




# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Surat Observasi

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN</b> Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571 Laman <a href="http://fkk.undiksha.ac.id">http://fkk.undiksha.ac.id</a>
---	---

---

Nomor	: 37/UN48.11.1/DT/2021	Singaraja, 8 Januari 2021
Lampiran	: -	
Hal	: Permohonan Data	

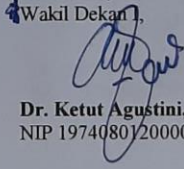
Yth. Koord. Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Undiksha di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "RPP dan Silabus", kepada mahasiswa berikut.

Nama	: Putu Chandra Wijayanti
NIM	: 1715051095
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Semester	: VII (tujuh)

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

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan,



**Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si.**  
NIP 197408012000032001

## Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah

**Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber Belajar Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model *Blended Learning* Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola**

(Dosen)

Nama : 1 Made Satyanan, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198206062008121002

Pertanyaan:

1. Bagaimana karakteristik belajar peserta didik di prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi pada saat melakukan proses pembelajaran?  
 Jawaban:  
 Karakteristik peserta didik di prodi PJKR yaitu disiplin, memiliki motivasi yang baik dalam belajar
2. Sumber belajar apa saja yang pernah anda gunakan dalam proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola?  
 Jawaban:  
 1. Buku Ajar  
 2. Buku sumber terkait permainan sepak bola  
 3. Video pembelajaran
3. Berapa jumlah tenaga pendidik atau dosen yang mengajar mata kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola?  
 Jawaban:  
 3 Dosen pengampu

4. Sarana dan Prasarana apa saja yang tersedia di sekolah untuk mendukung proses pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola?

Jawaban:

1. Lapangan rumput
2. Bola
3. Cones & peluit
4. Alat-alat latihan (Marker & letter sheet)

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

Jawaban:

Sangat sangat ini itu yang kita gunakan, namun perlu media pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran.

6. Apakah yang menjadi faktor permasalahan atau kendala yang menghambat dalam mengoptimalkan pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola?

Jawaban:

- hasil belajar yang belum optimal sehingga diperlukan penggunaan media yang kreatif dan inovatif.

7. Jika terdapat suatu masalah/kendala dalam mengoptimalkan pembelajaran Teori Praktik Pembelajaran Sepak Bola, apakah perlu wadah sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mudah dan efisien?

Jawaban:

Sangat perlu.

8. Apakah anda mengetahui tentang penggunaan *e-learning* pada proses pembelajaran?

Jawaban:

- Ya, salah satunya pemanfaatan  
 & - Learning Management System.

9. Konten apa saja yang diharapkan yang dimuat di dalam media ini untuk membantu proses pembelajaran?

Jawaban:

- Video yang terintegrasi dalam simulasi,  
 Materi dan lembar kerja (rencana tugas)  
 peserta didik

10. Bagaimana respon anda terhadap pengembangan konten pembelajaran interaktif sebagai salah satu referensi dalam mendukung proses pembelajaran?

Jawaban:

- Dengan pembelajaran <sup>dalam bentuk</sup> media interaktif  
 diharapkan ketertarikan peserta didik dalam  
 belajar & maupun dan capaian

Singaraja, 5 Januari 2021

Dosen Pengampu Matakuliah

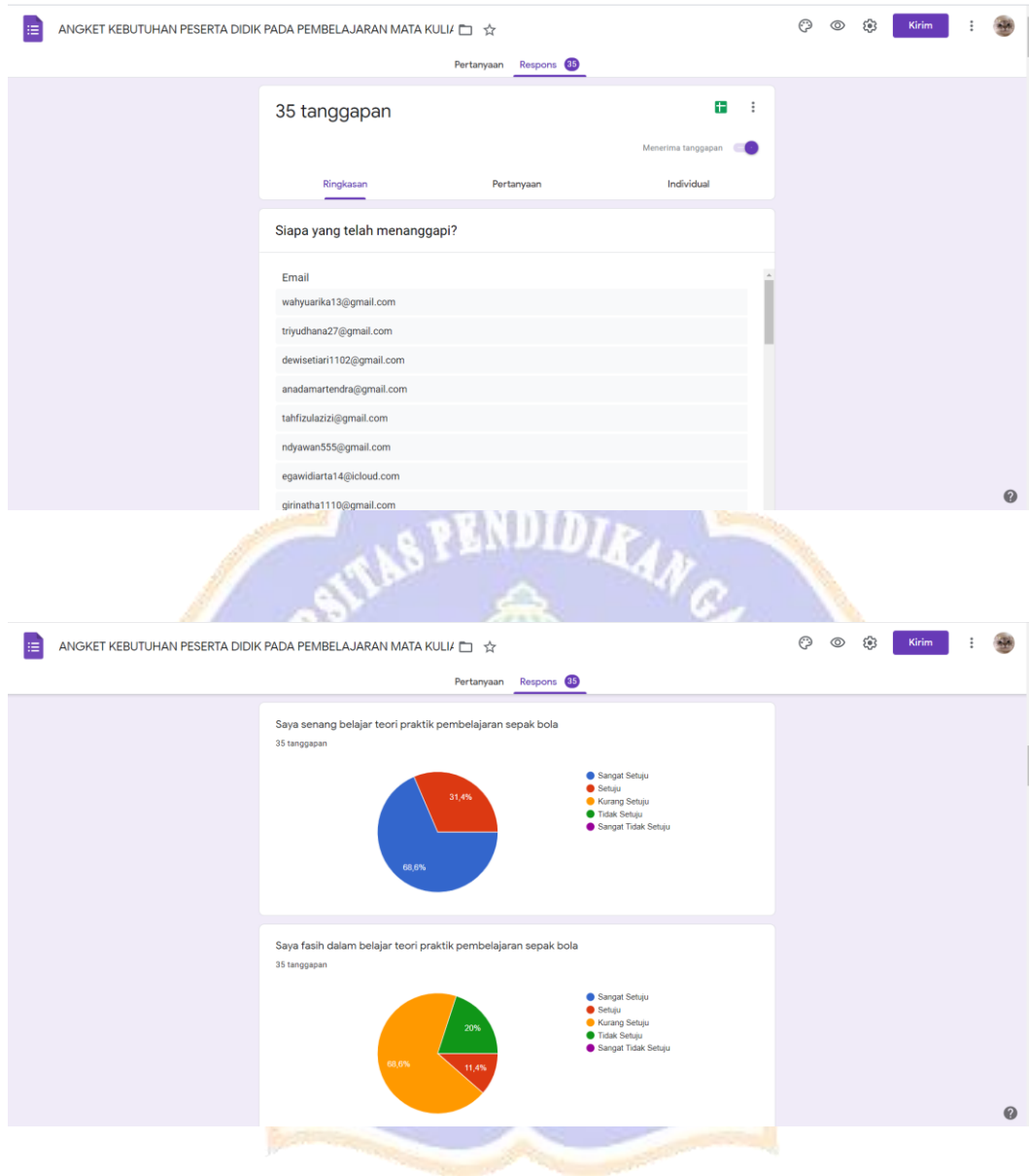
Made Satyanwan

## Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET PESERTA DIDIK**

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

## Lampiran 4 Pengisian Angket Kebutuhan Peserta Didik



Lampiran 5 Hasil Responden Peserta Didik Semester 3 Prodi Penjaskesrek

SOAL	RESPONDEN																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35					
Saya senang belajar teori praktik pembelajaran sepak bola	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
Saya fasih dalam belajar teori praktik pembelajaran sepak bola	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3				
Saya senang jika belajar teori praktik pembelajaran sepak bola menggunakan komputer	4	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4			
Saya memahami dengan baik pejaran teori praktik pembelajaran sepak bola yang disampaikan oleh dosen	4	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3				
Saya terkadang bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh dosen	4	5	4	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5				
Saya ingin dosen menggunakan media pembelajaran yang bervariasi	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4			
Saya belajar dengan cara mencari materi tambahan yang sudah diajarkan oleh dosen di internet	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4			
Saya senang saat belajar terdapat gambar yang dapat menjelaskan materi pembelajaran	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4		
Saya senang saat belajar terdapat video pembelajaran agar lebih mudah dipahami	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	
Saya membutuhkan forum diskusi untuk dapat bertanya dengan dosen atau teman	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5		
Saya senang dan tertarik jika pembelajaran teori praktik pembelajaran sepak bola menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	
Menurut saya penggunaan konten interaktif pada pembelajaran teori praktik pembelajaran sepak bola dengan menggunakan penggabungan pembelajaran online dan tatap muka dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	
Mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak bola sulit dijelaskan dengan teori saja	4	4	4	5	4	4	5	4	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3
Mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak bola merupakan mata kuliah yang susah dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi	4	4	5	4	5	4	4	3	3	3	3	5	4	3	4	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4		
Materi matakuliah teori praktik pembelajaran sepak bola yang dijelaskan dengan model pembelajaran yang menarik	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Dosen menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
Materi yang disampaikan oleh dosen menggunakan media powerpoint sangat menarik	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3		
Dosen menjelaskan materi dengan menggunakan LCD yang tersedia di kelas	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	
Saya memiliki komputer/laptop/smartphone untuk membantu dalam proses pembelajaran	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	
Menurut saya pembelajaran teori praktik pembelajaran sepak bola menggunakan konten interaktif akan menjadi lebih menarik	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	



NO SOAL	SKALA					Total Skor	Indeks	Keputusan
	Total SS (5)	Total S (4)	Total KS (3)	Total TS (2)	Total STS (1)			
1	120	44	0	0	0	164	94%	Sangat Setuju
2	0	16	72	14	0	102	58%	Kurang Setuju
3	20	104	15	0	0	139	79%	Setuju
4	0	20	69	14	0	103	59%	Kurang Setuju
5	35	96	12	0	0	143	82%	Sangat Setuju
6	55	96	0	0	0	151	86%	Sangat Setuju
7	95	56	6	0	0	157	90%	Sangat Setuju
8	80	76	0	0	0	156	89%	Sangat Setuju
9	95	64	0	0	0	159	91%	Sangat Setuju
10	70	84	0	0	0	154	88%	Sangat Setuju
11	65	88	0	0	0	153	87%	Sangat Setuju
12	45	104	0	0	0	149	85%	Sangat Setuju
13	40	92	12	0	0	144	82%	Sangat Setuju
14	35	92	15	0	0	142	81%	Sangat Setuju
15	0	8	90	6	0	104	59%	Kurang Setuju
16	0	8	84	10	0	102	58%	Kurang Setuju
17	0	8	87	8	0	103	59%	Kurang Setuju
18	70	84	0	0	0	154	88%	Sangat Setuju
19	100	60	0	0	0	160	91%	Sangat Setuju
20	80	70	0	0	0	150	86%	Sangat Setuju

