

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA**

Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 59.03/UN48.12.5/PP/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P
NIP : 198003112008121002
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Utama
2. Nama : Ni Luh Putu Sphyanawati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198403032008122004
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Sebagai : Pembimbing Wakil

dalam rangka penyelesaian skripsi pada mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : Kadek Yudiawan
NIM : 2216011041
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (*Flipbook*) Pada Materi Teknik Dasar Smash Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
NIP. 196805172001121001

Singaraja, 19 Maret 2025
Ketua Jurusan,



Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198008112008121001



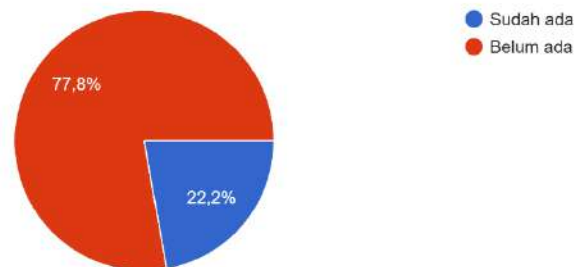
Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 2. Hasil Data Survey Analisis Kebutuhan

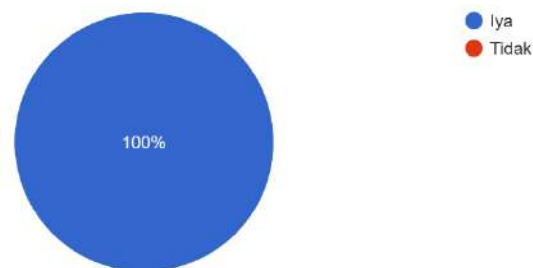
4. Apakah sudah ada penggunaan bahan ajar berbasis digital flipbook dalam pembelajaran sepak takraw saat perkuliahan?

9 jawaban



5. Apakah dibutuhkan pengembangan bahan ajar berbasis digital flipbook pada pembelajaran sepak takraw?

9 jawaban



9. Perlunya pengembangan bahan ajar berbasis digital flipbook pada T.P pembelajaran sepak takraw?

9 jawaban



Lampiran 3. Surat Tugas Validasi Pakar



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLARAHAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARAHAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 243.10/UN48.12.5/PP/2025

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan validasi instrumen penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P
 NIP : 198003112008121002
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Sebagai : Pakar 1 Instrumen
2. Nama : Dr. I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198206062008121002
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Sebagai : Pakar 2 Instrumen

dalam rangka melakukan validasi instrumen penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

Nama : Kadek Yudiawan
 NIM : 2216011041
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (*Flipbook*) Pada Materi Teknik Dasar Smash Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 30 Oktober 2025
 Ketua Jurusan,



Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198008112008121001



**Balai
 Sertifikasi
 Elektronik**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini teranda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 4. Surat Tugas Validasi Ahli Isi, Ahli Media Ahli Desain dan Ahli Praktisi Lapangan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
 Alamat : Kampus FOK Undiksha Jinengdalem, Singaraja-Bali

SURAT TUGAS

Nomor: 244.10/UN48.12.5/PP/2025

Merujuk surat rekomendasi Pembimbing Skripsi terkait Pakar/Ahli untuk melakukan pengujian produk penelitian mahasiswa, maka kami yang bertanda tangan di bawah Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha menugaskan:

1. Nama : Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.
 NIP : 198003112008121002
 Prodi./Fak. : Penjaskesrek/FOK
 Sebagai : Ahli Isi/Materi
2. Nama : Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., AIFO-P
 NIP : 198410252008121002
 Prodi./Fak. : Penjaskesrek/FOK
 Sebagai : Ahli Media
3. Nama : Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 197108152001121001
 Prodi/Fak : TP/FIP
 Sebagai : Ahli Desain
4. Nama : I Wayan Suara, S.Pd.
 NIP : 196603162000121005
 Instansi : -
 Sebagai : Ahli Praktisi Lapangan

dalam rangka melakukan uji validasi produk penelitian skripsi mahasiswa tersebut, di bawah ini:

- Nama : Kadek Yudiawan
 NIM : 2216011041
 Prodi. : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Jurusan : Pendidikan Olahraga FOK Undiksha
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (*Flipbook*) Pada Materi Teknik Dasar Smash Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,



Dr. I Ketut Yoda, S.Pd., M.Or.
 NIP. 196805172001121001

Singaraja, 30 Oktober 2025
 Ketua Jurusan,



Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198008112008121001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE.
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5. Surat Ijin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Alamat: Jalan Desa Jinengdalem Singaraja – Bali Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Singaraja, 17 September 2025

Nomor : 1621/UN48.12.1/PT.01.04/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Penelitian

Yth. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan
 di
 Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat studi di Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha, mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi, sehubungan dengan itu kami mohon Bapak/ibu untuk mengizinkan mahasiswa tersebut dibawah ini untuk berkenan melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin.

