

**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI
PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**



**OLEH
MADE WIRA YANOTTAMA
NIM 1715051065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2022**



**PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI
PRAKTIK PEMBELAJARAN SEPAK TAKRAW**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



Oleh

Made Wira Yanottama

Nim 1715051065

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

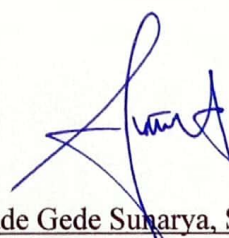
Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

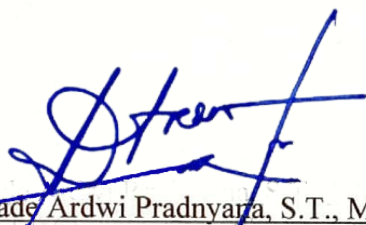
Skripsi oleh Made Wira Yanottama
Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal: 10 Januari 2022

Dewan Penguji,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

(Ketua)




I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 198611182015041001

(Anggota)



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

(Anggota)



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198307252008011008

(Anggota)

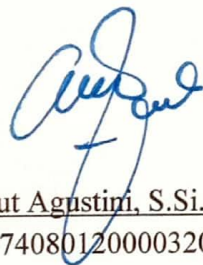
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 10 Januari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs.
NIP. 198708022014041001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw**” beserta seluruh isinya adalah benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Made Wira Yanottama

NIM. 1715051065

KATA PERSEMBAHAN

SKRIPSI INI PENULIS PERSEMBAHKAN UNTUK

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas Berkat dan Rahmat Beliau, Penulis Bisa Menyelesaikan Skripsi Ini. Atas Segala Kemudahan dan Kelancaran yang Diberikan.

ORANG TUAKU TERCINTA

(Made Mudiarna dan Gusti Ayu Mukrini)

Yang sudah membimbing dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan keikhlasan serta selalu memberikan penulis semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah yang penulis tempuh pada kehidupan.

Terima kasih atas segalanya.

KAKAK & ADIK

Yang selalu menyemangati dan menghibur serta memotivasi dalam mengerjakan skripsi. Terima kasih atas waktunya

SELURUH STAF DOSEN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya untuk dosen pembimbing Ibu Ketut Agustini dan Bapak I Made Gede Sunarya. Terima kasih atas bimbingannya

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Yang telah berbagi kenangan selama perkuliahan dan tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, khususnya anggota SHIN dan anggota FTK LAB DASAR.

Terima kasih atas waktu, tempat dan kenangannya.

MOTTO

**“APAPUN BISA TERJADI, KARENAKU, KARENAMU DAN
KARENA-NYA”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw”**. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerja sama, motivasi, arahan, bantuan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Saindra Santyadiputra, S.T., M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si., selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan ditengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Penguji I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam

memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T., selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh Staf Dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Dr. I Ketut Yoda, S.Pd, M.Or. selaku Wakil Dekan I Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dalam penelitian ini.
10. I Made Satyawana, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Pendidikan Ganesha sekaligus dosen pengampu mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw yang telah memberikan saran, semangat dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi.
11. I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Prodi Pendidikan Jasmani yang telah memberi petunjuk dan motivasi.
12. Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or. selaku dosen pengampu mata kuliah teori praktik pembelajaran sepak takraw sekaligus dosen ahli isi yang banyak memberi masukan dan saran pada produk yang dikembangkan.
13. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli media dan desain yang telah memberikan masukan dan saran pada pengembangan produk.
14. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. selaku dosen ahli media dan desain yang telah memberikan masukan dan saran pada pengembangan produk.
15. Rekan-rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan semangat, fasilitas dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi dan segalanya dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari dengan

seungguhnya bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi perkembangan dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 10 Januari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vii
KATA PERSEMBAHAN	viii
MOTTO.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
ABSTRAK.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	8
1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN.....	8
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.2 LANDASAN TEORI.....	14
2.2.1 Teori Belajar.....	14
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	16