Keterangan:	Kriteria :
Mencari Total SS = 5 X total responden memilih	5 = SS
Mencari Total S = 4 X total responden memilih	4 = S
Mencari Total KS = 3 X total responden memilih	3 = KS
Mencari Total TS = 2 X total responden memilih	2 = TS

Mencari Total STS = 1 X total responden memilih	1 = STS
Mencari total skor = total SS + total S + total KS + total TS + total STS	
Mencari Skor Maksimum = Jumlah responden X skor tertinggi Lingkert = 175	
Mencari nilai Indeks = Total Skor / Skor Maksimum	

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



Lampiran 6 Hasil Presentase Komponen Indikator

No	Komponen	Indikator	No Soal	Persentase Soal	Persentase Komponen	Keputusan		
1.	Karakteristik Peserta Didik	a. Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran	2	58%	58%	Kurang Baik		
			4	59%				
		b. Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran	1	94%	87%	Sangat baik		
			3	79%				
			5	82%				
			7	90%				
			8	89%				
			9	91%				
		c. Motivasi Peserta Didik terhadap Pembelajaran	6	86%	86%	Sangat baik		
			10	88%				
			12	85%				
		2	Karakteristik Pembelajaran	a. Materi Pembelajaran	13	82%	82%	Sangat baik
					14	81%		
				b. Media Pembelajaran	15	59%	59%	Kurang Baik
					16	58%		
17	59%							
c. Sarana Pembelajaran	18			88%	88%	Sangat Baik		
	19			91%				
	20			86%				

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

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



## SILABUS MATA KULIAH

### I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Mata Kuliah	: TP. Pembelajaran Sepakbola
Kode	: JAS 19212
Semester	: 2 (Dua)
Sks	: 2 (Dua)
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.

### II. CP MATA KULIAH

#### A. CP. Sikap

- (1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- (2) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
- (3) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

#### B. CP. Pengetahuan

- (1) Menguasai konsep tentang sejarah, sarana dan prasarana, teknik dasar, cara bermain, peraturan dan perwasitan dalam pembelajaran sepakbola
- (2) Memiliki kemampuan pedagogik terkait dengan bidang pembelajaran sepakbola.
- (3) Menguasai pengetahuan tentang peserta didik, teori dan metodologi pembelajaran, prinsip, prosedur dan pemanfaatan evaluasi tentang pembelajaran sepakbola

#### C. CP. Keterampilan Umum

- (1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur dalam pembelajaran sepakbola
- (2) Mampu bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dalam pembelajaran sepakbola
- (3) Mampu mengimplementasikan teori dan konsep dalam pembelajaran sepakbola

**D. CP. Keterampilan Khusus**

- (1) Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sepakbola yang inspiratif, kreatif, inovatif, menantang, menyenangkan dan memotivasi.
- (2) Memiliki kemampuan memberikan pendidikan dan pelatihan dalam pembelajaran sepakbola
- (3) Terampil dalam mempraktikkan teknik dasar sepakbola
- (4) Mampu mengorganisasikan perwasitan dan penyelenggaraan pertandingan sepakbola

**III. GARIS BESAR RENCANAAN PEMBELAJARAN (GBRP)**

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
1	2	3	4
1.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2, D 1,2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menjelaskan sejarah permainan sepakbola</li> <li>2. Mampu menjelaskan perkembangan sepakbola di Indonesia dan Dunia</li> <li>3. Mampu menjelaskan fasilitas dan perlengkapan permainan sepakbola</li> <li>4. Mampu menjelaskan pola gerak dominan dalam permainan sepakbola</li> <li>5. Mampu menjelaskan struktur gerak permainan sepakbola</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Sejarah sepak sepakbola</li> <li>1.2 Perkembangan sepakbola</li> <li>1.3 Fasilitas dan perlengkapan sepakbola</li> <li>1.4 Analisis gerak dominan dalam permainan sepakbola</li> <li>1.5 Struktur gerak permainan sepakbola</li> </ol>

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
2.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan taktik dan strategi dalam permainan sepakbola.	1.1 Taktik permainan sepakbola (individu, unit dan regu) dan Strategi permainan sepakbola (pertahanan dan penyerangan)
3.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar dalam permainan sepak. 2. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik lanjutan dalam permainan sepakbola.	1.1 Teknik dasar mengoper bola ( <i>passing</i> ), menghentikan bola ( <i>control</i> ) menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dan Menembak bola ( <i>shooting</i> ) 1.2 Teknik lanjutan, menyundul bola ( <i>heading</i> ), dasar merampas bola ( <i>tackling</i> ), dan lemparan ke dalam ( <i>throw in</i> )
4.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1. Mampu mempraktekkan tahap latihan dalam permainan sepakbola 2. Mampu mempraktekkan tahap bermain dalam permainan sepakbola	1.1 Tahap latihan teknik dasar permainan sepakbola 1.2 Tahap latihan teknik lanjutan permainan sepakbola 1.3 Tahap latihan taktik dan strategi permainan sepakbola 1.4 Teknik dan taktik bermain dalam permainan sepakbola
5.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan peraturan dan perwasitan permainan sepakbola Mampu mengorganisasikan pertandingan permainan sepakbola	1.1 Pengorganisasian Pertandingan sepakbola

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian (kemampuan akhir yg diharapkan)	Bahan Kajian/Materi Pokok
6.	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tes dalam permainan sepakbola	1.1 Tes <i>passing</i> 1.2 Tes <i>control</i> 1.3 Tes <i>dribbling</i> 1.4 Tes <i>shooting</i> 1.5 Tes <i>Heading</i>

Koordinator Program Studi Penjaskesrek

I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. 198501172008121001



Dosen Pengasuh Mata Kuliah,

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



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

### I. IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Mata Kuliah	: TP. Pembelajaran Sepakbola
Kode	: JAS 19212
Semester	: 2 (Dua)
Sks	: 2 (Dua)
Prasyarat	: -
Dosen Pengampu	: I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd.

### II. CP MATA KULIAH

#### A. CP. Sikap

- (1) Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
- (2) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
- (3) Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

#### B. CP. Pengetahuan

- (1) Menguasai konsep tentang sejarah, sarana dan prasarana, teknik dasar, cara bermain, peraturan dan perwasitan dalam pembelajaran sepakbola
- (2) Memiliki kemampuan pedagogik terkait dengan bidang pembelajaran sepakbola.
- (3) Menguasai pengetahuan tentang peserta didik, teori dan metodologi pembelajaran, prinsip, prosedur dan pemanfaatan evaluasi tentang pembelajaran sepakbola

#### C. CP. Keterampilan Umum

- (1) Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur dalam pembelajaran sepakbola

- (2) Mampu bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dalam pembelajaran sepakbola
- (3) Mampu mengimplementasikan teori dan konsep dalam pembelajaran sepakbola

**D. CP. Keterampilan Khusus**

- (1) Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran sepakbola yang inspiratif, kreatif, inovatif, menantang, menyenangkan dan memotivasi.
- (2) Memiliki kemampuan memberikan pendidikan dan pelatihan dalam pembelajaran sepakbola
- (3) Terampil dalam mempraktikkan teknik dasar sepakbola
- (4) Mampu mengorganisasikan perwasitan dan penyelenggaraan pertandingan sepakbola

**III. DESKRIPSI MATA KULIAH :**

Mata Kuliah ini membahas tentang sejarah, perkembangan sepakbola, teknik dasar dan lanjutan, metode latihan, teknik bermain, peraturan, perwasitan, pengorganisasian permainan sepakbola, dan tes ketrampilan dalam pembelajaran sepakbola.

**IV. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN**

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
I-II	A1,2,3 B1,2,3 C1,2, D 1,2	1) Sejarah sepak bola 2) Perkembangan sepakbola 3) Fasilitas dan perlengkapan sepakbola	Mampu Menjelaskan sejarah, fasilitas dan perlengkapan,	Ceramah dan diskusi kelompok	Mengkaji sejarah, fasilitas dan perlengkapan, pola gerak dan	2x50 mnt	1. Sucipto et al, <i>Sepakbola</i> Jakarta: Departemen

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
		4) Mampu menjelaskan pola gerak dominan dalam permainan sepakbola 5) Mampu menjelaskan struktur gerak permainan sepakbola	pola gerak dan struktur gerak permainan sepakbola		struktur gerak permainan sepakbola		1. Pendidikan dan Kebudayaan, 2000. 2. Harvey. <i>Teknik Mengoper dan Menendang</i> . Jakarta: Gafaramitra Sejati, 2003. 3. Mielke, Danny. <i>Dasar Dasar Sepakbola</i> , terjemahan Eko Wahyu Setiawan Bandung:
III-IV	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1) Taktik permainan sepakbola (individu, unit dan regu) dan Strategi permainan sepakbola (pertahanan dan penyerangan)	Mampu menjelaskan dan mempraktekkan taktik serta strategi dalam permainan sepakbola	Ceramah, demonstrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktekkan taktik serta strategi dalam permainan sepakbola	2x50 mnt	
V-VIII	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	2) Teknik dasar mengoper bola ( <i>passing</i> ), menghentikan bola ( <i>control</i> ) menggiring bola ( <i>dribbling</i> ) dan Menembak bola ( <i>shooting</i> )	Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar dan teknik lanjutan dalam permainan sepakbola	Ceramah, demonstrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktekkan teknik dasar dan teknik lanjutan permainan sepakbola	4x50 mnt	

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
		3) Teknik lanjutan, menyundul bola ( <i>heading</i> ), dasar merampas bola ( <i>tackling</i> ), lemparan ke dalam ( <i>throw in</i> )					Pakar Raya, 2007 4. Batty, Eric C. <i>Latihan Metode Baru</i>
IX		UTS		Evaluasi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik			5. <i>Sepakbola Serangan</i> , terjemahan Sulistio. Bandung: Pioner Jaya, 2007.
X-XII	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3	1) Tahap latihan teknik dasar permainan sepakbola 2) Tahap latihan teknik lanjutan permainan sepakbola 3) Tahap latihan taktik dan strategi permainan sepakbola 4) Teknik dan taktik bermain dalam permainan sepakbola	Mampu mempraktekkan tahap latihan dan bermain dalam permainan sepakbola	Ceramah, demonstrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktekkan tahap latihan dan bermain dalam permainan sepakbola	2x50 mnt	6. FIFA. <i>Pertaturan Sepak Bola</i> , FIFA : 2015.

