

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Dada



SURAT KETERANGAN

Nomor : B.31.421.7/1770/SMAN2 SGR/DIKPORA

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 2 Singaraja menerangkan bahwa :

Nama : Nyoman Ari Satriawan
NIM : 1715051037
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Menunjuk surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Nomor : 963/UN48.11.1/DT/2023 tanggal 25 Mei 2023 Kami Memberikan Ijin mahasiswa tersebut di atas untuk mencari data di SMA Negeri 2 Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 30 Mei 2023

Kepala SMA Negeri 2 Singaraja



Dr. Y Made Bawa Mulana, S.Pd.,M.Pd.

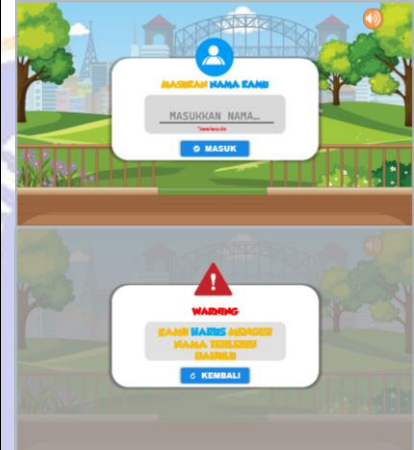

NIP. 19781130 200312 1 009

Lampiran 2 Konsep Media Pembelajaran Interaktif


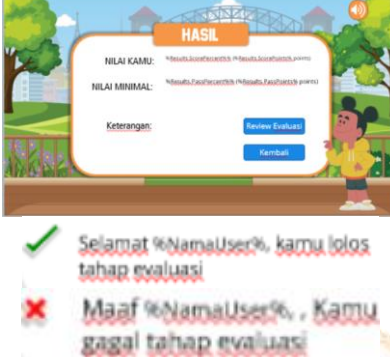
Konsep Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Jasmani,
Olahraga dan Kesehatan Atletik (Lompat Jauh)

Tujuan Pembelajaran:

- Memahami sejarah singkat lompat jauh
- Memahami ukuran lapangan lompat jauh
- Memahami teknik awalan, teknik menumpu, teknik melayang dan teknik mendarat dalam lompat jauh
- Memahami gaya jongkok, gaya berjalan di udara, dan gaya menggantung dalam lompat jauh

No.	Nama Scene	Gambar Scene	Keterangan
1	Menu Login		Pada halaman ini menampilkan sebuah form, user diwajibkan memasukan nama untuk lanjut masuk ke menu selanjutnya, jika user tidak memasukan nama, maka akan ada sebuah peringatan.
2	Menu Awal/Home		Pada halaman ini menampilkan tombol materi, evaluasi, profile pengembang dan keluar. Di halaman ini juga menampilkan karakter yang mengucapkan selamat datang, dengan menyebutkan nama sesuai yang di input user.

3	Menu Profile pengembang		<p>Pada Scene Profile pengembang, akan menampilkan profile dari pengembang media, mulai dari nama hingga alasan mengembangkan media.</p>
4	Menu Materi		<p>Pada menu materi terdapat sub materi pembelajaran dan pengguna akan dapat memilih materi yang sudah di sediakan.</p>
5	Menu Sub Materi		<p>Kemudian pada materi gaya lompat jauh akan menampilkan sebuah video animasi 3D, yang berupa materi gaya jongkok, gaya berjalan di udara, dan gaya menggantung.</p>
6	Menu Evaluasi		<p>Pada Scene Evaluasi, akan menampilkan panduan pengerjaan soal evaluasi. Tersedia dua tombol pada menu ini, 1) tombol mulai untuk mulai mengerjakan soal evaluasi 2) tombol keluar untuk keluar dari menu evaluasi</p>

7	Menu Sub-evaluasi (soal)		Pada menu ini akan menampilkan 10 butir pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang sudah diberikan
8	Menu Sub-evaluasi (hasil)		Pada menu ini menampilkan nilai evaluasi, jika berhasil atau gagal akan menampilkan keterangan berisi nama yang di input user



Lampiran 3 Hasil Angket Wawancara Guru

Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pada
Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Blended
Learning Mata Pelajaran Pjok Materi Lompat Jauh Kelas X Di Sma Negeri
2 Singaraja

(Guru)

Nama : I Putu Ari Swartama Aksara, S.Pd

NIP : 198303122010011029

Pertanyaan:

1. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan terkus materi Atletik, pendekatan atau metode apa yang Bapak/Ibu gunakan?

Jawaban: metode yang digunakan adalah Geramoh tanya jawab, praktek dan pemberian tugas.

2. Bagaimanakah Penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkus materi Atletik, 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 terkus materi Atletik?

Jawaban: ada beberapa kendala yaitu kurangnya media pendukung dan materi pembelajaran

4. Faktor apasaja yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkus materi Atletik?

Jawaban: Contoh gambar terlalu sedikit
dan sarana pendukung kurang memadai

5. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkus materi Atletik?

Jawaban: Buku LKS

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

Jawaban: 1 orang

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

Jawaban: Buku LKS, Lapangan, matras, LCD, Laptop

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

Jawaban: Alat yang digunakan kurang memadai media yang digunakan belum mampu memfasilitasi secara maksimal

9. Apakah Bapak/Ibu mengetahui tentang media pembelajaran interaktif?

Jawaban: Belum oleh karena itu cocok untuk dikembangkan

10. Menurut Pemahaman Bapak/Ibu, apakah perlu dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkus materi Atletik?

Jawaban: Perlu karena dengan adanya 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 terkusus materi Atletik?

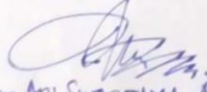
Jawaban: materi dan quiz

12. Bagaimana respon Bapak/Ibu terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu refrensi dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terkusus materi Atletik?

Jawaban: Sangat berharap bisa menjadi solusi saat prose pembelajaran.

Singaraja, 25 Mei 2023

Guru Pengampu Mata Pelajaran


Ipuu Api Swartama Aksara, S.Pd.

NIP. 198303122010011029

Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN

FASE E (KELAS X)

RASIONAL

Rasional Alur Pembelajaran adalah rangkaian tujuan yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dilaksanakan dengan menggunakan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik sesuai dengan karakteristik tugas gerak, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua itu diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan menekankan pada kualitas kebugaran jasmani dan pembendaharaan gerak. Alur Tujuan Pembelajaran disusun berdasarkan metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit. Capaian elemen nilai-nilai gerak dan pengembangan karakter dilakukan melalui pembelajaran *indirect teaching*. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran dilakukan berdasarkan pengalaman peserta didik pada fase D.

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), menunjukkan perilaku dalam memimpin kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, selain itu juga dapat mengevaluasi sikap dan kebiasaan sebagai individu yang sehat dan aktif.

ELEMEN KETERAMPILAN GERAK

Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara matang.

Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Profil Pelajar Pancasila	Prakiraan Jam	Glosarium
1. Permainan dan Olahraga Pilihan 1.1 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan invasi (*):		Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam dalam Fase ini adalah Dimensi Mandiri dan Gotong Royong.		<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila: Tujuan besar (atau bahkan misi) yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. Profil lulusan, dalam konteks ini adalah Profil Pelajar Pancasila, merupakan jawaban dari pertanyaan penting: “Karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan terus-menerus oleh setiap individu warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia
1.1.1 Mempraktikkan hasil evaluasi permainan sepak bola: menendang/ mengoper, menghentikan, menggiring, menyundul, dan melempar bola ke dalam.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan menendang/mengoper, menghentikan, menggiring, dan menyundul bola permainan sepak bola dengan benar.		9 – 27 JP	
1.1.2 Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola basket: melempar/ mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/ mengoper, menangkap,			

	menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola basket dengan benar			dini hingga mereka menamatkan sekolah menengah atas?"
1.1.3	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola tangan: melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak, <i>rebound</i> , dan pivot permainan bola tangan dengan benar		<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan gerak: Gerakan-gerakan dasar dalam olahraga yang dilakukan dengan satu teknik, kemudian gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk dapat menghasilkan hasil yang maksimal. Untuk menjadi seorang olahragawan diperlukan keterampilan gerak yang baik agar dapat mencapai prestasi. • Permainan Invasi/ Serangan (<i>Invasion Games</i>) adalah Permainan tim dimana skor diperoleh jika