Nama : Kadek Yudiawan
 Nomor Induk Mahasiswa : 2216011041
 Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Fakultas : Olahraga dan Kesehatan
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (Flipbook)
 Pada Materi Teknik Dasar Smash Dalam Pembelajaran Sepak Takraw

Atas perhatian dan bantuan Bapak / Ibu kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,



I Gede Suwiwa,
 NIP.198501172008121001



Balai
 Sertifikasi
 Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertandatangan secara elektronik menggunakan sertifikasi elektronik yang diterbitkan BsrE
- Sarat ini dapat dibuktikan dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 6. Hasil Uji Validasi Ahli Isi Materi

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI AHLI ISI PEMBELAJARAN
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
FLIPBOOK MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (<i>Flipbook</i>) Pada Materi Teknik Dasar <i>Smash</i> Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.
Sasaran	: Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Peneliti	: Kadek Yudiawan
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. Ni Luh Putu Spyanawati, S.Pd., M.Pd.
Intasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P.
Instasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen.
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 4) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.
- 5) Berikan Kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah di siapkan.

B. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERTANYAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
KESESUAIAN MATERI						
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)					✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)					✓
3	Kesesuaian materi dengan Ruang Lingkup Sepak Takraw materi Teknik Dasar <i>Smash</i>					✓
KELENGKAPAN MATERI						
4	Uraian isi materi pembelajaran telah lengkap					✓
5	Kesesuaian soal latihan dengan indikator capaian					✓
6	Cakupan materi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa					✓
KEAKURATAN MATERI						
7	Materi diambil dari sumber yang relevan					✓
8	Materi pembelajaran disajikan secara berurut.					✓
TEKNIK MENYAJIKAN MATERI						
9	Kejelasan dalam penyajian materi teknik dasar <i>Smash</i> , <i>smash</i> kedeng, <i>smash</i> lurus, <i>smash</i> gunting, dan <i>smash</i> gulung.					✓
10	Kemenerikan materi pembelajaran teknik dasar <i>Smash</i> , <i>smash</i> kedeng, <i>smash</i> lurus, <i>smash</i> gunting, dan <i>smash</i> gulung.					✓
11	Keruntutan konsep materi pembelajaran teknik <i>Smash</i> , <i>smash</i> kedeng, <i>smash</i> lurus, <i>smash</i> gunting, dan <i>smash</i> gulung.					✓
PENDUKUNG PENYAJIAN MATERI						
12	Gambar, foto, video, dan audio sudah selaras dengan materi pembelajaran pada bahan ajar berbasis digital <i>flipbook</i> .					✓
13	Materi didukung dengan daftar pustaka.					✓
BAHASA						
14	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)					✓
15	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
Jumlah						75
Total						75

Lampiran 7 . Hasil Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
FLIPBOOK MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM PEMBELAJARAN
SEPAK TAKRAW**

Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (<i>Flipbook</i>) Pada Materi Teknik Dasar <i>Smash</i> Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.
Sasaran	: Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Peneliti	: Kadek Yudiawan
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. Ni Luh Putu Snyanawati, S.Pd., M.Pd.
Intasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Instasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah dan cermati komponen penilaian/ Pernyataan Instrumen.
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 4) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.
- 5) Berikan Kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah di siapkan.

B. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	KOMPOTENSI PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
ASPEK KURIKULUM						
1	Identitas mata kuliah disajikan secara jelas				✓	
2	Tujuan pembelajaran ditampilkan dengan terang dan mudah dipahami.			✓		
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.					✓
ASPEK METODE						
4	Rancangan pembelajaran disusun dengan jelas.					✓
5	Petunjuk belajar yang disediakan kurang jelas			✓		
6	Urutan penyajian materi ajar sudah sesuai dan terstruktur.					✓
7	Bahan ajar mendukung mahasiswa dalam proses pembelajaran				✓	
8	Strategi pembelajaran diterapkan dengan tepat.					✓
9	Bahan ajar menyediakan dukungan belajar yang memadai.				✓	
ASPEK EVALUASI						
10	Tersedianya asesmen dalam bahan ajar <i>flipbook</i>					✓
11	Petunjuk untuk mengerjakan tugas disampaikan dengan jelas dan terstruktur.				✓	
12	Soal-soal yang diberikan relevan dengan tujuan pembelajaran.					✓
Jumlah				6	16	30
Total				52		

C. Komentar/saran

Mohon Menulis komentar/saran pada titik-titik berikut

1. Pada cover tambahkan sasaran.....
2. Kata Pengantar diganti Praloka.....
3. Bab III diberi judul (pada Daftar Isi).....
4. Tambahkan Tujuan Pembelajaran.....
5. Tambahkan petunjuk penggunaan e-book.....
6. Tambahkan profile pembimbing 2.....
7. Cek pengejaan.....