2.2.3	Konten Pembelajaran Interaktif	18
2.2.4	<i>Articulate Storyline</i>	22
2.2.5	Karakteristik Teori Praktik Pembelajaran Sepak Takraw	25
2.2.6	Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		29
3.1	JENIS PENELITIAN	29
3.2	MODEL PENGEMBANGAN	29
3.2.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	31
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>)	37
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	41
3.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	42
3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.3	SUBJEK PENELITIAN	47
3.4	TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	47
3.5	ANALISIS DATA.....	49
3.5.1	Analisis Data Kevalidan Konten Pembelajaran Interaktif	49
3.5.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	51
3.5.3	Uji Normalitas Gain	52
3.5.4	Uji Kriteria Keberhasilan	53
3.5.5	Analisis Data Respons Pendidik dan Peserta Didik	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	HASIL PENELITIAN	57
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	57
4.1.2	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>)	60
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	61
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi.....	83

4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	111
4.2 PEMBAHASAN.....	116
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	130
5.1 SIMPULAN.....	130
5.2 SARAN.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	135
RIWAYAT HIDUP.....	275



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Prosedur Desain Instruksional Umum ADDIE..... 30
Tabel 3.2	Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran 34
Tabel 3.3	Pemetaan Materi Konten Pembelajaran Interaktif 38
Tabel 3.4	Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media-Desain 42
Tabel 3.5	Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan..... 44
Tabel 3.6	Teknik Pengumpulan Data..... 47
Tabel 3.7	Kisi-kisi Angket Uji Validitas Konten Pembelajaran Interaktif 49
Tabel 3.8	Contoh Tabulasi Penilaian Pakar 50
Tabel 3.9	Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli 51
Tabel 3.10	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5..... 52
Tabel 3.11	Kriteria Ternormalisasi <i>N-Gain</i> 53
Tabel 3.12	Kriteria Tingkat Keberhasilan Peserta Didik 54
Tabel 3.13	Rubrik Penilaian Respons Pendidik dan Peserta didik 55
Tabel 3.14	Kriteria Penggolongan Respons Pendidik dan Peserta Didik 56
Tabel 4.1	Respons Uji Ahli Isi..... 76
Tabel 4.2	Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran 77
Tabel 4.3	Masukan/Saran dan Revisi Ahli Isi..... 78
Tabel 4.4	Respons Uji Ahli Media dan Desain..... 80
Tabel 4.5	Tabulasi Penilaian Uji Ahli Media dan Desain..... 82
Tabel 4.6	Masukan/Saran dan Revisi Ahli Media dan Desain Pembelajaran..... 83
Tabel 4.7	Hasil Uji Coba Perorangan 86
Tabel 4.8	Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Perorangan 87
Tabel 4.9	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 90
Tabel 4.10	Persentase Tingkat Pencapaian Uji Kelompok Kecil 92
Tabel 4.11	Hasil Uji Coba Lapangan 95
Tabel 4.12	Persentase Tingkat Pencapaian Uji Coba Lapangan..... 97
Tabel 4.13	Hasil Perolehan <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> 99
Tabel 4.14	Hasil <i>N-Gain</i> Individu..... 101
Tabel 4.15	Perbandingan KKM dan Hasil Post-Test 103