Tatap muka/ Minggu ke	Capaian Pembelajaran	Bahan Kajian/ Materi Pokok/ Rincian Materi	Kemampuan akhir yg diharapkan	Metode	Pengalaman Belajar	Alokasi Waktu	Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8
XIII-VIX	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3,4	1) Mampu menjelaskan dan mempraktekkan peraturan dan perwasitan permainan sepakbola 2) Mampu mengorganisasikan pertandingan permainan sepakbola	Mampu menjelaskan dan mempraktekkan peraturan , perwasitan dan pengorganisasian pertandingan dalam permainan sepakbola	Ceramah, demontrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktekkan peraturan, perwasitan dan pengorganisasian pertandingan dalam permainan sepakbola	2x50 mnt	
XV	A1,2,3 B1,2,3 C1,2,3 D 1,2,3,4	Tes keterampilan sepakbola ( <i>tes passing, tes control, tes dribbling, tes shooting dan tes heading</i> )	Mampu menjelaskan dan mempraktekkan tes keterampilan dalam permainan sepakbola	Ceramah, demontrasi dan diskusi kelompok	Mengkaji dan mempraktekkan tes keterampilan dalam permainan sepakbola	2x50 mnt	
XVI		UAS		Evaluasi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik		2x50 mnt	

## V. PENILAIAN (KRITERIA, INDIKATOR, DAN BOBOT)

### A. Penilaian Proses (bobot 60 %)

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

### B. Penilaian Produk (bobot 40 %)

1. Ujian Tengah Semester
2. Ujian Akhir Semester

### C. Acuan Penilaian

Acuan penilaian digunakan "Kisaran (*Antara*) Skala Lima" sebagai berikut.

Skor Persentil	Nilai Skala	Nilai Huruf
85– 100	4,00	A
81 – 84	3,75	A-
77 – 80	3,25	B+
73 – 76	3,00	B
69 – 72	2,75	B-
65 – 68	2,50	C+
61 - 64	2,00	C
40 – 60	1,00	D
0 - 39	0,00	E

**Mengetahui :**  
**Koordinator Program Studi Penjaskesrek**

**Singaraja,**  
**Dosen Pengasuh Mata Kuliah,**

**I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd.**  
**NIP. 198501172008121001**

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



Lampiran 9 Pemetaan Pembelajaran *Blended Learning*

Tahapan	Langkah Pembelajaran dengan <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Pendidik	Peserta Didik	
Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>- Melakukan presensi kehadiran peserta didik melalui <i>e-learning</i>, <i>web cofrence</i>, atau <i>WA group</i>.</li> <li>- Pendidik menyampaikan informasi terkait kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada <i>e-learning</i>.</li> <li>- Pendidik menyampaikan mekanisme kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik berdoa dan mengondisikan diri untuk siap mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> <li>- Peserta didik menyatakan kehadiran diri.</li> <li>- Peserta didik menyimak informasi yang disampaikan oleh pendidik.</li> </ul>	10 menit



Tahapan	Langkah Pembelajaran dengan <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Pendidik	Peserta Didik	
		pembelajaran pada <i>e-learning</i> , <i>web cofrence</i> , atau <i>WA group</i> .		
Kegiatan Inti	<i>Fase 1: Seeking of Information</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengakses konten pembelajaran intertif.</li> <li>- Pendidik memfasilitasi, membantu, dan mengawasi peserta didik untuk mengeksplor materi pada konten pembelajaran interaktif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mengakses konten pembelajaran interaktif</li> <li>- Peserta didik mengakses materi pembelajaran yang disajikan pada <i>e-learning</i> melalui konten pembelajaran interaktif.</li> </ul>	40 menit
	<i>Fase 2: Acquisition of Iinformation</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pemahaman materi melalui forum diskusi yang tersedia pada <i>e-learning</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mendiskusikan materi secara online dengan memposting komentar melalui forum diskusi yan tersedia pada <i>e-learning</i>.</li> </ul>	30 menit

Tahapan	Langkah Pembelajaran dengan <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Pendidik	Peserta Didik	
			Pendidik dan peserta didik lainnya dapat saling menanggapi komentar yang ada.	
	<i>Fase 3: Synthesizing of Knowledge</i>	- Pendidik memberikan masukan mengenai hasil diskusi yang dilakukan oleh peserta didik melalui forum diskusi pada <i>e-learning</i> dan mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan tugas pada <i>e-learning</i> .	- Peserta didik mengunggah tugas melalui ruang pengumpulan tugas pada <i>e-learning</i> .	15 menit
Penutup		- Pendidik menyampaikan kesimpulan secara singkat mengenai materi yang telah dipelajari.	- Peserta didik menyimak kesimpulan yang disampaikan oleh pendidik.	10 menit

Tahapan	Langkah Pembelajaran dengan <i>Blended Learning</i>	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
		Pendidik	Peserta Didik	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memotivasi peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dengan cara meminta peserta didik untuk melihat materi selanjutnya pada <i>e-learning</i>.</li> <li>- Pendidik mengakhiri kegiatan pembelajaran dan menutup dengan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik melihat materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya pada <i>e-learning</i>.</li> <li>- Peserta didik melakukan doa penutup.</li> </ul>	

## Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Ahli Isi

**KISI-KISI ANGKET AHLI ISI**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui kualitas isi materi pembelajaran pada konten pembelajaran 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 KI, KD	1
		Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	2,3
		Kemudahan instruksi dan keaktualan materi	4,5
		Kelengkapan referensi	6
		Keterbaharuan materi	7
		Konseptual materi dengan dunia kerja	8
2	Kebahasaan	Keterbacaan	9
		Kejelasan informasi	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 video pembelajaran	18,19,20
		Kesesuaian cakupan isi materi	21

## Lampiran 11 Angket Validitas Ahli Isi

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH  
TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : (0 Juni 2021)

Validator : | Made Satyawon, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan isi</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KD.	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis dengan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada konten pembelajara interaktif.	✓	
6.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
11.	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
12.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.		
<b>C. Penyajian</b>			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
14.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	✓	
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
16.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
17.	Interaktivitas (stimulus).	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

- ①. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak digunakan

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

Kritik dan masukan:

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

Singaraja, 10 Juni 2021

Penilai,



I Made Satyanan, S.Pd., M. Pd.  
198206062008121002

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH**  
**TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : 10 Juni 2021

Validator : Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., Mpd

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan isi</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KD.	✓	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis dengan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	✓	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
5.	Keaktualan materi pada konten pembelajara interaktif.	✓	
6.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	✓	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
8.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	✓	
<b>B. Kebahasaan</b>			



No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
11.	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
12.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
14.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	✓	
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
16.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
17.	Interaktivitas (stimulus).	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak digunakan

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

Kritik dan masukan:

- Revisi bagian soal latihan

Singaraja, 10 Juni 2021.....

Penilai,



A. Chandra Anata Kusuma S.Pd., M.Pd.

**ANGKET VALIDITAS AHLI ISI**  
**KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH**  
**TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : 10 Juni 2021

Validator : Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Pengisian**

Beriilah tanda (√) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Kelayakan isi</b>			
1.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan KD.	√	
2.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis dengan tujuan pembelajaran	√	
3.	Kesesuaian uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif dengan indikator pembelajaran	√	
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	√	
5.	Keaktualan materi pada konten pembelajara interaktif.	√	
6.	Referensi materi dalam konten pembelajaran interaktif berbasis yang digunakan dengan bidang ilmu yang dibahas.	√	
7.	Keterbaharuan materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
8.	Konsep materi yang ada pada konten pembelajaran interaktif sesuai dengan sumber belajar	√	
<b>B. Kebahasaan</b>			

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
9.	Keterbacaan tulisan dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
10.	Kejelasan informasi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
11.	Penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti peserta didik dalam pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif.	✓	
12.	Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar.	✓	
<b>C. Penyajian</b>			
13.	Kejelasan uraian materi yang disajikan dalam konten interaktif.	✓	
14.	Kemampuan penyajian pada konten pembelajaran interaktif dalam menarik perhatian peserta didik mampu digunakan ada maupun tidak ada guru.	✓	
15.	Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
16.	Urutan penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
17.	Interaktivitas (stimulus).	✓	
18.	Kesesuaian alokasi waktu yang diberikan dalam setiap kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
19.	Ketepatan ilustrasi gambar dengan uraian materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
20.	Kesesuaian ilustrasi berupa animasi, gambar dengan materi	✓	
21.	Cakupan isi materi dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak digunakan

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

Kritik dan masukan:

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

Singaraja, .....

Penilai,



Et. Chandra Anata Kusuma S.Pd., M.Pg.

## Lampiran 12 Kisi-kisi Angket Ahli Media dan Desain

**KISI-KISI ANGKET AHLI MEDIA DAN DESAIN**

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

No	Komponen	Indikator	No Soal
1	Tampilan konten pembelajaran interaktif	Kesesuaian penggunaan teks	1, 2, 3, 4, 5
		Kesesuaian penggunaan warna	6, 7,
		Grafis	8, 9, 10, 11
2	Interaktivitas	Kemudahan penggunaan	12, 13, 14
		Kelengkapan Fitur	15
3	Karakteristik Peserta Didik	Kemampuan intelektual	16
		Motivasi belajar	17
4	Model Pembelajaran	Ketepatan urutan aktivitas	18
5	Evaluasi	Kesesuaian jenis tes	19
		Keseuaian jumlah soal/butir tes	20

## Lampiran 13 Angket Validitas Ahli Media dan Desain

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH  
TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : 11 Juni 2021

Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.		√
3.	Ketepatan penggunaan spasi pada konten pembelajaran.	√	
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 konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif.	√	
10.	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11.	Kualitas video yang digunakan	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian fitur konten pembelajaran interaktif.	√	
13.	Kemandirian pengoperasian konten pembelajaran interaktif.	√	
14.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran sudah baik.	√	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
<b>C. Karakteristik Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
17.	Konten pembelajaran inetraktif dapat menambah motivasi belajar pesera didik	√	
<b>D. Model Pembelajaran</b>			
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif dengan topik pembelajaran.	√	
<b>E. Evaluasi</b>			
19.	Kesesuaian antara jenis soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	√	
20.	Kesesuaian antara soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	√	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan:

1. Opening program/intro sampai pada halaman judul buat lebih informatif. Minimal memuat: judul program, topik, dan sasaran program (siswa tingkat dan kelas berapa)
2. Sebelum masuk halaman menu tambahkan petunjuk belajar dan petunjuk media



3. Perlu dipertimbangkan untuk menambahkan background music untuk mengakomodasi siswa dengan modalitas belajar audio dan sediakan tombol kontrol yang sifatnya on student demand
4. Pada menu materi, beberapa video grafis sebaiknya diisi penjelasan naratif (lisan/tulisan)
5. Pada materi perwasitan, fontsize diperbesar
6. Bedakan antara latihan dan evaluasi. Dalam latihan, apabila siswa menjawab salah maka perlu ada link menuju pembahasan

Singaraja, 11 Juni 2021

Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198104142006041001

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH  
TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Juni 2021

Validator : Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	√	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	√	
3.	Ketepatan penggunaan spasi pada konten pembelajaran.	√	
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 konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	√	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif.	√	
10.	Kualitas gambar yang digunakan	√	
11.	Kualitas video yang digunakan	√	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian fitur konten pembelajaran interaktif.	√	
13.	Kemandirian pengoperasian konten pembelajaran interaktif.	√	
14.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran sudah baik.	√	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif.	√	
<b>C. Karakteristik Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
17.	Konten pembelajaran inetraktif dapat menambah motivasi belajar pesera didik	√	
<b>D. Model Pembelajaran</b>			
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif dengan topik pembelajaran.	√	
<b>E. Evaluasi</b>			
19.	Kesesuaian antara jenis soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	√	
20.	Kesesuaian antara soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	√	

Kesimpulan:

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 22 Juni 2021

Penilai,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198104142006041001

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH  
TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : Kamis, 17 Juni 2021

Validator : Ni Nyoman Sri Witaru, S.Sn., M.Ds.