D. Kesimpulan

Berikan Lingkari Pada Nomer Sesuai Dengan Kesimpulan

- 1) Layak untuk digunakan
- 2) Layak untuk digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak untuk digunakan

Singaraja, Kamis, 6, November 2025

Validator



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197108152001121001

Lampiran 8 . Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
FLIPBOOK MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (<i>Flipbook</i>) Pada Materi Teknik Dasar <i>Smash</i> Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.
Sasaran	: Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Peneliti	: Kadek Yudiawan
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. Ni Luh Putu Sphyanawati, S.Pd., M.Pd.
Intasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. Kadek Yogi Parta Lesmana, S.Pd., M.Pd., AIFO-P.
Instasi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen.
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 4) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.
- 5) Berikan Kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah di siapkan.

B. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERTANYAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN DESAIN MEDIA						
1	Teks yang disajikan telah sesuai dan dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa.					✓
2	Jenis huruf dan font yang digunakan mudah untuk dibaca. Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang.					✓
3	Warna teks memiliki kontras yang cukup dengan latar belakang					✓
4	Gambar ditampilkan dengan ukuran dan visual yang jelas dalam <i>flipbook</i> .					✓
5	Perpaduan dan pilihan warna sesuai serta enak dipandang.				✓	
TATALETAK						
6	Penempatan teks pada bahan ajar <i>flipbook</i> sudah sesuai dan proporsional.					✓
7	Letak gambar pada <i>flipbook</i> ditata dengan tepat.					✓
8	Letak video tutorial pada <i>flipbook</i> ditata dengan tepat.					✓
9	Teks, gambar, hingga video tutorial disusun secara seimbang dalam <i>flipbook</i>					✓
10	Informasi atau keterangan materi yang disampaikan selaras dengan gambar, dan video yang di tampilkan.					✓
DAYA TARIK						
11	Tampilan desain <i>flipbook</i> pembelajaran terlihat menarik.					✓
12	Desain <i>flipbook</i> mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.					✓
PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN						
13	Media pembelajaran mudah digunakan dan dioperasikan.					✓
14	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.					✓
15	Bahan ajar <i>Flipbook</i> bersifat fleksibel, sehingga dapat diakses kapan pun dan di mana pun.					✓
KETEPATAN TERKINI DAN KEJELASAN						
16	Media pembelajaran dapat dipakai berulang kali.					✓
17	Konten pembelajaran dalam media disajikan dengan tingkat keakuratan yang tinggi.				✓	

Lampiran 9 . Hasil Uji Validasi Ahli Praktisi Lapangan

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI AHLI PRAKTIISI LAPANGAN
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
FLIPBOOK MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

Judul	: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital (<i>Flipbook</i>) Pada Materi Teknik Dasar <i>Smash</i> Dalam Pembelajaran Sepak Takraw.
Sasaran	: Mahasiswa Pendidikan Olahraga Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Peneliti	: Kadek Yudiawan
Program Studi	: S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Jurusan	: Pendidikan Olahraga
Fakultas	: Olahraga dan Kesehatan
Dosen Pembimbing	: Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or., AIFO-P. Ni Luh Putu Snyanawati, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: I Wayan Suara, S.Pd.
Instansi/Lembaga	: -

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen.
- 2) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom kriteria penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 3) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 4) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.
- 5) Berikan Kesimpulan sesuai dengan pernyataan yang sudah di siapkan.

B. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
KELAYAKAN						
KELENGKAPAN MATERI						
1	Kelengkapan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.					✓
KELUASAN MATERI						
2	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan kemampuan mahasiswa.					✓
3	Materi gambar yang disajikan pada bahan ajar digital berbasis <i>flipbook</i> mendorong mahasiswa untuk memahami materi teknik dasar <i>smash</i> dalam pembelajaran sepak takraw					✓
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran <i>flipbook</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya.				✓	
KEAKURATAN MATERI						
5	Materi, gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan praktis untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa dengan teknik dasar <i>Smash</i> .					✓
6	Materi disajikan secara runtun.					✓
Kaidah Bahasa						
7	Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca pada media pembelajaran				✓	
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik mahasiswa pada media pembelajaran <i>flipbook</i>				✓	
EVALUASI MATERI						
9	Evaluasi dengan materi pembelajaran yang diberikan.					✓
10	Evaluasi pada media pembelajaran bahan ajar <i>flipbook</i> sudah sesuai dengan kemampuan mahasiswa.					✓
TAMPILAN DESAIN MEDIA BAHAN AJAR						
11	Ukuran, teks, gambar, huruf pada media pembelajaran <i>flipbook</i> jelas dan konsisten.				✓	
12	Keseimbangan teks dan gambar pada media pembelajaran <i>flipbook</i>					✓