				<p>pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau ke daerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan.</p>
<p>1.2 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan net (*):</p>			<p>9 – 27</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Net (<i>Net/Wall Games</i>): Permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini
<p>1.2.1 Mempraktikkan hasil evaluasi gerak permainan bola voli: <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, servis bawah, servis atas, <i>smash</i>, dan <i>block</i>/ bendungan</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, servis bawah, servis atas, <i>smash</i>, dan <i>block</i>/ bendungan permainan bola voli dengan benar.</p>		<p>JP</p>	
<p>1.2.2 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan bulu tangkis: memegang raket, posisi berdiri/<i>stance</i>, gerakan</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi</p>			

	kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan pukulan <i>smash</i> .	keterampilan memegang raket, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan pukulan <i>smash</i> permainan bulu tangkis dengan benar.			mensyaratkan untuk memanupulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan.
1.2.3	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan tenis meja: memegang bet, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis <i>forehand</i> , servis <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan <i>smash</i> .	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan memegang bet, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis <i>fore-hand</i> , servis <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan smes permainan tenis meja dengan benar.			
1.3 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai permainan <i>strike and fielding</i> (*):				9 – 27	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Lapangan (<i>Striking and fielding Games</i>): Permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis
1.3.1	Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan lapangan (Permainan kasti): melempar/ mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang	Pada akhir fase ini peserta didik dapat mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola,		JP	

	hinggap, dan mematikan lawan..	berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan kasti dengan benar.			
1.3.2	Mempraktikkan hasil evaluasi dalam permainan rounders: melempar/ mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan rounders dengan benar.			untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga, sehingga si pemukul dapat berlari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati keliling ke beberapa daerah aman dan kembali ke tempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam.
1.3.3	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan bola bakar: melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan bola bakar dengan benar			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Base</i> adalah tempat untuk hinggap pada permainan <i>softball</i>.
1.3.4	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan softball:	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan			

<p>melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke <i>base</i>, dan mematikan lawan.</p>	<p>kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke <i>base</i>, dan mematikan lawan permainan softball dengan benar.</p>			
<p>1.4 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai olahraga beladiri (**):</p>			<p>9 – 12</p>	
<p>1.4.1 Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri pencak silat: kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan gerak kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran pencak silat dengan benar.</p>		<p>JP</p>	
<p>1.4.2 Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri karate: kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan,</p>			

	kihon, kata, dan komite karate dengan benar.			
1.4.3	Mempraktikkan hasil evaluasi olahraga beladiri taekwondo: kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan sabetan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan gerak kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan sabetan taekwondo dengan benar.		
1.5 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai olahraga atletik (*):			6 – 24	
1.5.1	Mempraktikkan hasil evaluasi jalan cepat: <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finis</i> olahraga atletik.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan <i>start</i> , gerakan jalan cepat, dan memasuki garis <i>finis</i> jalan cepat dengan benar.	JP	
1.5.2	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak olahraga atletik (Lari Jarak Pendek).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi keterampilan <i>start</i> , gerakan lari		

		jarak pendek, dan memasuki garis <i>finis</i> lari jarak pendek dengan benar.		
1.5.3	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak olahraga atletik (Lompat jauh).	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak awalan, tolakan/tumpuan, melayang di udara, dan mendarat lompat jauh dengan benar.		
1.5.4	Mempraktikkan hasil evaluasi gerak olahraga Tolak peluru: memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru dengan benar.		
1.6 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam berbagai olahraga tradisional (**):			9 – 12	
1.6.1	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan sepak takraw:	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan	JP	

	menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan smash.	kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan gerak menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan smash permainan sepak takraw dengan benar.		
1.6.2	Mempraktikkan hasil evaluasi permainan tradisional anak-anak Indonesia: permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa.	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa dengan benar.		
1.7 Mempraktikkan hasil evaluasi dalam aktivitas gerak berirama			6 – 9	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lower body</i> adalah otot bagian bawah, contohnya: <i>single step, double step, high knee up</i> dll. • <i>Upper body</i> adalah otot bagian atas, contohnya: <i>butterfly chest press, over head, biceps curl</i>, dll.
17.1	Mempraktikkan hasil evaluasi variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengiktui irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dalam aktivitas gerak berirama	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengiktui irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak	JP	

	pemanasan dalam aktivitas gerak berirama dengan benar.			
1.8 Mempraktikan hasil evaluasi dalam aktivitas senam			6 – 9	
1.8.1 Mempraktikkan berbagai keterampilan gerak senam lantai (<i>headstand</i> dan <i>handstand</i>), senam alat (lompat jongkok dan lompat kangkang, lompat harimau)	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan berbagai keterampilan gerak senam lantai (<i>headstand</i> dan <i>handstand</i>), senam alat (lompat jongkok dan lompat kangkang, lompat harimau) dengan benar.		JP	
1.9 Mempraktikan hasil analisis aktivitas permainan dan olahraga (***)			9 – 24	
1.9.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan renang gaya punggung menempuh jarak 25	Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan keterampilan renang gaya punggung menempuh jarak 25 meter dengan koordinasi yang baik.		JP	
1.9.2 Mempraktikkan hasil analisis bentuk-bentuk keselamatan	Mempraktikkan hasil analisis bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Reach</i>: Metode pertolongan meraih atau menjangkau

penyelamatan dan keselamatan di air: <i>reach</i> dan <i>throw</i> .	di air: <i>reach</i> , <i>throw</i> dengan benar			korban korban yang tenggelam menggunakan benda ringan dan panjang seperti galah, tongkat galah dan atau rantai. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Throw</i>: Melempar benda apung kemudian menarik korban dengan alat tersebut.
--	--	--	--	---

ELEMEN PENGETAHUAN GERAK

Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional).

Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Profil Pelajar Pancasila	Prakiraan Jam	Glosarium
2. Permainan dan Olahraga Pilihan				
2.1 Mengevaluasi gerak dalam berbagai permainan invasi (*):				
2.1.1 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam permainan invasi (Permainan sepak bola).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak menendang/ mengoper,	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam dalam Fase ini adalah Dimensi	9 – 27 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan gerak: cara untuk mengembangkan ilmu pengetahuan agar bermanfaat bagi semua makhluk

	menghentikan, menggiring, dan menyundul bola permainan sepak bola dengan benar.	Mandiri dan Gotong Royong.		hidup. Selain itu keterampilan ilmu pengetahuan tersebut berfungsi untuk menyempurnakan atau memperbaiki serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah diteliti maupun ditemukan sebelumnya.
2.1.2 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan invasi (Permainan Bola Basket).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar/ mengoper, menangkap, menggiring, dan menembak bola permainan bola basket dengan benar.			
2.1.3 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan invasi (Permainan Bola Tangan).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar/mengoper, menangkap, menggiring, menembak bola permainan boal tangan dengan benar.			
2.2 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (*):				
2.2.1 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (Permainan bola voli).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan		9 – 27 JP	

		gerak <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas, servis bawah, servis atas, <i>smash</i> , dan <i>block</i> /bendungan permainan bola voli dengan benar.			
2.2.2	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (Permainan bulu tangkis).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak memegang raket, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis panjang, servis pendek, pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan pukulan <i>smes</i> permainan bulu tangkis dengan benar.			
1.2.1	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan net (Permainan tenis meja).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak memegang bet, posisi berdiri/ <i>stance</i> , gerakan kaki/ <i>footwork</i> , servis <i>forehand</i> , servis <i>backhand</i> , pukulan <i>forehand</i> , pukulan <i>backhand</i> , dan <i>smash</i>			

	<i>permainan tenis meja</i> dengan benar.			
2.3 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan/<i>strike and fielding</i> (*)			9 – 27	
1.3.1	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan (Permainan kasti).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan kasti dengan benar.	JP	
1.3.2	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan (Permainan <i>rounders</i>).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat dan mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan <i>rounders</i> dengan benar.		

<p>1.3.3 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan (Permainan bola bakar).</p>	<p>Peserta didik dapat dan mampu mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar/ mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke tiang hinggap, dan mematikan lawan permainan bola bakar dengan benar.</p>			
<p>1.3.4 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai permainan lapangan (Permainan <i>softball</i>).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak melempar/mengoper bola, menangkap, memukul bola, berlari ke <i>base</i>, dan mematikan lawan permainan <i>softball</i> dengan benar.</p>			
<p>2.3 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga beladiri (**):</p>			<p>9 – 12</p> <p>JP</p>	
<p>2.4.1 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga permainan (Pencak silat).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat dan mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan</p>			

	gerak kuda-kuda, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, elakan, dan hindaran pencak silat dengan benar.			
2.4.2	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga beladiri (Karate).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kihon, kata, dan komite karate dengan benar.		
2.4.3	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga beladiri (Taekwondo).	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, dan sabetan taekwondo dengan benar.		
2.5	Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga atletik (*) :		6 – 24 JP	

<p>2.2.1 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga atletik (Jalan cepat).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak start, gerakan jalan cepat, dan memasuki <i>finish</i> jalan cepat dengan benar.</p>			
<p>2.2.2 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga atletik (Lari jarak pendek).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak <i>start</i>, gerakan lari jarak pendek, dan memasuki <i>finish</i> lari jarak pendek dengan benar.</p>			
<p>2.2.3 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga atletik (Lompat jauh).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak awalan, tolakan/tumpuan, melayang di udara, dan mendarat lompat jauh dengan benar.</p>			
<p>2.2.4 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep,</p>			

<p>olahraga atletik (Tolak peluru).</p>	<p>dan prosedur keterampilan gerak memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru dengan benar.</p>			
<p>2.6 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga tradisional (**):</p>			<p>9 – 12</p>	
<p>2.6.1 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga tradisional (Permainan sepak takraw).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak dalam menyepak/menendang, mengumpan, menyundul, melempar bola, dan <i>smash</i> sepak takraw dengan benar.</p>		<p>JP</p>	
<p>2.6.2 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam berbagai olahraga tradisional (Permainan anak-anak Indonesia).</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur keterampilan gerak permainan egrang, balap karung, mendorong ban, bakiak atau sandal raksasa dengan benar.</p>			

2.7 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam aktivitas gerak berirama		6 – 9 JP	
2.7.1 Mengevaluasi variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dalam aktivitas gerak berirama.	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi variasi dan kombinasi gerakan <i>lower body</i> dan <i>upper body</i> mengikuti irama (ketukan) dengan atau tanpa music sebagai pembentuk gerak pemanasan dalam aktivitas gerak berirama dengan benar.		
2.8 Mengevaluasi keterampilan gerak dalam aktivitas senam.		6 – 9 JP	
2.8.1 Mengevaluasi keterampilan gerak aktivitas senam lantai dan senam alat.	Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat mengevaluasi fakta, konsep, dan prosedur berbagai keterampilan gerak senam lantai (<i>headstand</i> dan <i>handstand</i>), senam alat (lompat jongko, lompat kangkang dan lompat harimau) dengan benar.		