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi pada konten pembelajaran.		✓
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 konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif.	✓	
10.	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian fitur konten pembelajaran interaktif.	✓	
13.	Kemandirian pengoperasian konten pembelajaran interaktif.	✓	
14.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran sudah baik.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
<b>C. Karakteristik Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
17.	Konten pembelajaran inetraktif dapat menambah motivasi belajar pesera didik	✓	
<b>D. Model Pembelajaran</b>			
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif dengan topik pembelajaran.	✓	
<b>E. Evaluasi</b>			
19.	Kesesuaian antara jenis soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	✓	
20.	Kesesuaian antara soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	✓	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan:

Secara Umum media yg dirancang sudah bagus & memenuhi syarat secara desain visual utk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Singaraja, 17. Juni 2021.

Penilai,



Ni Nyoman Sri Witarini, S.Sn., M.B.  
NIP. 197405042006042001

**ANGKET VALIDITAS AHLI MEDIA DAN DESAIN  
KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH  
TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Hari/Tanggal : Senin, 21 Juni 2021  
Validator : Ni Nyoman Sri Wipari, S.Sn., M.Ds.

**Petunjuk Pengisian**

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

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>A. Tampilan Konten Pembelajaran Interaktif</b>			
1.	Ketepatan pemilihan jenis teks yang digunakan.	✓	
2.	Ketepatan pemilihan ukuran teks yang digunakan.	✓	
3.	Ketepatan penggunaan spasi pada konten pembelajaran.	✓	
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 konten pembelajaran interaktif ketika digunakan	✓	
9.	Kerapian penyusunan tampilan konten pembelajaran interaktif.	✓	
10.	Kualitas gambar yang digunakan	✓	
11.	Kualitas video yang digunakan	✓	
<b>B. Interaktivitas</b>			
12.	Kemudahan pengoperasian fitur konten pembelajaran interaktif.	✓	
13.	Kemandirian pengoperasian konten pembelajaran interaktif.	✓	
14.	Fungsi tombol pada konten pembelajaran sudah baik.	✓	

No	Aspek Penilaian	Sesuai	Tidak Sesuai
15.	Kelengkapan komponen-komponen dalam konten pembelajaran interaktif.	✓	
<b>C. Karakteristik Peserta Didik</b>			
16.	Kesesuaian konten pembelajaran interaktif dengan kemampuan intelektual peserta didik	✓	
17.	Konten pembelajaran interaktif dapat menambah motivasi belajar peserta didik	✓	
<b>D. Model Pembelajaran</b>			
18.	Ketepatan urutan aktivitas pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif dengan topik pembelajaran.	✓	
<b>E. Evaluasi</b>			
19.	Kesesuaian antara jenis soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	✓	
20.	Kesesuaian antara soal pada latihan terhadap tujuan konten interaktif.	✓	

Kesimpulan;

Konten pembelajaran interaktif ini dinyatakan\*:

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

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

Kritik dan masukan:

Seluruh revisi yg disarankan sudah diperbaiki dgn baik. Sehingga praktik pembelajaran ini bisa direkomendasikan oleh dewan.



Singaraja, 21 Juni 2021

Penilai,



Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ps.  
NIP. 197405042006042001

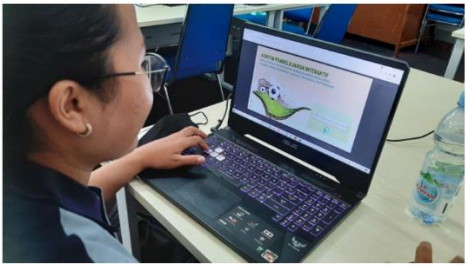
## Lampiran 14 Kisi-kisi Uji Perorangan, Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan

**Kisi-Kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan**

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

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No Soal
1	Penyajian materi	Urutan sajian	2
		Pemberian informasi	16
		Kelengkapan informasi	6
2	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 konten pembelajaran interaktif	10,12

## Lampiran 15 Angket Uji Coba Perorangan

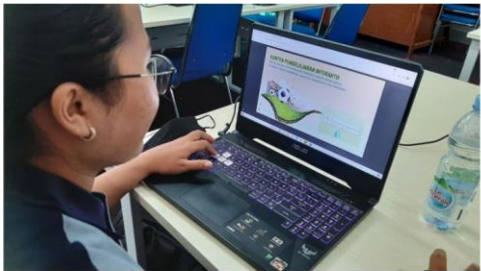
Pertanyaan	Jawaban
<p>Jawaban tidak dapat diedit</p> <h3>ANGKET UJI COBA PERORANGAN</h3> <p>Petunjuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bacalah setiap butir pertanyaan</li> <li>2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri</li> <li>3. Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas</li> <li>4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan</li> <li>5. Sertakan juga dokumentasi berupa foto saat menggunakan media pembelajaran</li> </ol> <p>* Wajib</p>	
<p>Email *</p> <p>tahfzulazizi@gmail.com</p>	
<p>Contoh Dokumentasi (FOTO)</p> 	
<p>NAMA *</p> <p>Hanif Tahfizul Azizi</p>	
<p>NIM *</p> <p>1916011020</p>	
<p>SEMESTER *</p> <p>4</p>	
<p>Dokumentasi (FOTO) Saat Menggunakan Media Pembelajaran *</p> <p>IMG-20210624-...</p>	
<p>1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran Interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	
<p>7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	

Pertanyaan	Jawaban
8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran Interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran Interaktif sangat bermanfaat bagi saya *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran Interaktif TP. Pembelajaran Sepak Bola saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
11. Penggunaan konten pembelajaran Interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
12. Materi konten pembelajaran Interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran Interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran Interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
	Saran/Masukan * ..... .....

## Lampiran 16 Rekapitulasi Uji Perorangan

No	Pernyataan	Skor		
		1	2	3
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	5	5	4
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	5	5	4
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	5	4	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	4	4	5
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran Sepak Bola saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>powerpoint</i>	4	5	4
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola	4	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	4	4	4
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	5	4	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	5	5
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	4	4	4
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		<b>90</b>	<b>88</b>	<b>87</b>
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Presentase per subjeck (%)</b>		<b>90%</b>	<b>88%</b>	<b>87%</b>
<b>Presentase keseluruhan subjek (%)</b>		<b>88%</b>		
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>BAIK/VALID</b>		

## Lampiran 17 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Pertanyaan	Jawaban
<p>Jawaban tidak dapat diedit</p> <h3>ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL</h3> <p>Petunjuk</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Bacalah setiap butir pertanyaan</li> <li>Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri</li> <li>Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas</li> <li>Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan.</li> <li>Sertakan juga dokumentasi berupa foto saat menggunakan media pembelajaran</li> </ol> <p>* Wajib</p>	
<p>Email *</p> <p>gedeed76@gmail.com</p>	
<p>Contoh Dokumentasi (FOTO)</p> 	
<p>NAMA *</p> <p>I Gede Edi Adnyana</p>	
<p>NIM *</p> <p>1916011016</p>	
<p>SEMESTER *</p> <p>4</p>	
<p>Dokumentasi (FOTO)</p> <p>329E2575-83DB-...</p>	
<p>1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>3. Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>2. Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>	<p>4. Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>5. Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>7. Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
	<p>9. Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya *</p> <p><input type="radio"/> Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> Setuju</p> <p><input type="radio"/> Kurang Setuju</p> <p><input type="radio"/> Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>

Pertanyaan	Jawaban
<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju	
11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
17. Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
18. Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
Saran/Masukan *	Penggunaan konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran dan juga dapat menambah wawasan

## Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Pernyataan	SKOR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran Sepak Bola saat kegiatan pembelajaran berlangsung.	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>powerpoint</i>	4	4	5	5	4	2	5	4	3	4
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		87	87	88	90	90	84	88	94	87	90
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
<b>Presentase per subejek (%)</b>		87%	87%	88%	90%	90%	84%	88%	94%	87%	90%
<b>Presentase keseluruhan subjek (%)</b>		89%									
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		<b>SANGAT BAIK/SANGAT VALID</b>									



## Lampiran 19 Angket Uji Coba Lapangan

Jawaban tidak dapat diedit!

### ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
- Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan.
- Sertakan juga dokumentasi berupa foto saat menggunakan media pembelajaran

\* Wajib


---

**Email \***

dimas.diantara@undiksha.ac.id

---

**Contoh Dokumentasi (FOTO)**




---

**NAMA \***

I KADEK DIMAS DIANTARA

---

**NIM \***

2016011073


---

**SEMESTER \***

2

---

**Dokumentasi (FOTO)**



---

**1. Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Pertanyaan    Jawaban    10

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**6. Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**8. Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Pertanyaan	Jawaban
10. Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran Sepak Bola saat kegiatan pembelajaran berlangsung. *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
11. Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
12. Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau powerpoint *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
13. Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
14. Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
15. Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
16. Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
17. Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
18. Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input checked="" type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
19. Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar *	<input type="radio"/> Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
20. Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar *	<input checked="" type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Kurang Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
Saran/Masukan	
<hr/>	

## Lampiran 20 Rekapitulasi Uji Coba Lapangan

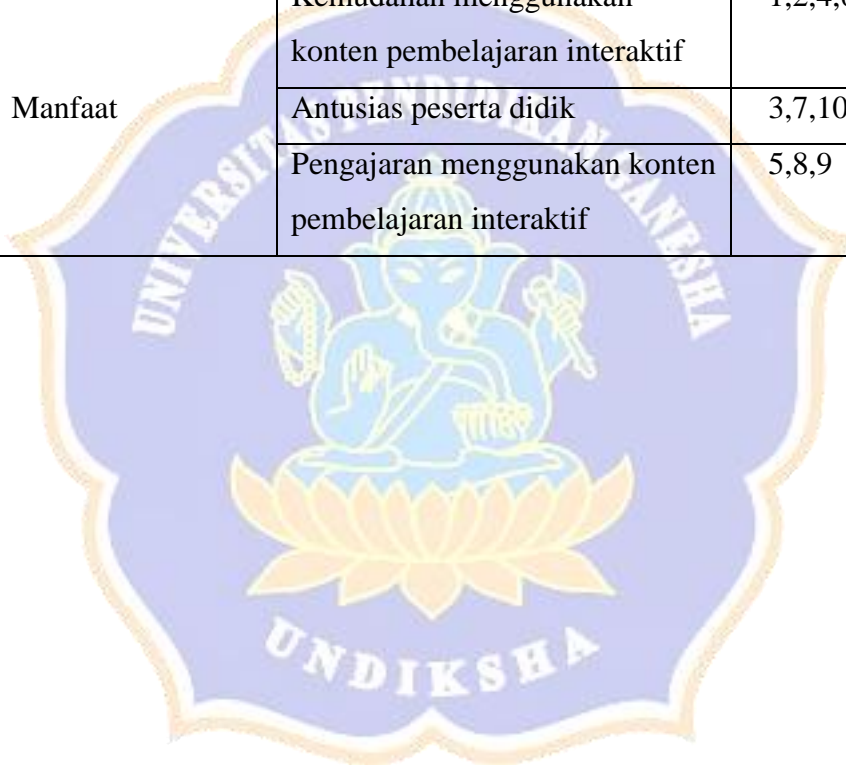
No	Pernyataan	SKOR																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Tampilan yang digunakan dalam konten pembelajaran interaktif menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	Penyajian materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat terstruktur sehingga mudah dipahami	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4
3	Materi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	
4	Pengguna dengan mudah dapat berinteraksi dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	
5	Contoh-contoh yang diberikan pada konten pembelajaran interaktif dapat membantu memahami materi pembelajaran	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	
6	Isi materi dalam konten pembelajaran interaktif sangat lengkap	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
7	Fitur yang digunakan pada konten pembelajaran interaktif sangat membantu peserta didik	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
8 (-)	Saya memiliki kesulitan saat proses pembelajaran TP. Pembelajaran Sepak Bola dengan menggunakan konten pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	
9	Isi uraian kegiatan pembelajaran dalam konten pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi saya	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	
10	Saya merasa senang menggunakan konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran Sepak Bola saat kegiatan pembelajaran berlangsung	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	
11	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	
12 (-)	Materi konten pembelajaran interaktif membosankan sehingga saya lebih suka belajar menggunakan modul ajar atau <i>powerpoint</i>	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	4	4	4	5	4	3	
13	Pembelajaran menggunakan konten pembelajaran interaktif membuat saya semangat dalam belajar pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
14	Saya dapat melihat perolehan nilai secara detail dengan adanya konten pembelajaran interaktif	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	
15	Konten pembelajaran interaktif membuat saya dapat belajar secara mandiri maupun berkelompok	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	
16 (-)	Saya tidak memperoleh pengetahuan baru melalui konten pembelajaran interaktif	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	
17 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efektif digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	
18 (-)	Konten pembelajaran interaktif kurang efisien digunakan untuk membantu proses pembelajaran	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	
19	Tahap kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih aktif dalam belajar	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	
20	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kreativitas saya dalam belajar	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	
<b>Jumlah (jawaban x bobot tiap pilihan)</b>		89	88	90	90	92	89	89	88	89	92	93	89	91	89	89	90	89	93	90	91	91	88	92	90	87	88	89	90	87	86
<b>Jumlah seluruh item angket x bobot tertinggi</b>		100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
<b>Presentase per subjeck (%)</b>		89%	88%	90%	90%	92%	89%	89%	88%	89%	92%	93%	89%	91%	89%	89%	90%	89%	93%	90%	91%	91%	88%	92%	90%	87%	88%	89%	90%	87%	86%
<b>Presentase keseluruhan subjek (%)</b>		90%																													
<b>Kriteria Keseluruhan</b>		SANGAT VALID																													

## Lampiran 21 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PENDIDIK**

Angket dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons guru terhadap konten pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Angket yang dibuat ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek manfaat. Kisi-kisi angket uji respons guru ditunjukkan dalam tabel berikut.

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



## Lampiran 22 Angket Respon Pendidik

**ANGKET RESPON PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH**  
**TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING***

---

**Identitas Dosen Pengajar**

Nama : Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198712252014041001

## Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai
  - SS=Sangat Setuju
  - S=Setuju
  - KS=Kurang Setuju
  - TS=Tidak Setuju
  - STS=Sangat Tidak Setuju

**Daftar Pernyataan Respon Pendidik**

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas	$\checkmark$				
2.	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola dikelas		$\checkmark$			
3.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran		$\checkmark$			

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
4.	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum		✓			
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik		✓			
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola				✓	
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola		✓			
9.	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi TP. Pembelajaran sepak bola	✓				
10.	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola		✓			

Saran / Komentar

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

Singaraja, 9 Juli 2021

Responden



Ketut Chandra Adinata Kusuma, S.Pd., M.Pd.  
198712252014041001

**ANGKET RESPON PENDIDIK**  
**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH**  
**TEORI PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA BERSTRATEGI *BLENDED LEARNING***

**Identitas Dosen Pengajar**

Nama : I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198206062008121002

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian anda.
2. Berikan nilai  
 SS=Sangat Setuju  
 S=Setuju  
 KS=Kurang Setuju  
 TS=Tidak Setuju  
 STS=Sangat Tidak Setuju

**Daftar Pernyataan Respon Pendidik**

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas	$\checkmark$				
2.	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola di kelas		$\checkmark$			
3.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	$\checkmark$				



No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
4.	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	✓				
5.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik		✓			
6.	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola				✓	
7.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	✓				
8.	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola		✓			
9.	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi TP. Pembelajaran sepak bola	✓				
10.	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola		✓			

Saran / Komentar

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

Singaraja, 5 Juli 2021 .....

Responden



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

## Lampiran 23 Rekapitulasi Hasil Respon Pendidik

No	Pernyataan	Skor	
		1	2
1	Penggunaan konten pembelajaran interaktif mempermudah saya dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas	5	5
2	Saya senang mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran Sepak Bola dikelas	4	4
3	Penggunaan konten pembelajaran interaktif membantu peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran	4	5
4	Konten pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan kurikulum	4	5
5	Penggunaan konten pembelajaran interaktif dapat mempermudah dalam penilaian peserta didik	4	4
6	Saya tidak bisa memfokuskan diri ketika mengajar menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola	4	4
7	Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5	5
8	Penggunaan konten pembelajaran interaktif, mampu mengontrol perkembangan peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola	4	4
9	Konten pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah saya dalam memaparkan materi TP. Pembelajaran sepak bola	5	5
10	Adanya konten pembelajaran interaktif mampu meningkatkan intensitas belajar peserta didik pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola	4	5
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>43</b>	<b>46</b>
<b>Jumlah Skor Tertinggi X Jumlah Butir</b>			<b>50</b>
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>			<b>10</b>
<b>Mi</b>			<b>30</b>
<b>Sdi</b>			<b>6,667</b>
<b>x</b>			<b>44,5</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Positif</b>	

## Lampiran 24 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

**KISI-KISI ANGKET UJI RESPONS PESERTA DIDIK**

Angket ini dibuat dan dikembangkan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap konten 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 konten pembelajaran interaktif	3, 12
		Motivasi terhadap peserta didik	4, 5, 6, 7, 8, 10
3.	Sistematis	Isi konten	2, 9, 11, 13, 14



## Lampiran 25 Angket Respon Peserta Didik

Jawaban tidak dapat diedit

### Respon Peserta Didik

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai dengan pendapat anda sendiri
- Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan.

\* Wajib

---

**Email \***

kade.bagus@undiksha.ac.id

---

**Nama \***

Gusti Kade Bagus Darmaguna

---

**NIM \***

2016011064

---

**1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola sangat menarik \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran sepak bola membuat saya lebih aktif dalam belajar \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Pertanyaan    Jawaban 30

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar. \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

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

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

---

**10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola karena belajar dapat dilakukan dimana saja \***

Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Pertanyaan Jawaban 30

11. Saya nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif terorganisir \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

12. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

13. Kuis dan Evaluasi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

14. Saya merasa kurang senang dalam belajar TP. Pembelajaran sepak bola, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju




Lampiran 26 Rekapitulasi Respon Peserta Didik


No	Soal	Skor																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1. Tampilan konten pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola sangat menarik	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4
2	2. Materi dalam konten pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4
3	3. Terdapat kesulitan dalam menggunakan konten pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	
4	4. Tahap pembelajaran pada konten pembelajaran interaktif TP. Pembelajaran sepak bola membuat saya lebih aktif dalam belajar	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	
5	5. Melalui konten pembelajaran interaktif saya dapat menambah kemandirian dalam belajar.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	
6	6. Penggunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran.	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	
7	7. Penggunaan konten pembelajaran interaktif pada kegiatan pembelajaran TP. Pembelajaran sepak bola membuat saya merasa lebih antusias dalam belajar.	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	
8	8. Pngunaan konten pembelajaran interaktif membuat saya lebih termotivasi, karena materi yang disajikan sangat bervariasi.	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
9	9. Soal evaluasi yang terdapat pada konten pembelajaran interaktif tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	
10	10. Saya senang memanfaatkan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola karena belajar dapat dilakukan dimana saja	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	
11	11. Saya nyaman dalam belajar karena pemaparan materi pada konten pembelajaran interaktif terorganisir	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	
12	12. Konten pembelajaran interaktif sangat membantu saya dalam proses pembelajaran	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	
13	13. Kuis dan Evauasi yang disajikan dalam konten pembelajaran interaktif mengurangi motivasi belajar	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	
14	14. Saya merasa kurang senang dalam belajar TP. Pembelajaran sepak bola, karena membaca materi pada konten pembelajaran interaktif	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	
15	15. Saya tertarik menggunakan konten pembelajaran interaktif pada mata kuliah TP. Pembelajaran sepak bola	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	
<b>Jumlah Skor Per Responden</b>		<b>68</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>68</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>69</b>	<b>70</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>70</b>	<b>70</b>	<b>67</b>	<b>67</b>	<b>66</b>	<b>65</b>	<b>64</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>64</b>	<b>64</b>	<b>68</b>	<b>67</b>	<b>67</b>
<b>Jumlah Skor Tertinggi X Jumlah Butir</b>		<b>75</b>																													
<b>Jumlah Skor Terendah Ideal</b>		<b>15</b>																													
<b>Mi</b>		<b>45</b>																													
<b>Sdi</b>		<b>10</b>																													
<b>x</b>		<b>67,6</b>																													
<b>Kriteria</b>		<b>Efektif</b>																													