Lampiran 10 . Hasil Uji Coba Perorangan

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA PERORANGAN TERHADAP
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL (FLIPBOOK) PADA
MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM PEMBELAJARAN SEPAK
TAKRAW**

A. Identitas

Nama Lengkap : ADE RIZAL FERDYANISMAN.....
No Absen : 10.....
NIM : 2316011062.....
Semester : 5.....

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah identitas diri terlebih dahulu (nama lengkap, No absen, NIM, dan semester)
- 2) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen sebelum mengisi Instrumen.
- 3) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 4) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang Relevan
2 = Kurang Relevan
3 = Cukup Relevan
4 = Relevan
5 = Sangat Relevan
- 5) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.

C. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
DAYA TARIK MEDIA						
1	Desain bahan ajar <i>flipbook</i> menarik, sehingga saya merasa antusias saat mempelajarinya					✓
2	Bahan ajar <i>flipbook</i> dapat membangkitkan minat saya untuk terlibat dalam proses belajar.				✓	
KUALITAS DESAIN MEDIA						
3	Menurut saya, gambar yang ditampilkan pada media sesuai dengan keterangan yang diberikan.					✓
4	Saya menilai gambar dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas.					✓
5	Saya menilai video tutorial dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas dan mudah dipahami.				✓	
6	Teks yang ada dalam media dapat saya baca dengan mudah.					✓
7	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada bahan ajar <i>flipbook</i> menurut saya nyaman untuk dibaca.					✓
8	Saya menilai kombinasi penggunaan huruf sudah seimbang.					✓
9	Menurut saya, warna teks memiliki kontras yang baik terhadap latar belakang.					✓
KEMUDAHAN DALAM PENGGUNAAN						
10	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sangat mudah untuk saya pahami				✓	
11	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan terstruktur					✓
KUALITAS MATERI						
12	Menurut saya, materi dalam pembelajaran <i>flipbook</i> mudah untuk saya pahami					✓
13	Menurut saya, materi dalam bahan ajar <i>flipbook</i> telah disusun dan dijabarkan dengan sangat jelas.					✓

14	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> telah mampu menjelaskan suatu konsep dengan baik melalui penggunaan ilustrasi gambar dan video secara efektif.					✓
KAJIAN KEBAHASAAN						
15	Menurut saya, penggunaan simbol dan tanda baca dalam bahan ajar sudah sesuai.					✓
PENGUNAAN BAHASA						
16	Menurut saya, penggunaan bahasa Indonesia dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah tepat dan sesuai kaidah.					✓
17	Menurut saya, Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik saya sebagai mahasiswa.					✓
18	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓	
19	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar <i>flipbook</i> memotivasi saya untuk mempelajari isi buku hingga selesai					✓
Jumlah					20	70
Total					90	

D. Komentar/saran Mohon Menulis komentar/saran pada titik-titik berikut

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, Senin, 10 November 2025

Mahasiswa Prodi Penjaskesrek

AND

ADE RIDAL FERDYANSYAH

NIM: 2316011062

Lampiran 11 . Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK KECIL
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
(FLIPBOOK) PADA MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

A. Identitas

Nama Lengkap : Made Andika Wahyudi
No Absen : 16
NIM : 2316011093
Semester : 5

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah identitas diri terlebih dahulu (nama lengkap, No absen, NIM, dan semester)
- 2) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen sebelum mengisi Instrumen.
- 3) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 4) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 5) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.

C. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
DAYA TARIK MEDIA						
1	Desain bahan ajar <i>flipbook</i> menarik, sehingga saya merasa antusias saat mempelajarinya				✓	
2	Bahan ajar <i>flipbook</i> dapat membangkitkan minat saya untuk terlibat dalam proses belajar					✓
KUALITAS DESAIN MEDIA						
3	Menurut saya, gambar yang ditampilkan pada media sesuai dengan ketertarikan yang diberikan					✓
4	Saya menilai gambar dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas.					✓
5	Saya menilai video tutorial dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas dan mudah dipahami.				✓	
6	Teks yang ada dalam media dapat saya baca dengan mudah.					✓
7	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada bahan ajar <i>flipbook</i> menurut saya nyaman untuk dibaca					✓
8	Saya menilai kombinasi penggunaan huruf sudah seimbang				✓	
9	Menurut saya, warna teks memiliki kontras yang baik terhadap latar belakang.					✓
KEMUDAHAN DALAM PENGGUNAAN						
10	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sangat mudah untuk saya pahami					✓
11	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan terstruktur					✓
KUALITAS MATERI						
12	Menurut saya, materi dalam pembelajaran <i>flipbook</i> mudah untuk saya pahami				✓	
13	Menurut saya, materi dalam bahan ajar <i>flipbook</i> telah disusun dan dijabarkan dengan sangat jelas.					✓