<p>2.9 Aktivitas Permainan dan Olahraga Air (Pilihan)</p> <p>2.9.1 Menganalisis keterampilan renang gaya punggung menempuh jarak 25 meter.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik memahami dan dapat menganalisis fakta, konsep, dan prosedur renang gaya punggung menempuh jarak 25 meter dengan benar.</p>		<p>9 – 24</p> <p>JP</p>	
<p>2.9.2 Mengevaluasi bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik</p>	<p>Mengevaluasi bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air: <i>reach, throw</i> dengan benar.</p>			

ELEMEN PEMANFAATAN GERAK

Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), berdasarkan prinsip latihan (Frequency, Intensity, Time, Type/FITT) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam menerapkan konsep dan prinsip pergaulan yang sehat.

Alur Tujuan Pembelajaran	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Profil Pelajar Pancasila	Prakiraan Jam	Glosarium
<p>3.1 Aktivitas jasmani dan aktivitas kebugaran untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan</p> <p>3.1.1 Mengevaluasi dan mempraktikkan aktivitas jasmani untuk</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi dan mampu</p>	<p>Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan dalam dalam Fase ini adalah</p>	<p>3– 9</p> <p>JP</p>	

<p>pemeliharaan dan peningkatan kesehatan melalui jalan santai, <i>jogging</i>, bersepeda, senam aerobik.</p>	<p>mempraktikan aktivitas jasmani untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan melalui aktivitas jalan santai, <i>jogging</i>, bersepeda, senam aerobic dengan benar.</p>	<p>Dimensi Mandiri dan Gotong Royong.</p>		
<p>3.1.2 Mengevaluasi dan mempraktikan pengukuran kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan hasilnya, serta mempromosikannya melalui media yang sesuai.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi dan mempraktikan pengukuran kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan hasilnya, serta mempromosikannya melalui media yang sesuai.</p>			
<p>3.2 Pola perilaku pergaulan sehat</p>			<p>3- 9</p>	
<p>3.2.1 Memahami dan mampu menerapkan mampu menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur pola perilaku pergaulan yang sehat.</p>	<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat Memahami dan mampu menerapkan konsep, prinsip dan prosedur pergaulan yang sehat antar remaja dan menjaga</p>		<p>JP</p>	

	diri dari kehamilan pada usia sekolah dengan benar.			
ELEMEN PENGEMBANGAN KARAKTER				
<p>Pada akhir fase ini peserta didik mengembangkan tanggung jawab sosialnya dalam kelompok kecil untuk melakukan perubahan positif, menunjukkan etika yang baik, saling menghormati, dan mengambil bagian dalam kerja kelompok pada aktivitas jasmani atau kegiatan sosial lainnya.</p> <p>.</p>				
Sub Elemen Personal Responsibility (Tanggung jawab personal)				
Dimensi Mandiri (Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi dan Regulasi diri)				
Indikator Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi				GLOSARIUM
<p>Mengenali kualitas dan minat diri serta tantangan yang dihadapi (Mengidentifikasi kekuatan dan tantangan-tantangan yang akan dihadapi pada konteks pembelajaran, sosial dan pekerjaan yang akan dipilihnya di masa depan).</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Karakter: unsur pokok dalam diri manusia yang dengannya membentuk karakter psikologi seseorang dan membuatnya berperilaku sesuai dengan dirinya dan nilai-nilai yang yang cocok dengan dirinya dalam kondisi yang berbeda-beda.
<p>Mengembangkan refleksi diri (Melakukan refleksi terhadap umpan balik dari teman, guru, dan orang dewasa lainnya, serta informasi-informasi karir yang akan dipilihnya untuk menganalisis karakteristik dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menunjang atau menghambat karirnya di masa depan).</p>				
Indikator Regulasi Diri				
<p>(Regulasi Emosi) Mengendalikan dan menyesuaikan emosi yang dirasakannya secara tepat ketika menghadapi situasi yang menantang dan menekan pada konteks belajar, relasi, dan pekerjaan..</p>				

<p>Menunjukkan inisiatif dan bekerja secara mandiri (Menentukan prioritas pribadi, berinisiatif mencari dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang spesifik sesuai tujuan di masa depan).</p>	
<p>(Mengembangkan disiplin diri) Melakukan tindakan-tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan.</p>	
<p>Sub Elemen Sosial Responsibility (Tanggung jawab social)</p>	
<p>DIMENSI GOTONG ROYONG (Kolaborasi dan Kepedulian)</p>	
<p>Indikator Kolaborasi</p>	
<p>Kerja sama (Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan.).</p>	
<p>Koordinasi sosial (Menyelaraskan dan menjaga tindakan diri dan anggota kelompok agar sesuai antara satu dengan lainnya serta menerima konsekuensi tindakannya dalam rangka mencapai tujuan bersama).</p>	
<p>Indikator Kepedulian</p>	
<p>Tanggap terhadap lingkungan sosial (Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk menghasilkan keadaan yang lebih baik).</p>	
<p>Persepsi sosial (Melakukan tindakan yang tepat agar orang lain merespon sesuai dengan yang diharapkan dalam rangka penyelesaian pekerjaan dan pencapaian tujuan).</p>	
<p>ELEMEN NILAI-NILAI GERAK</p>	

Pada akhir fase ini peserta didik dapat mengevaluasi sikap dan kebiasaan untuk menjadi individu yang sehat, aktif, menyukai tantangan dan cara menghadapinya secara positif dalam konteks aktivitas jasmani dengan menunjukkan perilaku menghormati diri sendiri dan orang lain.

Indikator Elemen Nilai-Nilai Gerak

Menganalisis cara untuk menjadi individu yang sehat dan aktif dengan aktivitas fisik (Membandingkan besarnya keuntungan berbagai aktivitas fisik yang dapat digunakan untuk menjaga kesehatan).

Menganalisis dan mengenali ciri-ciri individu yang menyukai tantangan dan cara menghadapinya secara positif dalam konteks aktivitas fisik. (Mengukur kemampuan diri terkait dengan kesenangan dan tantangan yang harus dihadapi).

Menganalisis dan mengidentifikasi hubungan antara ekspresi diri dan aktivitas fisik, serta menunjukkan perilaku menghormati diri sendiri dan orang lain dalam aktifitas fisik dan permainan berdasar aturan yang berlaku. (Menganalisis bentuk-bentuk aktivitas jasmani yang dapat dijadikan sebagai media untuk ekspresi diri dan interaksi sosial).

GLOSARIUM

- Nilai Gerak: keindahan yang ditampilkan seorang dalam gerak berolahraga, nilai estetis ini bisa dilihat dari seseorang gerak yaitu: kelincahannya, keluwesannya, dan kelentikannya.

Lampiran 5 Modul Ajar

MODUL AJAR ATLETIK (LOMPAT JAUH)

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:
Satuan Pendidikan	:	SMA
Mata Pelajaran	:	PJOK
Kelas / Fase	:	X (Sepuluh) - E
Pokok Bahasan	:	Olahraga Atletik
Sub Pokok Bahasan	:	Lompat Jauh
Prediksi Alokasi Waktu	:	4 Kali Pertemuan
Tahun Penyusunan	:	2022

II. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak spesifik dalam berbagai olahraga atletik melalui lompat jauh sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran hasil evaluasi keterampilan gerak atletik melalui lompat jauh

IV. SARANA DAN PRASARANA

- Lapangan atletik atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
- Bak lompat jauh atau lapangan sejenisnya.
- Tali pembatas
- Peluit dan stopwatch

V. TARGET PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik pada Modul Ajar ini adalah Peserta Didik Reguler/Tipikal

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis aktivitas keterampilan gerak dan fungsional awalan, tolakan, sikap badan di udara, dan sikap mendarat lompat jauh sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas keterampilan gerak lompat jauh, manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai keterampilan gerak awalan, tolakan, sikap badan di udara, dan sikap mendarat lompat jauh?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya.
- b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan lompat jauh.
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - 1) Lapangan atletik atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
 - 2) Bak lompat jauh atau lapangan sejenisnya.
 - 3) Tali pembatas
 - 4) Bendera
 - 5) Peluit dan stopwatch.
 - 6) Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (115Menit)

Stimulation

- Siswa menerima dan mempelajari LKS (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas Mengenai pengenalan lapangan seperti lintasan lari awalan, papan tolak dan tempat pendaratan. Pengenalan gaya lompat jauh seperti: gaya jongkok (gaya ortodok), gaya berjalan di udara (*walking in the air*), dan gaya menggantung (*schnepper*).