Lampiran 27 Kisi-kisi Soal Instrumen Uji Efektivitas


Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok/Sub materi	Media	Butir soal
				Soal
1. Teknik dasar dan teknik lanjutan dalam permainan sepakbola	<p>1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar dalam permainan sepak.</p> <p>2. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan teknik lanjutan dalam permainan sepakbola.</p>	<p>1. Teknik dasar mengoper bola (passing), menghentikan bola (control) menggiring bola (dribbling) dan Menembak bola (shooting)</p> <p>2. Teknik lanjutan, menyundul bola (heading), dasar merampas bola (tackling), dan lemparan ke dalam (throw in)</p>	Konten Pembelajaran Interaktif	<p>1. Istilah menghentikan bola dalam permainan sepak bola adalah ....</p> <p><b>a. Control</b></p> <p>b. Passing</p> <p>c. throw in</p> <p>d. dribling</p> <p>e. Shooting</p> <p>2. Teknik yang digunakan dalam permainan sepak bola untuk melakukan operan jarak dekat adalah ...</p> <p><b>a. Kaki bagian dalam</b></p> <p>b. Kaki bagian luar</p> <p>c. Punggung kaki</p> <p>d. Bagian tumit</p> <p>e. Belakang kaki</p> <p>3. Teknik yang digunakan untuk menghentikan bola yang bergulir di atas tanah dalam permainan sepak bola adalah ...</p> <p>a. Menahan dengan kaki bagian dalam</p> <p><b>b. Menahan dengan telapak kaki</b></p> <p>c. Menahan dengan kaki bagian luar</p> <p>d. Menahan dengan paha</p>





				<p>e. Menahan dengan dahi</p> <p>4. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengumpan</li> <li>Mengontrol</li> <li>Menggiring</li> <li>Menyundul</li> <li><b>Melatih</b></li> </ol> <p>5. Berikut ini cara untuk menghentikan bola yang menyusur tanah menggunakan anggota badan ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tumit</li> <li>Dada</li> <li><b>Telapak kaki kanan atau kiri</b></li> <li>Tungkai kaki</li> <li>Ujung kaki</li> </ol> <p>6. Dalam sepak bola kita mengenal beberapa teknik dasar sebagai berikut, kecuali ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menendang</li> <li>Menahan</li> <li>Menembak</li> <li><b>Melempar</b></li> <li>Menggiring</li> </ol> <p>7. Teknik menahan atau menghentikan bola dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Dengan kaki tumit bagian dalam</b></li> </ol>
--	--	--	---	---



				<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Dengan kaki tumit bagian luar</li> <li>c. Dengan punggung kaki bagian dalam</li> <li>d. Dengan kaki bagian luar</li> <li>e. Dengan kaki bagian bawah</li> </ul> <p>8. Salah satu teknik gerak tanpa bola dalam permainan sepak bola bertujuan untuk...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menipu lawan agar tidak tau bola akan dibawa kemana</li> <li><b>b. Menguasai gerakan badan ketika berlari, melompat, dan gerak tipu</b></li> <li>c. Menunjukan teknik yang indah</li> <li>d. Melakukan gerakan dengan bola</li> <li>e. Mengarahkan bola ke lawan</li> </ul> <p>9. Salah satu teknik badan pada permainan sepak bola adalah....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cara menyudul bola</li> <li>b. Melempar bola</li> <li><b>c. Berlari dan merubah arah</b></li> <li>d. Menangkap dan menerkam bola</li> <li>e. Berlari dan menyundul bola</li> </ul> <p>10. Untuk teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ujung kaki</li> <li>b. Bagian belakang kaki</li> <li><b>c. Kaki bagian dalam</b></li> <li>d. Telapak kaki</li> </ul>
--	--	--	---	---


			<p>e. Punggung kaki</p> <p>11. Teknik Dasar permainan sepak bola yang dilakukan dengan cara menendang ke arah gawang yang bertujuan untuk memasukan bola ke arah gawang, yaitu..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Heading</li> <li>Shooting</li> <li>Control</li> <li><b>Passing</b></li> <li>Tipping</li> </ol> <p>12. Dibawah ini anggota tubuh yang dipergunakan dalam menahan bola yang bergulir secara memantul, kecuali..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>perut</b></li> <li>kaki bagian luar</li> <li>kaki bagian dalam</li> <li>telapak kaki</li> <li>punggung kaki</li> </ol> <p>13. Posisi Pemain depan dalam permainan sepak bola disebut sebagai..</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Pengumpan</b></li> <li>Penyerang</li> <li>Pelindung</li> <li>Penghubung</li> <li>Pengatur</li> </ol>
--	--	---	---

				<p>14. Mendorong bola sejauh mungkin, dikejar cepat untuk dikuasai kembali dan bola di dorong jauh lagi untuk dikuasi. Hal ini merupakan teknik dasar...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Throw In</li> <li>Sleding</li> <li>Shooting</li> <li><b>Running With The Ball</b></li> <li>Tipping</li> </ol> <p>15. Berikut teknik dasar seorang penjaga gawang saat dia bertahan kecuali...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Catching With the Ball</b></li> <li>Running With the Ball</li> <li>Tipping</li> <li>Sliding</li> <li>Blocking</li> </ol> <p>16. Posisi perkanaan bola yang benar dalam teknik menyundul bola yaitu...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala bagian belakang</li> <li><b>Kepala bagian depan</b></li> <li>Kepala bagian kiri</li> <li>Kepala bagian samping</li> <li>Dada</li> </ol> <p>17. Istilah merampas bola dalam permainan sepak bola disebut...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Tackling</li> </ol>
--	--	--	---	---


				<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Passing</li> <li>c. Heading</li> <li>d. Handball</li> <li>e. Throw in</li> </ul> <p>18. Dalam permainan sepak bola, saat ingin melakukan operan jarak jauh bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kaki bagian dalam</li> <li>b. Kaki bagian luar</li> <li><b>c. Punggung kaki</b></li> <li>d. Bagian tumit</li> <li>e. Tumit kaki bagian dalam</li> </ul> <p>19. Yang tidak termasuk teknik badan dalam permainan sepak bola adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melompat</li> <li>b. Cara gerak tipu badan</li> <li>c. Menghindar</li> <li><b>d. Cara mencari daerah kosong</b></li> <li>e. Cara menendang bola yang benar</li> </ul> <p>20. Posisi perkenaan bola yang benar dalam teknik menyundul bola (heading) adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>a. Kepala bagian depan (kening)</b></li> <li>b. Kepala bagian tengah</li> <li>c. Kepala bagian samping</li> <li>d. Kepala bagian belakang</li> <li>e. Semua salah</li> </ul>
--	--	--	---	--


				<p>21. Sikap kedua lutut yang benar saat persiapan untuk melakukan teknik dasar menyundul bola adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Direndahkan</b></li> <li>Diluruskan</li> <li>Dilipat</li> <li>Ditekuk</li> <li>Ditekan</li> </ol> <p>22. Dalam permainan sepak bola, gerakan menyul dapat dibarengi dengan ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membungkuk</li> <li>Menghindar</li> <li><b>Melompat</b></li> <li>Berjongkok</li> <li>Berlari</li> </ol> <p>23. Istilah untuk melempar bola dalam permainan sepak bola disebut dengan ....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Heading</li> <li>Control</li> <li>Tackling</li> <li><b>Throw in</b></li> <li>Tipping</li> </ol> <p>24. Dalam permainan sepak bola, bagian tubuh yang tidak diperbolehkan menyentuh bola bagi para pemain selain penjaga gawang adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala</li> <li>Kaki</li> </ol>
--	--	--	---	--


				<p><b>c. Tangan</b>  <b>d. Dada</b>  25. Gambar dibawah ini merupakan gerakan ....</p>  <p>a. Dribbling  b. Tackling  <b>c. Throw in</b>  d. Shooting  e. Control</p> <p>26. Dalam permainan sepak bola, bagian tubuh yang tidak diperbolehkan menyentuh bola</p> <p>a. Goal kick  b. Throw in  c. Corner kick  <b>d. Offside</b>  e. Running with the ball</p>
<p>2. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan peraturan dan perwasitan</p>	<p>1. Mampu menjelaskan dan mempraktekkan peraturan dan perwasitan permainan sepakbola</p>		<p>1. Pengorganisasian Pertandingan sepakbola</p>	<p>Konten pembelajaran interaktif</p>

<p>permainan sepakbola</p>	<p>2. Mampu mengorganisasi kan pertandingan permainan sepakbola</p>		<p>28. Ukuran panjang lapangan sepak bola yang benar adalah .....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Panjang : 100 - 110 meter dan lebar : 64 - 75 meter</b></li> <li>Panjang : 90 - 120 meter dan lebar : 45 - 90 meter</li> <li>Panjang : 60 - 100 meter dan lebar : 40 - 50 meter</li> <li>Panjang : 100 - 120 meter dan lebar : 75 - 80 meter</li> <li>Panjang : 120 - 130 meter dan lebar : 75 - 80 meter</li> </ol> <p>29. Berapakah ukuran bola pada sepak bola...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Diameter 63–70 cm dengan berat 410–450 gr</li> <li>Diameter 62–70 cm dengan berat 410–450 gr</li> <li>Dimeter 61–70 cm dengan berat 410–450 gr</li> <li><b>Diameter 68–70 cm dengan berat 410–450 gr</b></li> <li>Diameter 60–70 cm dengan berat 420–450 gr</li> </ol> <p>30. Tinggi gawang dalam permainan sepak bola adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>2,44 Meter</b></li> <li>2,55 Meter</li> <li>2,35 Meter</li> <li>3,44 Meter</li> <li>4,55 Meter</li> </ol>
----------------------------	---	---	--