14	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> telah mampu menjelaskan suatu konsep dengan baik melalui penggunaan ilustrasi gambar dan video secara efektif."					✓
KAIDAH KEBAHASAAN						
15	Menurut saya, penggunaan simbol dan tanda baca dalam bahan ajar sudah sesuai.					✓
PENGUNAAN BAHASA						
16	Menurut saya, penggunaan bahasa Indonesia dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah tepat dan sesuai kaidah.					✓
17	Menurut saya, Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik saya sebagai mahasiswa.					✓
18	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar					✓
19	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar <i>flipbook</i> memotivasi saya untuk mempelajari isi buku hingga selesai					✓
Jumlah						20 70
Total						90


D. Komentar/saran Mohon Menulis komentar/saran pada titik-titik berikut

Bisa ditambahkan gambar - gambar lagi agar lebih menarik
lagi

.....

Singaraja, Jumat, 14 November 2025

Mahasiswa Prodi Penjaskesrek


 Made Andika Wahyudi

NIM 2316011093

Lampiran 12 . Hasil Uji Coba Kelompok Besar

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK UJI COBA KELOMPOK BESAR
TERHADAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS DIGITAL
(FLIPBOOK) PADA MATERI TEKNIK DASAR SMASH DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

A. Identitas

Nama Lengkap : Gusli Ad Setiawan
 No Absen : 12
 NIM : 231604019
 Semester : 5 A

B. Petunjuk Pengisian

- 1) Isilah identitas diri terlebih dahulu (nama lengkap, No absen, NIM, dan semester)
- 2) Bacalah dan cermati komponen penilaian/pernyataan Instrumen sebelum mengisi Instrumen.
- 3) Berikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian yang paling sesuai dengan penilaian anda terhadap setiap pernyataan komponen penilaian.
- 4) Rentang skor setiap komponen pernyataan penilaian menggunakan skala 5 dengan keterangan kriteria penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang Relevan
 - 2 = Kurang Relevan
 - 3 = Cukup Relevan
 - 4 = Relevan
 - 5 = Sangat Relevan
- 5) Berikan komentar, saran maupun masukan anda terhadap produk yang dinilai.

C. Instrumen Penilaian Pada Bahan Ajar Berbasis Digital *Flipbook*

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
DAYA TARIK MEDIA						
1	Desain bahan ajar <i>flipbook</i> menarik, sehingga saya merasa antusias saat mempelajarinya				✓	
2	Bahan ajar <i>flipbook</i> dapat membangkitkan minat saya untuk terlibat dalam proses belajar.					✓
KUALITAS DESAIN MEDIA						
3	Menurut saya, gambar yang ditampilkan pada media sesuai dengan keterangan yang diberikan.				✓	
4	Saya menilai gambar dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas.					✓
5	Saya menilai video tutorial dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah terlihat jelas dan mudah dipahami.					✓
6	Teks yang ada dalam media dapat saya baca dengan mudah.					✓
7	Ukuran dan jenis font yang digunakan pada bahan ajar <i>flipbook</i> menurut saya nyaman untuk dibaca.					✓
8	Saya menilai kombinasi penggunaan huruf sudah seimbang.					✓
9	Menurut saya, warna teks memiliki kontras yang baik terhadap latar belakang.					✓
KEMUDAHAN DALAM PENGGUNAAN						
10	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sangat mudah untuk saya pahami					✓
11	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan terstruktur					✓
KUALITAS MATERI						
12	Menurut saya, materi dalam pembelajaran <i>flipbook</i> mudah untuk saya pahami				✓	
13	Menurut saya, materi dalam bahan ajar <i>flipbook</i> telah disusun dan dijabarkan dengan sangat jelas.					✓

14	Menurut saya, bahan ajar <i>flipbook</i> telah mampu menjelaskan suatu konsep dengan baik melalui penggunaan ilustrasi gambar dan video secara efektif.*						✓
KAIDAH KEBAHASAAN							
15	Menurut saya, penggunaan simbol dan tanda baca dalam bahan ajar sudah sesuai.						✓
PENGGUNAAN BAHASA							
16	Menurut saya, penggunaan bahasa Indonesia dalam bahan ajar <i>flipbook</i> sudah tepat dan sesuai kaidah.					✓	
17	Menurut saya, Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik saya sebagai mahasiswa.						✓
18	Penggunaan bahasa dalam bahan ajar <i>flipbook</i> membuat saya lebih tertarik untuk belajar					✓	
19	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar <i>flipbook</i> memotivasi saya untuk mempelajari isi buku hingga selesai						✓
Jumlah						20	70
Total						90	

