sangat Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.	15	68	0	0	0	83	83%	Sangat Setuju
12	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat	35	52	0	0	0	87	87%	Sangat Setuju

No	Daftar Pretanyaan	Sekala Linkert					Total Sekor	Indeks	Keputusan
		SS	S	KS	TS	STS			
	meningkatkan motivasi saya untuk belajar.								
13	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	30	56	0	0	0	86	86%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan marati.	0	20	36	6	0	62	62%	Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	0	0	39	14	0	53	53%	Kurang Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam perosos pembelajaran.	45	44	0	0	0	89	89%	Sangat Setuju
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	30	56	0	0	0	86	86%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam prosos pembelajaran.	20	64	0	0	0	84	84%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	15	64	3	0	0	82	82%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	15	60	3	2	0	80	80%	Sangat Setuju

Keterangan:	Interval Penelitian
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih	Indeks 0% - 19,99%: Sangat Tidak Setuju
Mencari Total S = 4 X total responden memilih	Indeks 20% - 39,99%: Tidak Setuju

Mencari Total KS = 3 X total responden memilih	Indeks 40% - 59,99%: Kurang Setuju
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih	Indeks 60% - 79,99%: Setuju
Mencari Total STS = 1 X total responden memilih	Indeks 80% - 100%: Sangat Setuju

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

Mencari Skor Maksimum = 20 x 5 (Jumlah Responden x Skor Tertinggi Likert)

Mencari Nilai Index = Total Skor / Skor Maksimum





No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
1	Karakteristik Peserta Didik	Pemahaman peserta didik terhadap pelajaran	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	77%	67%	Setuju
			Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	57%		
		Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	84%	81%	Sangat Setuju
			Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan henpone.	73%		
			Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	86%		
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	80%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	85%		
			Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	75%		
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.	83%		
		Motivasi peserta didik dalam pembelajaran	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	86%	79%	Setuju
	87%					

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.			
			Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	86%		
2	Karakteristik Pembelajaran	Materi pembelajaran	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	62%	57%	Kurang Setuju
			Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	52%		
		Media pembelajaran	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.	89%	88%	Sangat Setuju
			Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	86%		
		Sarana pembelajaran	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam proses pembelajaran.	84%	82%	Sangat Setuju
			Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	82%		
			Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	80%		

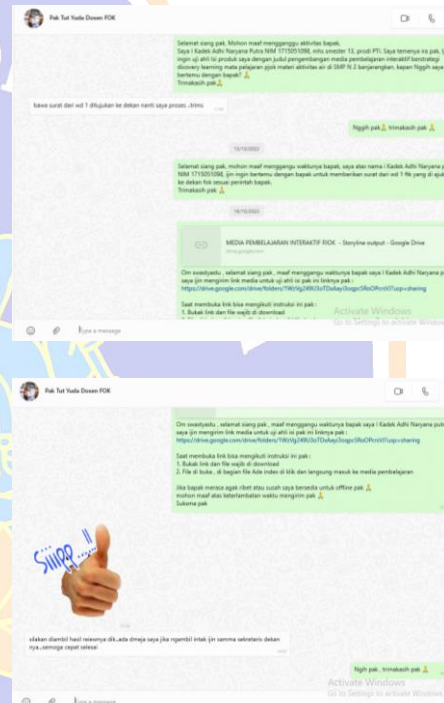
<b>Interval Penilaian</b>
Indeks 0% - 19,99%: Sangat Tidak Setuju/Sangat Kurang/Sangat Tidak Tertarik/Sangat Tidak Paham
Indeks 20% - 39,99%: Tidak Setuju/Kurang/Tidak Tertarik/Tidak Paham
Indeks 40% - 59,99%: Kurang Setuju/Cukup/Kurang Tertarik/Kurang Paham
Indeks 60% - 79,99%: Setuju/Baik/Tertarik/Paham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

<b>Keterangan</b>
Persentase Soal Di Dapat Dari Indeks
Mencari Persentase Komponen = $(\text{Persentase Soal 1} + \text{Persentase Soal N}) / (\text{Jumlah Soal Tiap Komponen})$

Lampiran 28 Dokumentasi



Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran PJOK



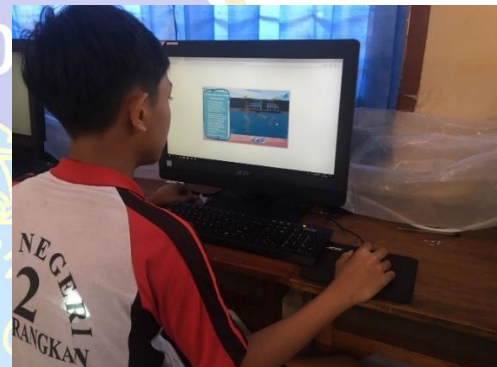
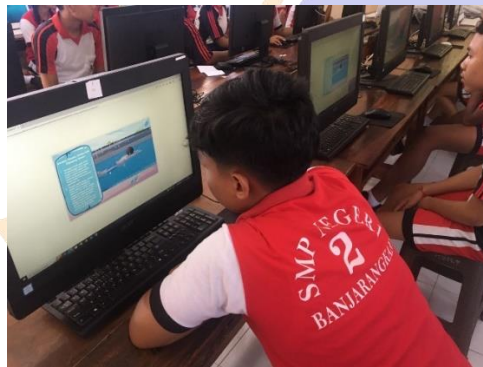
Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran (1)



Dokumentasi Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran (2)



Dokumentasi Tahap Implementasi