Tabel 4.16 Tingkat Kriteria Keberhasilan Peserta Didik	105
Tabel 4.17 Hasil Uji Respons Peserta Didik.....	106
Tabel 4.18 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik	108
Tabel 4.19 Hasil Uji Respons Pendidik	109
Tabel 4.20 Kriteria Penggolongan Respons Pendidik.....	111
Tabel 4.21 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	112
Tabel 4.22 Hasil Evaluasi Tahap Desain	113
Tabel 4.23 Hasil Evaluasi Tahap Pengembangan	114
Tabel 4.24 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 4.1 Tampilan Membuat <i>Background</i>	62
Gambar 4.2 Tampilan Membuat Karakter 3 Dimensi.....	62
Gambar 4.3 Tampilan Membuat Animasi 3 Dimensi	63
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Awal Konten.....	63
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Masuk	64
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu Utama	65
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Indikator	65
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu Materi	66
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Materi Teknik Dasar Sepak Takraw	67
Gambar 4.10 Tampilan Objek 3 Dimensi (<i>Sketchfab</i>).....	67
Gambar 4.11 Tampilan Salah Satu Contoh Kuis Teknik Dasar.....	67
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Materi Teknik Lanjutan Sepak Takraw	68
Gambar 4.13 Tampilan Objek 3 Dimensi (<i>Sketchfab</i>).....	68
Gambar 4.14 Tampilan Salah Satu Contoh Kuis Teknik Lanjutan.....	68
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Materi Peraturan Sepak Takraw	69
Gambar 4.16 Tampilan Contoh Kuis <i>Drag & Drop</i> Peraturan Sepak Takraw	69
Gambar 4.17 Tampilan Contoh Kuis <i>True & False</i> Peraturan Sepak Takraw	69
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Evaluasi	70
Gambar 4.19 Tampilan Petunjuk Evaluasi.....	71
Gambar 4.20 Tampilan Soal Evaluasi.....	71
Gambar 4.21 Tampilan Hasil Evaluasi	71
Gambar 4.22 Tampilan Tinjau Hasil Evaluasi	71
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Pengembang	72
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Pembimbing 1	72
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Pembimbing 2.....	72
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Pengampu 1	73
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Pengampu 2	73

Gambar 4.28 Tampilan Halaman Menu Petunjuk.....	73
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Profil Saya	74
Gambar 4.30 Implementasi Konten pada <i>E-learning</i> Undiksha.....	95
Gambar 4.31 Grafik Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Data	136
Lampiran 2. Hasil Angket Wawancara Dosen	137
Lampiran 3. Silabus	142
Lampiran 4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	145
Lampiran 5. Konsep/Antarmuka Konten Pembelajaran Interaktif	154
Lampiran 6. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	170
Lampiran 7. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	171
Lampiran 8. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	174
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Peserta Didik	176
Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi	182
Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi.....	183
Lampiran 12. Hasil Uji Ahli Isi.....	185
Lampiran 13. Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media-Desain.....	197
Lampiran 14 Instrumen Uji Ahli Media-Desain	198
Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media-Desain.....	200
Lampiran 16. Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan....	212
Lampiran 17. Angket Uji Coba Perorangan.....	213
Lampiran 18. Hasil Uji Coba Perorangan.....	216
Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan	218
Lampiran 20. Angket Uji Coba Kelompok Kecil	219
Lampiran 21. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	222
Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	224
Lampiran 23. Angket Uji Coba Lapangan	225
Lampiran 24. Hasil Uji Coba Lapangan	228
Lampiran 25. Rekapitulasi Uji Coba Lapangan.....	230
Lampiran 26. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik	231
Lampiran 27. Angket Respons Peserta Didik	232
Lampiran 28. Hasil Angket Respons Peserta Didik.....	234
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Peserta Didik.....	236

Lampiran 30. Kisi-Kisi Angket Respons Pendidik	237
Lampiran 31. Angket Respons Pendidik.....	238
Lampiran 32. Hasil Angket Respons Pendidik	240
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Pendidik	244
Lampiran 34. Kisi-Kisi Soal Intrumen Uji Efektivitas	245
Lampiran 35. Hasil <i>Pre-Test</i>	256
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i>	258
Lampiran 37. Hasil <i>Post-Test</i>	259
Lampiran 38. Rekapitulasi Hasil <i>Pos-Test</i>	261
Lampiran 39. Tabel Perbandingan Rujukan Kajian Pustaka	262
Lampiran 40. Hasil Belajar Peserta Didik.....	265
Lampiran 41. Surat Keterangan Kajur Pendidikan Olahraga FOK Undiksha	268
Lampiran 42. Dokumentasi.....	269