D. Komentar/saran Mohon Menulis komentar/saran pada titik-titik berikut

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, Selasa, 25-11-2025
Mahasiswa Prodi Penjaskesrek

Sus -

Gede Adi Satrio Milca
NIM: 2316041014

Lampiran 13 . Nama Peserta didik selaku responden

UJI COBA PERORANGAN

No	Nama Mahasiswa	Hasil Penilaian
1.	Popy Krisna Br S Milala	89
2.	Ade Rizal Ferdyansyah	90
3.	Dhodik Hidayat	88

UJI COBA KELOMPOK KECIL

No	Nama Mahasiswa	Hasil Penilaian
1.	Made Andika Wahyudi	90
2.	I Made Dwika Juliantara	89
3.	Dhodik Hidayat	88
4.	Dewi Sendari Br Perangin-Angin	90
5.	Ketut Damayuni	93
6.	Popy Krisna Br S Milala	92
7.	I Komang Juli Triananta	90

UJI COBA KELOMPOK BESAR

No	Nama Mahasiswa	Hasil Penilaian
1.	Raffi Ahmad Pramudya	82
2.	I Putu Agus Pradipa	84
3.	Putu Maharani Septia Putri	64
4.	Kadek Adinda Sri Pradewi	66
5.	I Made Bayu Candra Kurniawan	86
6.	Ni Putu Ita Purnamiasih	85
7.	Ketut Mahendra Adi Sudipa	95
8.	Ketut Ari Suputra Atmaja	87
9.	Tiara Puspita Dewi	86
10.	I Nengah Widia Gunastra	95
11.	I Gede Ardyana Saputra	95

12.	I Putu Eka Juni Arta	87
13.	Jannesya Br Ginting	81
14.	Putu Lia Avriliani	83
15.	Gede Adi Sudiat Mika	90
16.	Sendy Jianita Br Sitepu	85
17.	Juan Leonard Surbakti	85
18.	Ida Bagus Agung Widyastika Buruan	86
19.	I Made Bagus Narendra Putra	87
20.	Kadek Deva Ananda Putra	86




Lampiran 15. Kisi-Kisi Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan	Tanggapan
1	Apakah terdapat kendala dalam pelaksanaan perkuliahan Sepak Takraw?	Dari 2 narasumber inisial KHS, NA semuanya menyampaikan ada (Kendala berhubungan dengan pertanyaan selanjutnya)
2	Siapa yang mendominasi dalam pelaksanaan pembelajaran?	Dari 2 Narasumber, KHS, NA semuanya menyampaikan ada atau berfokus pada dosen (<i>Teacher Center</i>)
3	Apakah Mahasiswa sudah memanfaatkan fasilitas kampus, seperti internet gratis?	Dari 2 Narasumber, KHS, NA mereka menyampaikan bahwa cenderung digunakan untuk bermedia sosial, namun untuk belajar digunakan apabila dibutuhkan.
4	Apakah Sudah terdapat bahan ajar digital berbasis <i>flipbook</i> pada pembelajaran sepak takraw?	Dari 2 Narasumber, KHS, NA menyampaikan belum ada
5	Apakah membutuhkan bahan ajar berbasis digital <i>flipbook</i> pada pembelajaran sepak takraw?	Dari 2 Narasumber, KHS, NA menyampaikan membutuh

Lampiran 16. Dokumentasi Wawancara



Lampiran 17. RPS dan Silabus TP. Pembelajaran Sepak Takraw

		UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI				Kode Dokumen	
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
Mata Kuliah (MK)	Kode	Rumpun MK	Bobot (SKS)		Semester	Tgl. Penyusunan	
TP. Pembelajaran Sepak Takraw	JAS 1330	Penciri Prodi	SKS	2	3	2 Pebruari 2022	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua/Koord. Prodi		
	Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P. I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.		Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P. I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.		I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CP.S-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila					
	CP.S-8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik					
	CP.S-9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri					
	CP.P-2	Menguasai konsep dasar teoretis dan memiliki kemampuan profesional dalam bidang PJOK					
	CP.P-3	Memiliki kemampuan pedagogik terkait dengan bidang PJOK					
	CP.KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur					
	CP.KU-8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri					
	CP.KK-1	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran PJOK yang inspiratif, kreatif, inovatif, menantang, menyenangkan dan memotivasi					
	CP.KK-2	Memiliki kemampuan memberikan pendidikan dan pelatihan PJOK					
CP.KK-5	Terampil mempraktikkan kecakapan olahraga dalam menunjang pembelajaran PJOK						