			<p>31. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3,15 Meter</li> <li>8,15 Meter</li> <li><b>9,15 Meter</b></li> <li>9,20 Meter</li> <li>4,14 Meter</li> </ol> <p>32. Ketika permainan sedang berlangsung, wasit tidak perlu menghentikan permainan untuk sementara waktu, bila ada kejadian . . .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pelanggaran</li> <li>Hands ball</li> <li>Pemain cidera</li> <li><b>Heading</b></li> <li>Catch ball</li> </ol> <p>33. Bila terjadi pelanggaran, pihak yang menentukan tendangan bebas dalam sepak bola adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Official</li> <li><b>Wasit</b></li> <li>Kapten</li> <li>Pelatih</li> <li>Semua Benar</li> </ol> <p>34. Kartu adalah tanda bahwa seorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan</p>
--	--	---	--

				<p>sepakbola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ... .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kuning</li> <li>Hijau</li> <li><b>Merah</b></li> <li>Hitam</li> <li>Abu-abu</li> </ol> <p>35. Agar permainan sepak bola berjalan dengan baik dan fair play permainan sepak bola dipimpin oleh....</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>seorang wasit dibantu dua hakim garis</b></li> <li>seorang wasit dan seorang hakim garis</li> <li>dua orang wasit dan tiga orang hakim garis</li> <li>tiga wasit dibantu tiga hakim garis</li> <li>Dua orang wasit dan atuh hakim garis</li> </ol> <p>36. Lama permainan sepak bola adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2 x 30 menit</li> <li><b>2 x 45 menit</b></li> <li>3 x 20 menit</li> <li>2 x 10 menit</li> <li>3 x 45 menit</li> </ol> <p>37. Posisi wasit pada waktu tendangan sudut adalah . .</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Di depan gawang</li> <li>Di belakang gawang</li> <li>Di samping kipper</li> <li><b>Di samping gawang</b></li> </ol>
--	--	--	---	--

			<p>e. Di samping gawang</p> <p>38. Pada permulaan pertandingan, tendangan dimulai dari tengah lapangan oleh dua orang pemain yang disebut ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Corner kick</li> <li>Free kick</li> <li><b>Kick off</b></li> <li>Off side</li> <li>Side kick</li> </ol> <p>39. Jika terjadi pelanggaran dan wasit memberi kartu kuning ke dua berarti pemain mendapat kartu ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Hitam</li> <li><b>Merah</b></li> <li>Orange</li> <li>Coklat</li> <li>Biru</li> </ol> <p>40. Yang bertugas mengangkat bendera ketika dimulai maupun berakhirnya suatu pertandingan sepak bola adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pemain</li> <li>Pelatih</li> <li><b>Hakim garis</b></li> <li>Wasit</li> <li>Official</li> </ol>
--	--	---	--

				<p>41. Ketika permainan sedang berlangsung, wasit tidak perlu menghentikan permainan untuk sementara waktu, bila ada kejadian . . .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Pelanggaran</li><li>b. Hands ball</li><li>c. Pemain cidera</li><li><b>d. Heading</b></li><li>e. Head ball</li></ul>
--	--	--	--	--



## Lampiran 28 Hasil Pre-test

### Pre-Test

Petunjuk

- Bacalah setiap butir pertanyaan
- Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai jawaban yang anda anggap benar
- Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas
- Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada satu jawaban yang telah disediakan.

\* Wajib

---

Email \*

ekawicaksana1@gmail.com

---

NAMA \*

I Putu Eka Wicaksana

Tambahkan masukan individual

---

NIM \*

2016011054

Tambahkan masukan individual

---

✓ 1. Istilah menghentikan bola dalam permainan sepak bola adalah .... \* 1 / 1

a. Control ✓

b. Passing

c. Throw in

d. Dribbling

e. Shooting

Tambahkan masukan individual

---

✗ 2. Teknik yang digunakan untuk menghentikan bola yang bergulir di atas tanah dalam permainan sepak bola adalah ... \* 0 / 1

a. Menahan dengan kaki bagian dalam ✗

b. Menahan dengan telapak kaki

c. Menahan dengan kaki bagian luar

d. Menahan dengan paha

e. Menahan dengan dahi

Jawaban yang benar

b. Menahan dengan telapak kaki

Tambahkan masukan individual

Pertanyaan Jawaban 80 Pr

Tambahkan masukan individual

---

✓ 3. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ... \* 1

a. Mengumpan

b. Mengontrol

c. Menggiring

d. Menghentika

e. Melatih

Tambahkan masukan individual

---

✗ 4. Dalam sepak bola kita mengenal beberapa teknik dasar sebagai berikut, kecuali ... \* 0

a. Menendang

b. Menahan

c. Menembak

d. Melempar

e. Menggiring

Jawaban yang benar

d. Melempar

Tambahkan masukan individual

---

✗ 5. Teknik menahan atau menghentikan bola dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali... \* 0

a. Dengan kaki tumit bagian dalam

b. Dengan kaki tumit bagian luar

c. Dengan punggung kaki bagian dalam

d. Dengan kaki bagian luar

e. Dengan kaki bagian bawah

Jawaban yang benar

a. Dengan kaki tumit bagian dalam

Tambahkan masukan individual

---

✗ 6. Untuk teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan .... \* 0

a. Ujung kaki

b. Bagian belakang kaki

c. Kaki bagian dalam

d. Telapak kaki

e. Punggung kaki

Jawaban yang benar

b. Bagian belakang kaki

Tambahkan masukan individual

Pertanyaan Jawaban 0 Poin total: 11

7. Salah satu teknik gerak tanpa bola dalam permainan sepak bola bertujuan untuk... \* 0 / 1

- a. Menguasai gerakan badan ketika berlari, melompat, dan gerak tipu
- b. Menipu lawan agar tidak tau bola akan dibawa kemana X
- c. Menunjukkan teknik yang indah
- d. Melakukan gerakan dengan bola
- e. Menghindari bola datang

Jawaban yang benar

- a. Menguasai gerakan badan ketika berlari, melompat, dan gerak tipu

Tambahkan masukan individual

---

8. Posisi Pemain depan dalam permainan sepak bola disebut sebagai... \* 1 / 1

- a. Pengumpan ✓
- b. Penyerang
- c. Pelindung
- d. Penghubung
- e. Pengatur

Tambahkan masukan individual

---

9. Berikut teknik dasar seorang penjaga gawang saat dia bertahan kecuali... \* 1 / 1

- a. Catching With the Ball ✓
- b. Running With the Ball
- c. Tipping
- d. Sliding
- e. Blocking

Tambahkan masukan individual

---

10. Dalam permainan sepak bola, saat ingin melakukan operan jarak jauh bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola adalah... \* 0 / 1

- a. Kaki bagian dalam
- b. Kaki bagian luar X
- c. Punggung kaki
- d. Bagian tumit
- e. Semua benar

Jawaban yang benar

- c. Punggung kaki

Tambahkan masukan individual

---

11. Yang tidak termasuk teknik badan dalam permainan sepak bola adalah... \* 1 / 1

- a. Melompat
- b. Cara gerak tipu badan
- c. Menghindar
- d. Cara mencari daerah kosong ✓
- e. Cara menendang bola yang benar

Tambahkan masukan individual

---

12. Ukuran panjang lapangan sepak bola yang benar adalah ..... \* 1 / 1

- a. Panjang : 100 - 110 meter dan lebar : 64 - 75 meter ✓
- b. Panjang : 90 - 120 meter dan lebar : 45 - 90 meter
- c. Panjang : 60 - 100 meter dan lebar : 40 - 50 meter
- d. Panjang : 100 - 120 meter dan lebar : 75 - 80 meter
- e. Panjang : 110 - 120 meter dan lebar : 75 - 90 meter

Tambahkan masukan individual

---

13. Tinggi gawang dalam permainan sepak bola adalah... \* 0 / 1

- a. 2,44 Meter
- b. 2,55 Meter
- c. 2,35 Meter
- d. 3,44 Meter X
- e. 4,55 Meter

Jawaban yang benar

- a. 2,44 Meter

Tambahkan masukan individual

---

14. Bila terjadi pelanggaran, pihak yang menentukan tendangan bebas dalam sepak bola adalah ... \* 1 / 1

- a. Official
- b. Wasit ✓
- c. Kapten
- d. Pelatih
- e. Pemain

Tambahkan masukan individual

---

15. Yang bertugas mengangkat bendera ketika dimulai maupun berakhirnya suatu pertandingan sepak bola adalah ... \* 0 / 1

- a. Official
- b. Hakim Garis
- c. Wasit
- d. Pelatih
- e. Pemain

Jawaban yang benar

- b. Hakim Garis

Tambahkan masukan individual

## Lampiran 29 Hasil Post-test

### POST-TEST

Petunjuk  
 1. Bacalah setiap butir pertanyaan  
 2. Isilah pertanyaan berikut dengan sebenar-benarnya sesuai jawaban yang anda anggap benar  
 3. Jawaban tidak akan mempengaruhi prestasi belajar anda di kelas  
 4. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda pada salah satu jawaban yang telah disediakan.