Problem Statement

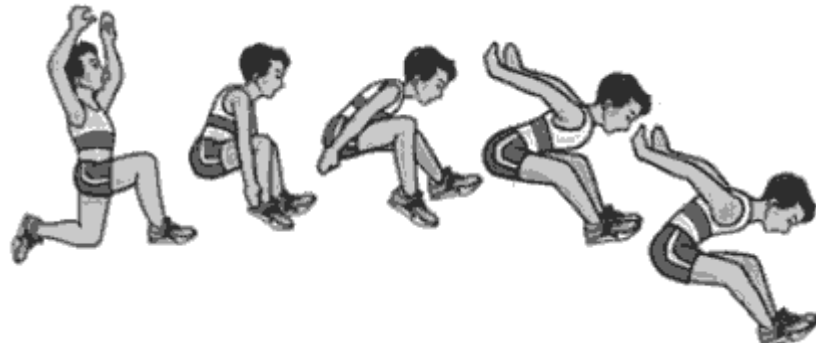
- Guru memberikan kesempatan untuk memahami dan mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari memahami materi di LKS dan pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi Lompat Jauh.

Data Collection

- Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan
- Guru memberikan materi serta arahan tentang yang akan di lakukan setiap kelompok
- Siswa dapat melakukan gerakan dasar Gaya Lompat Jauh yang sudah di tentukan oleh guru untuk dilakukan setiap kelompok.

(a). Pembelajaran Lompat Jauh Gaya jongkok (gaya ortodok)

Pada lompat jauh gaya jongkok atau disebut sebagai gaya ortodok. Gaya ini bertujuan untuk lari secepatnya dari jarak sekitar 40 hingga 45 m di lintasan. Adapun teknik dalam lompat jauh tersebut dimulai dengan lari secepat mungkin serta tidak mengurangi kecepatan sampai melakukan tumpuan ketika melompat. Saat melakukan tolakan atau tumpuan, badan lebih digerakkan. Kemudian awali dengan ujung tumit, telapak kaki, dan ujung kaki setelah itu kedua kaki digerakkan ke depan. Ketika di udara, tangan lurus ke depan beserta badan lalu gerakkan tangan ke arah belakang saat mendarat pastikan menggunakan ujung tumit jangan sampai badan jatuh kebelakang karena dapat mengurangi jarak lompatan.



(b). Pembelajaran Lompat Jauh Gaya berjalan di udara (*walking in the air*)

Gaya lompat jauh berjalan di udara dengan teknik yang hampir mirip dengan gaya jongkok, baik ketika awalan, tolakan atau tumpuan, dan mendarat. Adapun yang membedakan ialah saat berada di udara pada gaya ini harus mampu mengayunkan kaki layaknya orang berjalan saat berada di

udara oleh karna itu dinamakan dengan gaya berjalan di udara. Secara umum gaya berjalan di udara diawali dengan melakukan awalan sepanjang 10 langkah, lalu atlet lari dan menambah kecepatan sebelum melakukan tolakan. saat bertumpu pinggang sedikit di turunkan paha kaki di ayunkan secara bebas dengan meluruskan lutut dan pinggang.



(c). **Pembelajaran Lompat Jauh Gaya menggantung (schnepper)**

Gaya menggantung atau schnepper merupakan satu diantara gaya dari lompat jauh yang tidak bisa diubah kecepatannya saat akan bertumpu pada papan tumpuan atau papan kayu. teknik lompat jauh gaya menggantung dilakukan dengan posisi badan melanting kedepan, kemudian posisi tangan berada di samping telinga serta posisi kaki rapat di belakang saat berada di udara. Guna teknik awalan, tolakan/tumpuan dan mendarat sama dengan kedua teknik di atas. Seperti halnya gaya jongkok, posisi badan pada gaya ini lebih tegap. Pada gaya menggantung, ayunan ke belakang dan depan akan diterapkan pada kaki, bersamaan dengan kedua lengan yang juga diayunkan ke belakang dan ke depan. Saat pendaratan, kedua kaki akan diluruskan ke depan dan mendarat dengan menggunakan kedua tumit terlebih dahulu untuk menjaga keseimbangan tubuh.



Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (115 Menit)

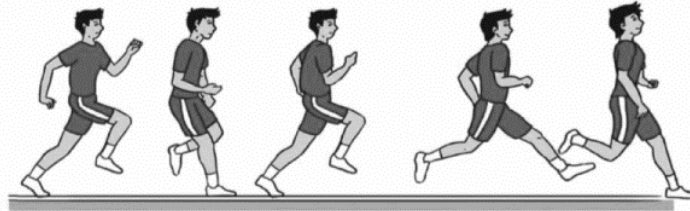
- Siswa menerima dan mempelajari LKS (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas teknik lompat jauh seperti teknik awalan, teknik menumpu/tolakan, teknik melayang, dan teknik mendarat.
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik yang berkaitan dengan materi teknik lompat jauh.
- Siswa mengajukan pertanyaan terkait dengan tayangan/objek yang telah diamati
- Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan
- Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok
- Siswa dalam berkelompok mencari informasi dari Buku LKS
- Siswa dalam melakukan teknik lompat jauh yang sudah ditentukan oleh guru untuk dilakukan setiap kelompok

a) Teknik Awalan

Hal-hal yang harus diperhatikan ketika melakukan teknik awalan dalam cabang atletik lompat jauh, yakni sebagai berikut.

- 1) Jarak awalan dalam cabang atletik lompat jauh bergantung pada kemampuan peserta. Bagi peserta cabang atletik lompat jauh yang hendak melompat dengan awalan pendek, lakukan dengan jarak kurang lebih 25–30-meter atau dapat kurang dari itu. Sementara itu, bagi peserta cabang atletik lompat jauh yang hendak melompat dengan awalan jauh, dapat melakukannya dengan jarak kurang lebih 30–45-meter atau lebih dari itu.
- 2) Posisi ketika berdiri di titik awalan yaitu kaki harus sejajar atau bisa juga dengan salah satu kaki berada di depan, bergantung bagaimana posisi yang menguntungkan bagi peserta.
- 3) Cara pengambilan awalan dalam cabang atletik lompat jauh ini dapat dimulai secara perlahan-lahan kemudian cepat (sprint). Kecepatan tersebut harus dipertahankan hingga sesaat sebelum melakukan tolakan.

4) Sesudah mencapai kecepatan maksimal, sekitar 3-4 langkah terakhir bertumpu (take-off), gerakan kaki dilepas secara spontan tanpa mengurangi kecepatan yang sebelumnya dicapai. Pada langkah terakhir tersebut, peserta harus berkonsentrasi dan fokus untuk melakukan tolakan di papan atau balok tumpu yang telah disediakan.

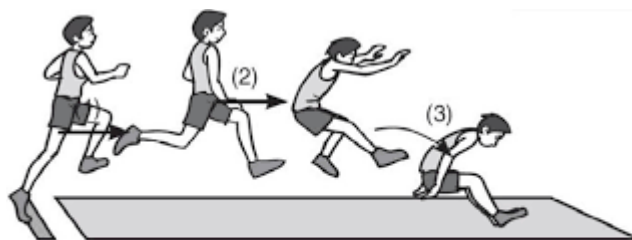


b) Teknik Menumpu/tolakan

Teknik ini diyakini menjadi gerakan paling penting dalam cabang atletik lompat jauh karena sangat menentukan hasil lompatan yang sempurna. Dalam teknik ini, peserta akan melakukan tolakan pada sebuah papan atau balok tumpu menggunakan kaki terkuat dengan mengubah kecepatan horizontal menjadi kecepatan vertikal.

Ketika melakukan tumpuan, posisi badan peserta tidak boleh terlalu condong. Tumpuan yang dilakukan juga harus kuat, cepat, dan seimbang. Keseimbangan badan peserta dalam melakukan tolakan juga dipertimbangkan supaya tidak goyah.