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK1	Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang sejarah, sarana dan prasarana, dan sikap dalam permainan sepak takraw
CPMK2	Memiliki pengetahuan dan keterampilan berbagai jenis teknik passing, servis, smash, blok dalam permainan sepak takraw
CPMK3	Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peraturan serta keterampilan melakukan perwasitan dalam permainan sepak takraw
CPMK4	Memiliki pengetahuan, pemahaman dan keterampilan dalam menyelenggarakan pertandingan sepak takraw
CPMK5	Mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran sepak takraw
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK-1	Mampu menjelaskan sejarah dan sarana prasarana dalam permainan sepak takraw
Sub-CPMK-2	Mampu menjelaskan dan mempraktikkan berbagai jenis passing dan servis dalam permainan sepak takraw
Sub-CPMK-3	Mampu menjelaskan berbagai teknik blok, smash dan bermain dalam permainan sepak takraw
Sub-CPMK-4	Mampu mempraktikkan teknik dasar blok, servis dan bermain dalam permainan sepak takraw dengan baik dan benar benar
Sub-CPMK-5	Mampu menjelaskan peraturan permainan sepak takraw
Sub-CPMK-6	Mampu mempraktikkan teknik perwasitan dalam permainan sepak takraw
Sub-CPMK-7	Mampu menjelaskan dan menyelenggarakan sistem pertandingan sepak takraw
Sub-CPMK-8	Mampu merancang pembelajaran sepak takraw dalam bentuk modul ajar/RPP, media pembelajaran, LKPD dan assesmen penilaian
Sub-CPMK-9	Mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan metode/ model pembelajaran yang dipilih
Sub-CPMK-10	Mampu melakukan evaluasi sesuai dengan instrument assesmen yang telah dibuat
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas tentang sejarah, sarana dan prasarana, teori dan praktik passing, servis, blok dan smash, peraturan, dan perwasitan, organisasi pertandingan dalam permainan sepak takraw, serta merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran sepak takraw.

Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan awal tentang permainan sepak takraw : <ol style="list-style-type: none"> a. Sejarah permainan sepak takraw b. Sarana dan prasarana dalam permainan sepak takraw c. Teknik dasar passing, servis, smash, blok dan bermain 2. Teknik dasar dalam permainan sepak takraw <ol style="list-style-type: none"> a. Passing b. Servis c. Smash d. Blok 3. Perwasitan Sepak Takraw <ol style="list-style-type: none"> a. Peraturan permainan sepak takraw b. Perwasitan dalam sepak takraw 4. Organisasi pertandingan sepak takraw <ol style="list-style-type: none"> a. Sistem pertandingan sepak takraw b. Manajemen pertandingan sepak takraw 5. Pembelajaran Sepak takraw <ol style="list-style-type: none"> a. Merencanakan pembelajaran (menyiapkan perangkat pembelajaran: bahan ajar, media, RPP/Modul Ajar) b. Melaksanakan pembelajaran (menggunakan model/ metode pembelajaran yang sesuai) c. Mengevaluasi (penilaian/assessment pada pembelajaran)
Pustaka	Utama
	Achmad Sofyan Hanif. 2016. Kepeletihan Dasar Sepak Takraw .Rajawali Pers. Jakarta
	Achmad Sofyan Hanif. 2015. Sepak Takraw Untuk Pelajar. Rajawali Pers. Jakarta.
	Pendukung
	Semarayasa, dkk. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepak Takraw.
	Semarayasa, dkk. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Smash Dalam Permainan Sepak Takraw.

Dosen Pengampu	Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd.,M.Or.,AIFO-P. I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.						
Mata kuliah syarat	-						
Mg ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		(Sub-CPMK)	Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1 - 2	<ol style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa mampu menjelaskan tentang sejarah, sarana prasarana, dalam permainan sepak takraw b. Mahasiswa mampu mempratikkan berbagai jenis passing dalam permainan sepak takraw 	<ol style="list-style-type: none"> a. Ketepatan menjelaskan sejarah, sarana prasarana, teknik passing b. Ketepatan dalam mempratikkan berbagai jenis passing (Sepak sila, sepak cukil, sepak kura, sepak badek) dan sikap dalam permainan sepak takraw 	<ul style="list-style-type: none"> - Kriteria : <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan majdaskan • penguasaan gerakan - Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Tulisan mukalah • Presentasi • Tes Praktik (unjuk kerja) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk Pembelajaran Kuliah & Diskusi Pratikum - Metode Pembelajaran PjBl. - Tugas 1 Menyusun mukalah dan mempresentasikan secara kelompok - Tugas 2 Membuat tutorial cara melakukan passing sepak takraw 	e-learning Undiksha (pengumpulan tugas mukalah dan video tutorial)	Pengetahuan awal tentang permainan sepak takraw : <ol style="list-style-type: none"> a. Sejarah permainan sepak takraw b. Sarana dan prasarana dalam permainan sepak takraw c. Sikap (<i>Stance</i>) d. Teknik dasar passing sepak takraw 	5%