\* Wajib

Email \*  
 ekawicaksana1@gmail.com

NAMA \* / 0  
 I Putu Eka Wicaksana  
 Tambahkan masukan individual

NIM \* / 0  
 2016011054  
 Tambahkan masukan individual

Pertanyaan Jawaban 0 Poin total: 15

✓ 4. Istilah merampas bola dalam permainan sepak bola disebut... \* 1 / 1

a. Tackling ✓

b. Passing

c. Heading

d. Handball

e. Throw in

Tambahkan masukan individual

✓ 5. Mendorong bola sejauh mungkin, dikejar cepat untuk dikuasai kembali dan bola di dorong jauh lagi untuk dikuasai. Hal ini merupakan teknik dasar... \* 1 / 1

a. Throw in

b. Sleding

c. Shooting

d. Running With The Ball ✓

e. Tipping

Tambahkan masukan individual

✓ 6. Untuk teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan .... \* 1 / 1

a. Ujung kaki

b. Bagian belakang kaki ✓

c. Kaki bagian dalam

d. Telapak kaki

e. Punggung kaki

Tambahkan masukan individual

✓ 7. Teknik menahan atau menghentikan bola dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali... \* 1 / 1

a. Dengan kaki tumit bagian dalam ✓

b. Dengan kaki tumit bagian luar

c. Dengan punggung kaki bagian dalam

d. Dengan kaki bagian luar

e. Dengan kaki bagian bawah

Tambahkan masukan individual

✓ 8. Salah satu teknik badan pada permainan sepak bola adalah.... \* 1 / 1

a. Cara menyundul bola

b. Melempar bola

c. Berlari dan menubah arah ✓

d. Menangkap dan menerkam bola

e. Berlari dan menyundul bola

Tambahkan masukan individual

Pertanyaan Jawaban 0 Poin total: 15

✓ 1. Teknik Dasar permainan sepak bola yang dilakukan dengan cara menendang ke arah gawang yang bertujuan untuk memasukan bola ke arah gawang, yaitu... \* 1 / 1

a. Heading

b. Shooting

c. Control

d. Passing ✓

e. Tipping

Tambahkan masukan individual

✓ 2. Teknik yang digunakan untuk menghentikan bola yang bergulir di atas tanah dalam permainan sepak bola adalah ... \* 1 / 1

a. Menahan dengan kaki bagian dalam

b. Menahan dengan telapak kaki ✓

c. Menahan dengan kaki bagian luar

d. Menahan dengan paha

e. Menahan dengan dahi

Tambahkan masukan individual

✓ 3. Dalam sepak bola kita mengenal beberapa teknik dasar sebagai berikut, kecuali ... \* 1 / 1

a. Menendang

b. Menahan

c. Menembak

d. Melempar ✓

e. Menggiring

Tambahkan masukan individual

Pertanyaan Jawaban 30 Poin total 15

Tambahkan masukan individual

9. Berikut teknik dasar seorang penjaga gawang saat dia bertahan kecuali... \* 0 / 1

a. Catching With the Ball

b. Running With the Ball ✗

c. Tipping

d. Sliding

e. Blocking

Jawaban yang benar

a. Catching With the Ball

Tambahkan masukan individual

10. Salah satu teknik gerak tanpa bola dalam permainan sepak bola bertujuan untuk... \* 0 / 1

a. Menguasai gerakan badan ketika berlari, melompat, dan gerak tipu

b. Menipu lawan agar tidak tau bola akan dibawa kemana ✗

c. Menunjukkan teknik yang indah

d. Melakukan gerakan dengan bola

e. Menghindari bola datang

Jawaban yang benar

a. Menguasai gerakan badan ketika berlari, melompat, dan gerak tipu

Tambahkan masukan individual

11. Dalam permainan sepak bola, saat ingin melakukan operan jarak jauh bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola adalah... \* 1 / 1

a. Kaki bagian dalam

b. Kaki bagian luar

c. Punggung kaki ✓

d. Bagian tumit

e. Semua benar

Tambahkan masukan individual

12. Yang tidak termasuk teknik badan dalam permainan sepak bola adalah ... \* 1 / 1

a. Melompat

b. Cara gerak tipu badan

c. Menghindar

d. Cara mencari daerah kosong ✓

e. Cara menendang bola yang besar

Tambahkan masukan individual

13. Kartu adalah tanda bahwa seorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepakbola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ... \* 1 / 1

a. Kuning

b. Hijau

c. Merah ✓

d. Hitam

e. Abu-abu

Tambahkan masukan individual

14. Tinggi gawang dalam permainan sepak bola adalah... \* 1 / 1

a. 4,55 Meter

b. 2,55 Meter

c. 2,35 Meter

d. 3,44 Meter

e. 2,44 Meter ✓

Tambahkan masukan individual

15. Yang bertugas mengangkat bendera ketika dimulai maupun berakhirnya suatu pertandingan sepak bola adalah ... \* 1 / 1

a. Official

b. Pemain

c. Wasit

d. Pelatih

e. Hakim Garis ✓

Tambahkan masukan individual





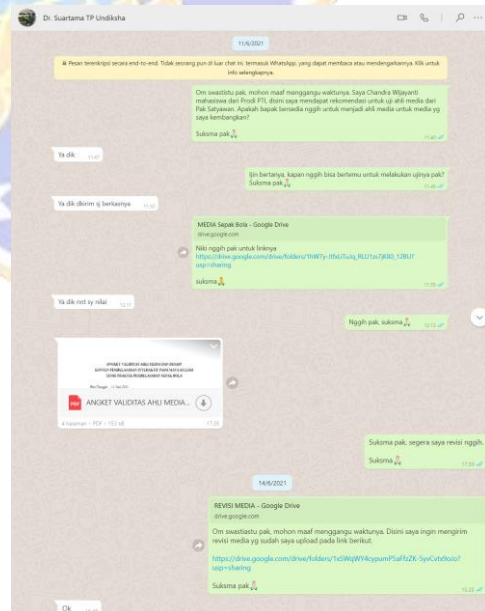
## Lampiran 30 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi 1 Wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah



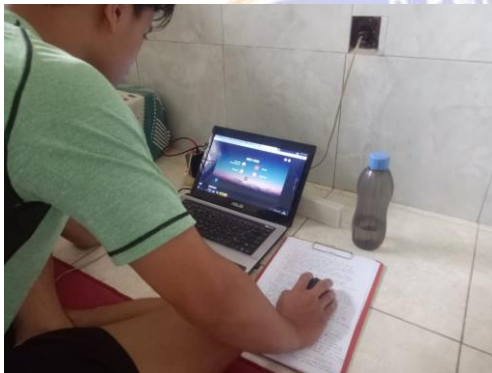
Dokumentasi 2 Uji Ahli Isi



Dokumentasi 3 Uji Ahli Media dan Desain



Dokumentasi 4 Uji Coba Perorangan



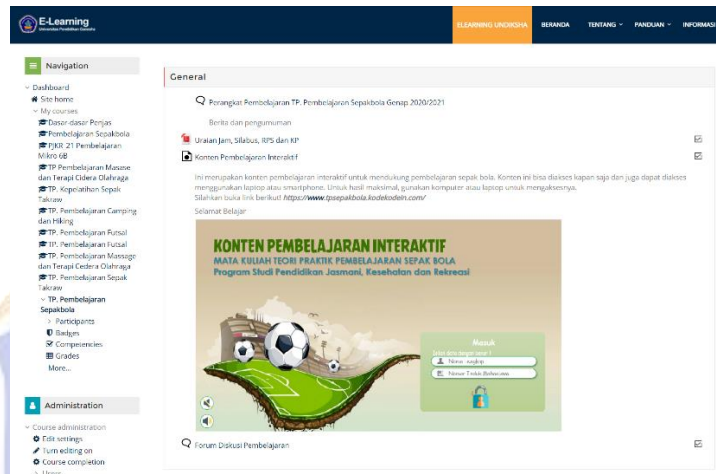
Dokumentasi 5 Uji Coba Kelompok Kecil



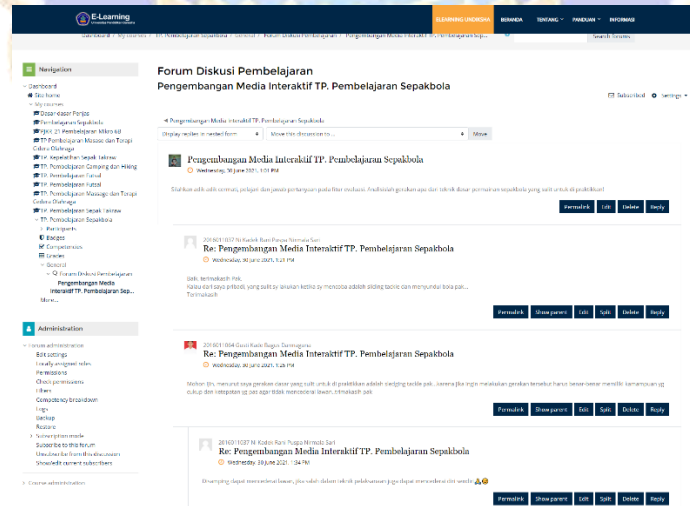
Dokumentasi 6 Uji Coba Lapangan



Dokumentasi 7 Uji Respon Pendidik



Dokumentasi 8 Implementasi konten pembelajaran interaktif pada elerning Undiksha



Dokumentasi 9 Forum Diskusi

E-Learning **ELEARNING UNDIKSHA** BERANDA TENTANG PANDUAN INFORMASI

## TP. PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

Dashboard / My courses / TP. Pembelajaran Sepakbola / Kelas II A Tugas Gerak (Laporan dan Link Drive) / Kelas II A

**Navigation**

- Dashboard
- My course
- Ujian dasar Penges
- Pembelajaran Sepakbola
- TP&K 21 Pembelajaran Mikro 60
- TP Pembelajaran Massage dan Terapi Cedera Olahraga
- TP Kesehatan Sepak Takraw
- TP Pembelajaran Camping dan Hiking
- TP Pembelajaran Futsal
- TP Pembelajaran Massage dan Terapi Cedera Olahraga
- TP Pembelajaran Sepak Takraw
- TP Pembelajaran Sepakbola
  - Participants
  - Diags
  - Competencies
  - Grades
  - Kelas II A Tugas Gerak (Laporan dan

### Kelas II A

Silahkan unggah tugas gerak (Deskripsi materi) dan video audiovisual dalam link drive dalam bentuk PDF sesuai informasi meeting

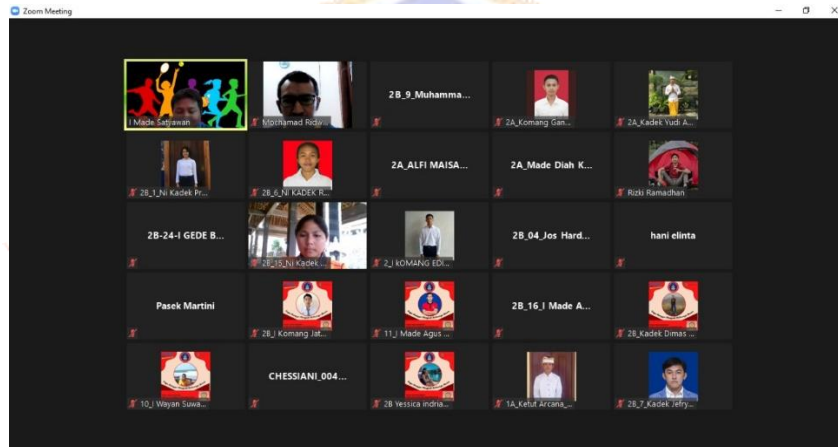
#### Grading summary

Hidden from students	No
Participants	90
Submitted	27
Needs grading	27
Due date	Monday, 26 April 2021, 11:09 PM
Time remaining	Assignment is due

[View all submissions](#) [Grade](#)

## Dokumentasi 10 Pengumpulan Tugas

Zoom Meeting



## Dokumentasi 11 Pembelajaran Melalui Web Conference