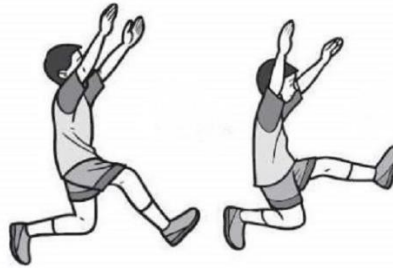
- 1) Tolakan dalam lompat jauh harus dilakukan dengan kaki yang paling terkuat (setiap orang berbeda-beda).
- 2) Bagian telapak kaki yang terkuat untuk bertumpu biasanya terletak di bagian tumit, maka gunakan tumit Anda terlebih dahulu untuk melakukan tumpuan dan diakhiri di bagian ujung kaki.
- 3) Sesaat sebelum melakukan tumpuan, usahakan badan condong ke belakang.
- 4) Sebaiknya bertumpu di papan tumpu dengan tepat.
- 5) Kedua lengan harus ikut diayunkan ke depan dan atas ketika bertumpu.
- 6) Ayunkan kaki dan tangan ke depan setinggi pinggul dengan posisi lutut ditekuk



c) **Teknik melayang**

Pada teknik ini, gerakannya harus dilakukan setelah meninggalkan balok tumpuan. Ketika melakukan teknik gerakan melayang ini, badan peserta harus tetap terjaga keseimbangannya.

Ayunan kedua tangan juga bisa membantu peserta untuk menjaga keseimbangan tubuh mereka.



d) **Teknik mendarat**

Teknik mendarat ini harus dilakukan peserta sebaik mungkin. Jangan sampai badan atau lengan justru jatuh ke arah belakang, itu bisa saja berakibat cedera. Pendaratan pada bak lompat dimulai dengan posisi kedua tumit dan kaki dalam posisi rapat. Gerakan-gerakan ketika pendaratan juga harus dilakukan dengan kedua kaki. Hal yang harus diperhatikan dalam teknik mendarat ini adalah kedua kaki yang digunakan untuk mendarat harus dilakukan secara bersamaan, diikuti dengan dorongan pinggul ke arah depan. Ketika melakukan teknik pendaratan, tubuh peserta harus condong ke arah depan. Apabila tubuh peserta cenderung jatuh ke arah belakang, justru akan berakibat fatal bagi peserta cabang atletik lompat jauh ini.



Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dandiakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-3

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan *Profil Pelajar Pancasila*; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusandalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (115 Menit)

- Siswa menerima dan mempelajari LKS (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi Lompat Jauh seperti: Kombinasi tumpuan, melayang di udara, dan mendarat.
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi teknik lompat jauh.
- Siswa mengajukan pertanyaan terkait dengan tayangan/objek yang telah diamanti
- Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan
- Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok
- Siswa dalam berkelompok mencari informasi dari Buku LKS
- Siswa dalam melakukan teknik lompat jauh yang sudah di tentukan oleh guru untuk dilakukan setiap kelompok

a) Kombinasi tumpuan, melayang di udara, dan mendarat.

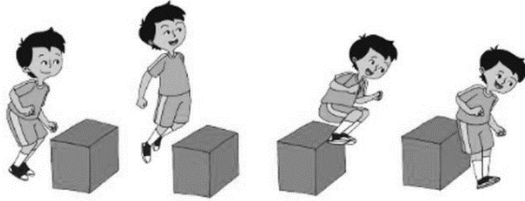
Variasi dan kombinasi sebagai berikut.

1) Lompat ke depan tanpa awalan dan loncat melewati rintangan

Rintangan yang digunakan dalam latihan ini dapat menggunakan kardus. Cara melakukan kombinasi lompat ke depan tanpa awalan dan loncat melewati rintangan adalah sebagai berikut.

- Siapkan lintasan melompat dan atur rapi 4 kardus dengan jarak yang sama.
- Berdiri dengan satu kaki terkuat.
- Ayunkan kaki lainnya dan kedua lengan dari belakang ke depan, kemudian tolakkan kaki terkuat ke depan.
- Mendarat dengan dua kaki sedikit ditekuk dan kedua tangan ke depan.

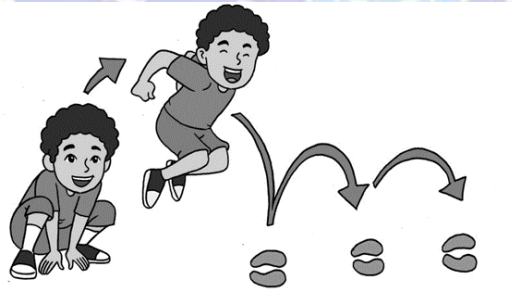
- Selanjutnya, tolakkan kedua kaki secara bersamaan dan berkelanjutan untuk meloncati keempat kadus tersebut.
- Lakukan latihan dengan sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab.



2) Lompat ke depan tanpa awalan dan loncat katak.

Cara melakukan kombinasi lompat ke depan tanpa awalan dan loncat katak adalah sebagai berikut.

- Berdiri dengan satu kaki terkuat.
- Ayunkan kaki lainnya dan kedua lengan dari belakang ke depan, kemudian tolakkan kaki terkuat ke depan.
- Mendarat dengan dua kaki sedikit ditekuk dan kedua tangan ke depan.
- Selanjutnya, tolakkan kedua kaki Anda secara bersamaan untuk melambungkan tubuh ke depan.
- Ulangi gerakan meloncat hingga tiga kali secara berkelanjutan.



Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dandiakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-4

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan *Profil Pelajar Pancasila*; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4)

kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusandalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (115 Menit)

- Siswa menerima dan mempelajari LKS (task sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi Lompat Jauh seperti: Kombinasi awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat.
- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktualsmpai ke pertanyaan yang bersifat hi-potetik yang berkaitan dengan materi teknik lompat jauh.
- Siswa mengajukan pertanyaan terkait dengan tayangan/objek yang telah diamanti
- Siswa duduk sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan
- Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok
- Siswa dalam berkelompok mencari informasi dari Buku LKS
- Siswa dalam melakukan teknik lompat jauh yang sudah di tentukan oleh guru untuk dilakukan setiap kelompok

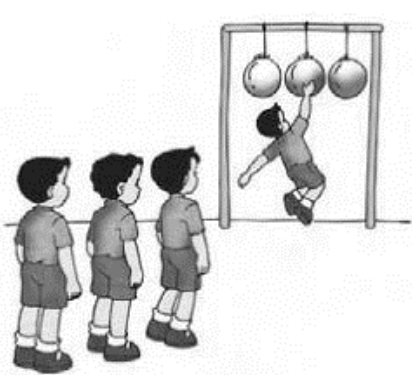
Kombinasi awalan, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat

Variasi dan kombinasinya sebagai berikut.

1) Lompat meraih benda

Berikut langkah-langkah melakukan gerak lompat meraih benda.

- Siapkan balon yang digantung pada tiang.
- Siswa berbaris berbanjar ke belakang.
- Setelah ada aba-aba, berlari ke depan dengan cepat.
- Saat mendekati balon, lakukan lompatan ke atas untuk meraih balon.
- Pada saat mendarat, gunakan tumpuan menggunakan dua kaki secara bersama-sama



2) Lompat kelinci

Dapat melakukan latihan lompat kelinci dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- Sikap awal berlutut di tanah dan pandangan ke depan.
- Setelah itu, ayunkan kedua tangan ke depan dan belakang.
- Kemudian, meloncatlah ke depan satu langkah.

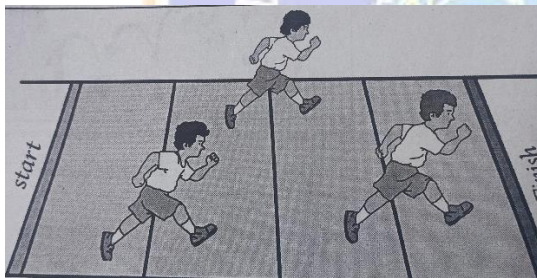
- Pada saat mendarat, gunakan tumpuan menggunakan dua kaki secara bersama-sama.
- Lakukan latihan ini secara berulang-ulang dan bergantian dengan teman Anda, sampai Anda menguasai gerakan tersebut



3) lompat melewati garis rintangan

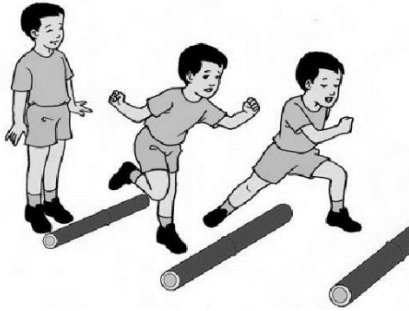
langkah-langkah melakukannya sebagai berikut.

- Pertama-tama, buatlah garis masing-masing jaraknya setengah meter.
- Anda bersama teman berdiri di garis start.
- Saat mendengar aba-aba "ya", mulailah melewati garis dengan cara melompatinya.
- Apabila ada yang menginjak garis maka dinyatakan gugur.
- Pemenangnya adalah yang tercepat sampai garis finish



4) Kombinasi lari dan lompat

Gerakan kombinasi lari dan lompat digunakan dalam tolakan pada lompat jauh. Diawali dengan berlari kemudian dilanjutkan dengan melompat. Tolakan adalah tahap dimana kaki melakukan lompatan di garis lompat untuk mengangkat tubuh ke atas dan melayang di udara sebelum nanti mendarat. Pada awalnya, siapkan balok atau paralon sebanyak delapan buah. Letakkan balok yang jaraknya tiap-tiap balok sejauh satu meter. Bersiaplah di garis start dalam formasi berbanjar ke belakang. Berlari ke depan pelan dan makin cepat. Saat mendekati balok, lakukan gerakan melompati balok. Lakukan kegiatan ini hingga semua balok dilompati dengan semangat dan sikap percaya diri.



Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dandiakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN

a) Penilaian Sikap / Profil Pelajar Pancasila

Selama proses mengajar berlangsung guru mengamati profil pelajar Pancasila pada siswa dalam pembelajaran yang meliputi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Kebhinekaan Global, Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong dan Kreatif (*Instrumen Terlampir*)

b) Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes tertulis (*Instrumen Terlampir*)

c) Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan yang dilakukan pada Capaian Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai adalah dengan tes unjuk kerja / praktek (*Instrumen Terlampir*)

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Siswa yang memperlihatkan kemampuan di atas kompetensi yang sedang diajarkan dapat diberikan tugas mendampingi dan membantu siswa lainnya untuk berlatih keterampilan Permainan Lompat Jauh, pada saat pembelajaran siswa atau kelompok siswa ini dapat juga diberikan kesempatan untuk melakukan latihan gerak spesifik yang lebih kompleks sekaligus juga sebagai contoh dan untuk memotivasi siswa lain agar termotivasi untuk mencapai kompetensi yang sama. Guru juga dapat meminta siswa atau kelompok siswa berbagi informasi kepada teman-temannya cara untuk melatih kemampuan gerak spesifik agar penguasaan gerakanya lebih baik.

Remedial

Untuk siswa atau kelompok siswa yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik pada penguasaan gerak spesifik, strategi latihan gerak yang lain

dapat diberikan, diidentifikasi kesulitannya di mana, atau siswa bisa dipasangkan dengan siswa yang terampil sehingga siswa terampil dapat membantu siswa yang kesulitan untuk menguasai kemampuan gerak spesifik dengan lebih baik.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaannya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

- a. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- b. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh.
- c. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh tersebut.
- d. Bagaimana keterlibatan peserta didik dalam proses aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh tersebut.

Refleksi Peserta Didik:

- a. Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh.
- b. Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh.
- c. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Tanggal :

Lingkup/Materi Pembelajaran :

Nama Siswa :

Fase/Kelas : E / X

1. Panduan umum

- a. Pastikan Kalian dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti aktivitas pembelajaran.
- b. Ikuti gerakan pemanasan dengan baik, sesuai dengan instruksi yang diberikan guru untuk menghindari cedera.
- c. Mulailah kegiatan dengan berdo'a.
- d. Selama kegiatan perhatikan selalu keselamatan diri dan keselamatan bersama.

2. Panduan aktivitas pembelajaran
 - a. Bersama dengan teman, buatlah kelompok sejumlah maksimal 8 orang.
 - b. Lakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lari jarak pendek secara berpasangan dengan temanmu satu kelompok.
 - c. Perhatikan penjelasan berikut ini:

Cara melakukan aktivitas pembelajaran keterampilan gerak lompat jauh antara lain:

 - 1) Aktivitas keterampilan gerak awalan/ancang-ancang, tumpuan, melayang di udara, dan mendarat lompat jauh.
 - 2) Aktivitas pembelajaran fase-fase gerakan lompat jauh.
 - 3) Aktivitas keterampilan gerak lompat jauh dalam bentuk perlombaan menggunakan peraturan yang dimodifikasikan.

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bacaan Guru

1. Teori tentang Model-Model Pembelajaran: *Sport Education*, Kooperatif, TPSR, Pendekatan Taktis, Gaya-gaya Mengajar, serta Strategi Mengajar.
2. Panduan Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dan Petunjuk Pembelajarannya.
3. Buku Pembelajaran Atletik yang menyajikan aspek didaktik dan metodiknya secara lengkap, bukan hanya terkait dengan pembelajaran teknik tetapi juga membahas aspek pedagogisnya.
4. Buku-buku yang terdapat pada sumber rujukan atau daftar pustaka.
5. Buku-buku yang terdapat pada sumber rujukan atau daftar pustaka, untuk materi Atletik.

Bacaan Peserta Didik

- a. Peraturan pertandingan lompat jauh yang standar. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
- b. Materi keterampilan gerak lompat jauh. Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.

Lampiran 3

GLOSARIUM

- Awalan atau anchang-ancang adalah gerakan permulaan dalam bentuk lari untuk mendapatkan kecepatan pada waktu akan melakukan tolakan (lompatan). Kecepatan yang diperoleh dari hasil awalan itu disebut dengan kecepatan horizontal berguna untuk membantu kekuatan pada waktu melakukan tolakan ke atas-depan.
- Kombinasi adalah melakukan beberapa teknik gerakan dengan berbagai cara dalam satu rangkaian gerak.
- Lompat jauh adalah suatu gerakan melompat ke depan atas dengan usaha agar badan melayang di udara yang dilakukan dengan cepat dan dengan cara melakukan tolakan satu kaki untuk memperoleh jarak sejauh-jauhnya.

- Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- Sikap badan melayang di udara yaitu: sikap setelah kaki tolak menolak kaki pada balok tumpuan, badan akan dapat terangkat melayang di udara, bersamaan dengan ayunan kedua lengan ke depan atas.
- Sikap mendarat pada lompat jauh, baik gaya jongkok, gaya menggantung, maupun gaya berjalan di udara adalah sama. Pada waktu akan mendarat kedua kaki dibawah ke depan lurus dengan jalan mengangkat paha ke atas, badan dibungkukkan ke depan, kedua tangan ke depan.
- Tolakan atau tumpuan adalah perubahan atau perpindahan gerakan dari gerakan horizontal ke gerakan vertikal yang dilakukan secara cepat. Dimana sebelumnya pelompat sudah mempersiapkan diri untuk melakukan gerakan sekuat-kuatnya pada langkah yang terakhir, sehingga seluruh tubuh terangkat ke atas melayang di udara.

Lampiran 4

DAFTAR PUSTAKA

Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Atletik Nomor Lompat Jauh*. Bandung: Sahara Multi Trading.

Kiswanto, andi. *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Klaten, Jawa tengah: samudra bintang jaya.

Tim Direktorat SMA. 2017. *Panduan Asesmen oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Tim Direktorat SMA. 2016. *Panduan Pembelajaran Untuk Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Proyek Pembinaan Pemassalan dan Pembibitan Olahraga. *Tuntunan Mengajar Atletik*. 1979. Editor M. Soebroto. Depdikbud RI.

Lampiran 6 Kisi-kisi Ujian Ahli Isi

KISI-KISI ANGKET AHLI ISI

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada media 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 7 Instrumen Uji Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Kamis, 4 Juli 2024

Validato : I Putu Ari Sawadama Aksara . S . 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 uraian materi dalam media pembelajaran interaktif dengan kompetensi dasar berdasarkan Bloom Taxonomy.	✓	
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	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	

B. Kebahasaan

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	✓	

C. Penyajian

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, 9 Juli 2024

Penilai


I. Puji Ari Susantama Kesuma, S.Pd
NIP. 19830512 2010011039

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : 4 Juli 2024

Validato : I KM Sukarata Alnyana

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 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	Keterbaruan materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif	✓	
8	Konsep materi yang ada pada media pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
B. Keahlian			
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	✓	
C. Penyajian			
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 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) Kritik dan masukkan:

.....

.....

.....

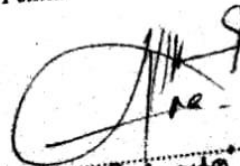
.....

.....

.....

Singaraja, 4 Juli 2024

Penilai



I. Kh. Sukaranta Adnyana
NIP. 19503082019031005

Lampiran 8 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 9 Instrumen Ahli Media

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Kamis, 4 Juli 2024

Validator : I Ketut Aulika Pradyana

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
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. Interaktivitas			
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:

- Zoom video saat penyelesaian

- Tombol back home harus di samping

penunjuk backsound.

.....

.....

.....

Singaraja, 9 Juli 2024

Penilai

Ahmad

1 ketua Asosiasi Pradhyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Jumat, 5 Juli 2024

Validator : Ketut Andika Pradnyana

Petunjuk Pengisian

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
A. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif			
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. Interaktivitas			
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 masukan:

.....

.....

.....

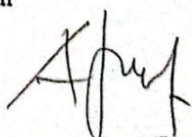
.....

.....

.....

Singaraja, 6 Juli 2024

Penilai


A. Pradyana

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Jumat/5 Juli 2024

Validator : Pwaja, Arta Sugasa, 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 Media Pembelajaran Interaktif			
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. Interaktivitas			
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 masukan:

- Zoom video saat penjelas
- Beri penjelasan teks yang penting

Singaraja, 5 Juli 2024

Penilai



P. Wayan Anta Syasa, S.Pd, M.Pd

**ANGKET VALIDITAS AHLI PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

Hari/Tanggal : Sabtu, 6 Juli 2024

Validator : P. Wayan Arta Suyasa, 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 Media Pembelajaran Interaktif			
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. Interaktivitas			
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 masukan:

.....

.....

.....


.....

.....

.....

Singaraja, Sebelas 11 6 Juli 2021

Penilai


P. Wayan Arta Syasa, S.Pd, M.Pd

**Lampiran 10 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. Kisikisi 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 11 Angket Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan

berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba perorangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Mata Pelajaran Pjok Materi Lompat Jauh Kelas X Di Sma Negeri 2 Singaraja.

Data

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

Petunjuk Pengisian

1. Pilih pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai: 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Kurang Setuju 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

1. Pertanyaan Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik. *

- 1 2 3 4 5
-

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- 1 2 3 4 5
-

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- 1 2 3 4 5
-

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

- 1 2 3 4 5
-

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

- 1 2 3 4 5
-

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 12 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	4	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	4	4	5
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	5	4	5
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	4	4	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.	5	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.	2	1	1
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	4	5	5
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	4	5	5
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	5	5
12 (-)	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>power point</i> .	2	1	1
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.	4	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif.	4	5	4
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.	1	1	1
17 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	1	1	1
18 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	2	1	2
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.	5	5	5
Jumlah Skor Responden		75	76	79
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100%		
Persentase Per Subjek		75%	76%	79%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		76,67%		
Kualifikasi		Baik		



Lampiran 13 Angket Uji Coba Klompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan

berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba kelompok kecil terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Mata Pelajaran Pjok Materi Lompat Jauh Kelas X Di Sma Negeri 2 Singaraja.

Data

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

Petunjuk Pengisian

1. Pilih pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai: 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Kurang Setuju 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

1. Pertanyaan Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik. *

- 1 2 3 4 5
-

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- 1 2 3 4 5
-

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- 1 2 3 4 5
-

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

- 1 2 3 4 5
-

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

- 1 2 3 4 5
-

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 14 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	5	5	4	5	4	5	4	5
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	Penggunaan dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5
5	Contoh – contoh yang diberikan pada media pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran.	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik.	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya.	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5

No	Pertanyaan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	saat kegiatan pembelajaran berlangsung.										
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mampu meningkatkan motivasi belajar.	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
12 (-)	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>power point</i> .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif.	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
15	media pembelajaran interaktif membuat saya belajar secara mandiri maupun berkelompok.	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1
17 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1
18 (-)	media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5

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
Jumlah Skor Responden		75	79	81	75	80	77	71	80	76	80
Jumlah Seluruh Item x Bobot		100%									
Persentase Per Subjek		75%	79%	81%	75%	80%	77%	71%	80%	76%	80%
Persentase Keseluruhan Subjek (%)		77,40%									
Kualifikasi		Baik									



Lampiran 15 Angket Uji Coba Lapangan

ANGKET UJI COBA LAPANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Pengantar

Pernyataan-pernyataan

berikut menggambarkan respon peserta didik dalam melakukan uji coba lapangan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Mata Pelajaran Pjok Materi Lompat Jauh Kelas X Di Sma Negeri 2 Singaraja.

Data

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

Petunjuk Pengisian

1. Pilih pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda
2. Berikan nilai: 1 = Sangat Tidak Setuju 2 = Tidak Setuju 3 = Kurang Setuju 4 = Setuju 5 = Sangat Setuju

1. Pertanyaan Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik. *

- 1 2 3 4 5
-

2. Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami *

- 1 2 3 4 5
-

3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *

- 1 2 3 4 5
-

4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif *

- 1 2 3 4 5
-

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

- 1 2 3 4 5
-

6. Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan *powerpoint* atau buku paket *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

18. Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 16 Hasil Perhitungan Angket Uji Lapangan

NO	PERTANYAAN	RESPONDEN																																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38						
1	Pertanyaan Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif menarik.	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5				
2	Penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis sangat terstruktur dan mudah dipahami	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4				
3	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5			
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	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	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5		
6	Isi materi dalam media pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5			
7	Fitur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4		
8	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2			
9	si uraian kegiatan pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4		
10	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4		
11	Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5		
12	Materi media pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan powerpoint atau buku paket	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	
13	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya media pembelajaran interaktif	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	
15	Media pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5
16	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui media pembelajaran interaktif	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1		
17	Media pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
18	Media pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5		
20	Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5
JUMLAH SKOR RESPONDEN		74	79	76	75	73	76	79	76	75	76	73	72	76	74	77	74	73	75	76	75	73	79	75	75	76	72	76	76	75	76	76	75	75	72	77	75	77	76	76					
JUMLAH SEURUH ITEM x BOBOT		100%																																											
PRESENTASE PER SUBJEK		74%	79%	76%	75%	73%	76%	79%	76%	75%	76%	73%	72%	76%	74%	77%	74%	73%	75%	76%	75%	73%	79%	75%	75%	76%	72%	76%	76%	75%	76%	76%	75%	75%	72%	77%	75%	77%	76%	76%					
PRESENTASE KESELURUHAN SUBJEK(%)		75,26																																											
KUALIFIKASI		BAIK																																											

Lampiran 17 Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	AMANDA ROSALINA IDHAM	70	80
2	Desak Made Ratih Dewayani	60	80
3	Dewa Ayu Anggan Dea Pramesti	70	90
4	Dewa Ayu Tara Dwipa	60	80
5	Gede Andhika Pratama Putra	50	70
6	Gede Bayu Artha Kusuma	60	80
7	Gede Suputra Yasa	70	90
8	Gede Tino Wira Putra	70	100
9	Gede Widia	70	100
10	Gusti Kadek Wahyu Diartha	60	80
11	I GEDE PANJI ADIKARA RENDYTAMA	60	80
12	I Gede Satria Tangkas	50	80
13	I Gede Satya Darma Suputra	50	90
14	I Putu Deni Saputra	70	80
15	I Putu Wirda Santika	70	90
16	Ida Bagus Kade Billy Raditya	70	80
17	Ida Kade Kresna Dana	70	90
18	KADEK ABDI BAGUS WIRAGUNA	50	80
19	Kadek Kurniawan	60	80
20	KADEK NIA PRATIWI	70	90
21	Kadek Wulan Marta Cahyani	60	80
22	Ketut Vina Juni Arisetiani	50	70
23	Komang Bunga Citra Lestari	50	70
24	Komang Hendra Swantara	60	80
25	Komang Indah Lega Asrini	60	80
26	Komang Sri Sukerti	60	80
27	Luh Pebriani	70	90
28	Ni Komang Dinda Puspita Ningrum	70	80
29	Ni Putu Ananda Nirmaya	60	90
30	NYOMAN SATYA JAYADI PUTRA	60	90
31	Putu Chandra Aurelia	50	80
32	Putu Della Septyanti	60	100
33	Putu Devi Maharani	70	80
34	Putu Diva Satya Pratama	60	70
35	Putu Mayka Candra Devi	60	80

36	PUTU METTA SEFTIYANI	70	80
37	Putu Tera Saskia Rusas	60	90
38	Steven Xu Wijaya	70	90
Rata-Rata		62.11	83.42
Skor Maksimal		100	
N-Gain		0,56	
Kriteria		Cukup Efektif	



Lampiran 18 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 19 Angket Respon Pendidik

**ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN
PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2
SINGARAJA**

Nama : I Putu Ari Swartama Aksara, S. Pd

NIP : 198303122010011029

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

.....

Singaraja, 4 juli 2024

Penilai



I Putu Ari Swartama Aksara, S. Pd

NIP. 198303122010011029

Lampiran 20 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	2
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
Jumlah Skor Responden		43
Jumlah Skor Tertinggi x Jumlah Butir		50
jumlah sekor Terendah Ideal x Jumlah Butir		10
Mi		30
SDi		6,67
\bar{x}		43
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 21 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

No	Komponen	Indikator	No Soal
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 22 Angket Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA

Petunjuk Pengisian

1. Berilah nilai 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

1. Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, *
karena materi yang disajikan sangat bervariasi

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pembelajaran aktivitas air, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran atletik (lompat jauh) *

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Lampiran 23 Rekapitulasi Angket Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor
1	Tampilan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran sangat menarik	175
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami	171
3	Terdapat kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran	56
4	Tahap pembelajaran pada media pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	176
5	Melalui media pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar	170
6	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran	54
7	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	170
8	Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi	172
9	Soal evaluasi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	57
10	Saya senang memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran karena belajar dapat dilakukan dimana saja	166
11	Saya tidak nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada media pembelajaran interaktif tidak terorganisir	55
12	Media pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	170
13	Tugas/ latihan yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	58
14	Saya merasa kurang senang dalam belajar mata pembelajaran aktivitas air, karena membaca materi pada media pembelajaran interaktif	55
15	Saya tertarik menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran atletik (lompat jauh)	171
Jumlah Skor Responden		1876
Jumlah Skor Tertinggi × Jumlah Butir		75
Jumlah Skor Terendah Ideal		15
Mi		45
SDi		10
\bar{x}		63,35
Kriteria		Sangat Praktis

Lampiran 24 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

SURAT PENGANTAR ANGKET

Kepada Yth.

Siswa/I kelas X

SMA Negeri 2 Singaraja

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 : Nyoman Ari Satriawan

NIM : 1715051037

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian ilmiah untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Mata Pelajaran Pjok Materi Lompat Jauh Kelas X Di Sma Negeri 2 Singaraja”. 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 X SMA Negeri 2 Singaraja 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-lengkapunya secara jujur dan terbuka. Atas bantuan dan kerja sama siswa/i kelas X SMA Negeri 2 Singaraja, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Nyoman Ari Satriawan

NIM. 1715051037

Lampiran 25 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK

Nama Lengkap :

Kelas :

I. 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.

II. 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.					
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 nyata.					
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 prosos pembelajaran.					
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.					
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.					



Lampiran 26 Hasil Angket Analisis Peserta Didik

Nama Le	Kelas	No. Abs	1. Saya s	2. Saya f	3. Saya c	4. Saya r	5. Saya t	6. Saya i	7. Saya t	8. Saya c	9. Saya c	10. Saya	11. Saya	12. Menu	13. Mata	14. Mata	15. Saat i	16. Guru	17. Guru	18. Sekol	19. Saya	20. Menurut saya p
Amanda X		1	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Desak M X		2	Sangat	Sangat	Kurang	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Dewa Ay X		3	Setuju	Sangat	Kurang	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Dewa Ay X		4	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Gede Ar X		5	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Gede Ba X		6	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat Setuju
Gede Su X		7	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Gede Tii X		8	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Gede W X		9	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Gusti K. X		10	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
I Gede F x		11	Sangat	Setuju	Kurang	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
I Gede E X		12	Sangat	Setuju	Kurang	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
I Gede E X		13	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
I Putu Di X		14	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Kurang Setuju
I Putu W X		15	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Kurang Setuju
Ida Bagu X		16	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Kurang Setuju
Ida Kadé X		17	Setuju	Sangat	Kurang	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat Setuju
Kadek A X		18	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat Setuju
Kadek K X		17	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Kadek N X		20	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Kadek W X		22	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Ketut Vir X		23	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Komang X		23	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
Komang X		24	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Setuju
Komang X		25	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Komang X		26	Sangat	Sangat	Kurang	Kurang	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat Setuju
Luh PeE X		27	Sangat	Setuju	Kurang	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Ni Koma X		28	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Ni Koma X		29	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Nyoman X		30	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Putu Ch X		31	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Putu Del X		32	Sangat	Sangat	Tidak S	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Putu Der X		33	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat Setuju
Putu Div X		34	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Putu Ma X		35	Sangat	Setuju	Tidak S	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat Setuju
Putu Me X		36	Sangat	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat Setuju
Putu Tei X		37	Sangat	Setuju	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju
Steven X		38	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat	Sangat	Sangat Setuju

No	Daftar Pretanyaan	Responden																																						Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38							
1	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	175	12	0	0	0		
2	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	60	104	0	0	0	
3	Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan komputer.	3	3	3	4	4	4	5	3	5	3	3	3	4	4	5	3	3	5	4	5	5	3	5	5	5	3	3	5	4	4	5	2	4	4	2	4	4	5	5	65	44	33	4	0	
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	4	3	4	2	2	3	1	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	2	1	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	1	1	0	36	42	22	4	4	
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	85	84	0	0	0
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	100	72	0	0	0	
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet, sudah diajarkan oleh guru di internet.	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	90	80	0	0	0
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	75	92	0	0	0		
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	105	68	0	0	0
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	105	68	0	0	0
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	115	60	0	0	0	
12	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	110	64	0	0	0



13	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	110	64	0	0	0
14	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan maret.	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	130	48	0	0	0	
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	95	76	0	0	0	
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam perosos pembelajaran.	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	100	72	0	0	0	
17	Guru menjelaskan materi denagn menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	80	88	0	0	0
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam prosos pembelajaran.	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	105	68	0	0	0	
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	120	56	0	0	0	
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	150	20	9	0	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 Likert					Total Skor	Indeks	Keputusan
		Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)			
1	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	175	12	0	0	0	187	98%	Sangat Setuju
2	Saya fasih dalam belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	60	104	0	0	0	164	86%	Sangat Setuju
3	Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan komputer.	65	44	33	4	0	146	77%	Setuju
4	Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	0	36	42	22	4	104	55%	Kurang Setuju
5	Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	85	84	0	0	0	169	89%	Sangat Setuju
6	Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	100	72	0	0	0	172	91%	Sangat Setuju
7	Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet. sudah diajarkan oleh guru di internet.	90	80	0	0	0	170	89%	Sangat Setuju
8	Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	75	92	0	0	0	167	88%	Sangat Setuju
9	Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami.	105	68	0	0	0	173	91%	Sangat Setuju
10	Saya membutuhkan sebuah forum diskusi untuk dapat bertanya dengan guru atau teman.	105	68	0	0	0	173	91%	Sangat Setuju
11	Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.	115	60	0	0	0	175	92%	Sangat Setuju

12	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	110	64	0	0	0	174	92%	Sangat Setuju
13	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	110	64	0	0	0	174	92%	Sangat Setuju
14	Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja. Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan marati.	130	48	0	0	0	178	94%	Sangat Setuju
15	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	95	76	0	0	0	171	90%	Sangat Setuju
16	Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam prosos pembelajaran.	100	72	0	0	0	172	91%	Sangat Setuju
17	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	80	88	0	0	0	168	88%	Sangat Setuju
18	Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam prosos pembelajaran.	105	68	0	0	0	173	91%	Sangat Setuju
19	Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	120	56	0	0	0	176	93%	Sangat Setuju
20	Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	150	20	9	0	0	179	94%	Sangat Setuju

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

Interval Penelitian
Indeks 0% - 19,99%: Sangat Tidak Setuju
Indeks 20% - 39,99%: Tidak Setuju
Indeks 40% - 59,99%: Kurang Setuju
Indeks 60% - 79,99%: Setuju
Indeks 80% - 100%: Sangat Setuju

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).	86%	71%	Setuju
			Saya memahami dengan baik pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan oleh guru.	55%		
	Karakteristik Peserta Didik	Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran	Saya senang belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).	98%	89%	Sangat Setuju
			Saya senang jika belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan komputer.	77%		
			Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan guru.	89%		
			Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh guru di internet.	89%		
			Saya senang saat belajar terdapat gambar/video yang dapat menjelaskan materi pembelajaran.	88%		
			Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar	91%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
			lebih mudah dipahami.			
			Saya senang dan tertarik jika pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media pembelajaran interaktif.	92%		
	Motivasi peserta didik dalam pembelajaran		Saya ingin guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.	91%	91%	Sangat Setuju
			Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	92%		
	Materi pembelajaran		Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja.	92%	93%	Sangat Setuju
			Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi.	94%		

No	Komponen	Indikator	Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan
2	Karakteristik Pembelajaran	Media pembelajaran	Saat memberikan penjelasan materi guru menggunakan media PowerPoint sangat menarik.	90%	89%	Sangat Setuju
			Guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam perosos pembelajaran.	91%		
			Guru menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang telah disediakan sekolah.	88%		
	Sarana pembelajaran		Sekolah menyediakan komputer yang memadai dalam prosos pembelajaran.	91%	92%	Sangat Setuju
			Saya memiliki Komputer/Leptop/Smartphone.	93%		
			Menurut saya pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menjadi lebih menarik.	94%		

Interval Penilaian
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

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

Lampiran 27 Dokumentasi



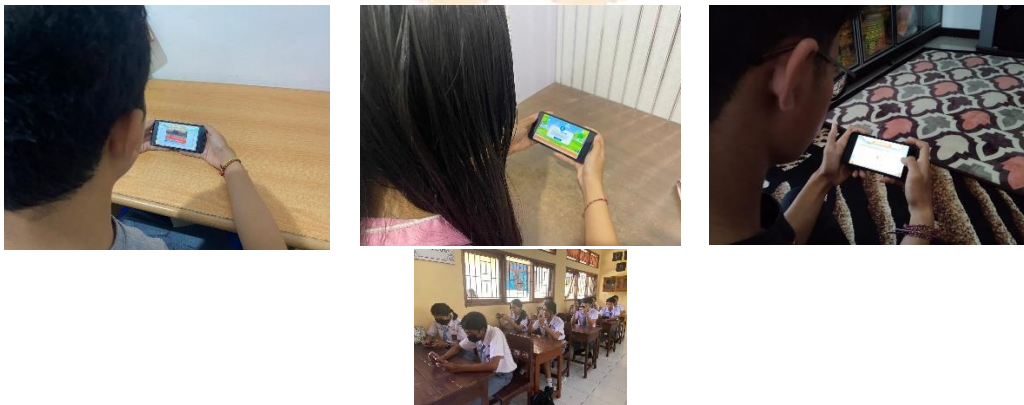
Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran PJOK



Dokumentasi Uji Ahli Isi



Dokumentasi Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran



Dokumentasi Tahap Implementasi