3 - 4	<p>a. Mahasiswa Mampu menjelaskan teknik dasar servis (bawah dan atas)</p> <p>b. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dasar servis bawah dan atas</p>	<p>a. Ketepatan mejdaskan teknik servis</p> <p>b. Ketepatan dan penguasaan keterampilan servis (sikap awal, pelaksanaan dan akhir)</p>	<p>- Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mejdaskan • penguasaan gerakan (sikap awal, pelaksanaan dan akhir) <p>- Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project • Tes Praktik (unjuk kerja) 	<p>- Bentuk Pembelajaran Kuliah & Diskusi Pratikum</p> <p>- Metode Pembelajaran PjBL</p> <p>- Tugas 1 Membuat video cara melakukan servis sepak takraw secara kelompok</p>	<i>Flipped Classroom e-learning Undik sha</i> (Materi dan Pengumpulan Tugas)	Teknik Servis atas dan servis bawah	10%
5	<p>a. Mahasiswa Mampu menjelaskan teknik dasar smash kedeng</p> <p>b. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dasar smash kedeng</p>	<p>a. Ketepatan mejdaskan teknik dasar smash kedeng</p> <p>b. Ketepatan dan penguasaan keterampilan teknik dasar smash kedeng</p>	<p>- Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mejdaskan • penguasaan gerakan (sikap awal, pelaksanaan dan akhir) <p>- Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project • Tes Praktik (unjuk kerja) 	<p>- Bentuk Pembelajaran Kuliah & Diskusi Pratikum</p> <p>- Metode Pembelajaran PjBL</p> <p>- Tugas 1 Membuat video cara melakukan smash kedeng secara kelompok</p>	<i>Flipped Classroom e-learning Undik sha</i> (Materi dan Pengumpulan Tugas)	Teknik dasar smash kedeng	5%

6	<p>a. Mahasiswa Mampu menjelaskan teknik dasar smash lurus</p> <p>b. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dasar smash lurus</p>	<p>a. Ketepatan mejdaskan teknik dasar smash lurus</p> <p>b. Ketepatan dan penguasaan teknik dasar smash lurus</p>	<p>- Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mejdaskan • penguasaan gerakan (sikap awal, pelaksanaan dan akhir) <p>- Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project • Tes Praktik (unjuk kerja) 	<p>- Bentuk Pembelajaran Kuliah & Diskusi Pratikum</p> <p>- Metode Pembelajaran PjBL</p> <p>- Tugas 1 Membuat video cara melakukan teknik dasar smash lurus secara kelompok</p>	<i>Flipped Classroom e-learning Undik sha</i> (Materi dan Pengumpulan Tugas)	Teknik teknik dasar smash lurus	5%
7	<p>a. Mahasiswa Mampu menjelaskan teknik dasar smash gunting</p> <p>b. Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik dasar smash gunting</p>	<p>a. Ketepatan menjelaskan teknik smash gunting</p> <p>b. Ketepatan dan penguasaan keterampilan smash gunting</p>	<p>- Kriteria :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan mejdaskan • penguasaan gerakan (sikap awal, pelaksanaan dan akhir) <p>- Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Project • Tes Praktik (unjuk kerja) 	<p>- Bentuk Pembelajaran Kuliah & Diskusi Pratikum</p> <p>- Metode Pembelajaran PjBL, Case study</p> <p>- Tugas 1 Membuat video cara melakukan smash gunting secara kelompok</p> <p>- Tugas 2 Studikusus : smash dalam pertandingan nasional dan internasional</p>	<i>Flipped Classroom e-learning Undik sha</i> (Materi dan Pengumpulan Tugas)	Teknik smash gunting	5%

RIWAYAT HIDUP



Kadek Yudiawan lahir di Pakisan, 06 Oktober 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Made Pastawan dan ibu Ketut Ariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Desa Pakisan, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan sekolah dasar di SDN 4 Pakisan dan lulus pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan di SMPN 4 Kubutambahan dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMKN 1 SAWAN Jurusan Akuntansi dan melanjutkan Studi di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha.

