

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI *ARTICULATE STORYLINE* 3 MATERI PASSING BOLA VOLI
KELAS X SMAN 1 TEGALDLIMO TAHUN PELAJARAN 2021/2022**



**OLEH
YUSUF NANANG PRIANGGI
NIM 1816011007**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI
ARTICULATE STORYLINE 3 MATERI PASSING BOLA VOLI KELAS X
SMAN 1 TEGALDLIMO TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi**



Oleh

Yusuf Nanang Prianggi

NIM 1816011007

PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

SKRIPSI

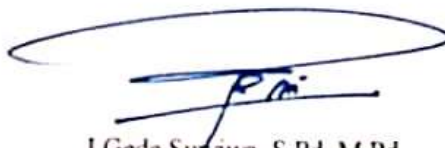
**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,


I Ketut Budaya Astra, S.Pd, M.Or.
NIP. 196804081997031002

Pembimbing II,


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

Skripsi oleh Yusuf Nanang Prianggi ini
Telah dipertahankan depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Oktober 2022

Dewan Penguji



Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.
NIP. 196804081997031002

(Ketua)



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

(Anggota)



I Putu Darmayasa, S.Pd., M.For.
NIP. 196902061996011001

(Anggota)



I Komang Sukarata Adnyana, S.Pd., M.Or.
NIP. 198503082019031005

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universtas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Oktober 2022

Mengetahui :

Ketua Ujian



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

Sekretaris Ujian



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

Mengesahkan
Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan



I Ketut Budaya Astra, S.Pd.,M.Or
NIP.196804081997031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* Materi Passing Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldimo Tahun Pelajaran 2021/2022" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan tidak saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak benar sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam upaya saya ini, atau ada kiriman terhadap keaslian karya saya.

Singaraja 15 September 2022



Yusuf Nanang Priantoni
NIM. 1816011007

KATA PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur terhadap allah SWT saya persembahkan skripsi ini kepada

BAPAK & IBU TERCINTA

Supriyanto dan umi narsih

Terima Kasih kepada bapak dan ibu saya, yang telah memberikan dukungan materi, moral, dan serta do'a yang tiada henti kepada saya, karena tiada doa yang ikhlas dan mujarab selain doa kedua orang tua.

SAUDARA TERCINTA

MOHAMAD FARHAN HABIBI

Terimakasih atas dukungan, dan motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan tiada henti dalam penyusunan skripsi

KELUARGA BESAR

Terimakasih selalu memberikan semangat, memberikan doa, dan motivasi tiada henti dalam penyusunan skripsi

KELUARGA POKOK KUMPUL

Pandu, Ersita, hela, faruq

Terimakasih atas segala support, motivasi, bantuan dalam melakukan perkuliahan dan penyusunan dalam skripsi.

ALMAMATER

Prodi Pendidikan Jasman i Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Ganesha

MOTO

*jangan sombong, tidak ada gunanya orang
sukses melupakan sang pencipta*

(Yusuf Nanang Priangi)



PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Articutulate Storyline* Materi Passing Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo Tahun Pelajaran 2021/2022” skripsi ini disusun guna dapat memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan baik moril maupun materi dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan ijin untuk menempuh studi di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. I Ketut Budaya Astra, S.Pd.,M, M.Or. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan sekaligus Pembimbing I, yang telah banyak memberikan bimbingan dan memberikan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
3. I Made Satyawan, S.Pd.,M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah banyak membantu dalam penyelesaian administrasi di Jurusan Pendidikan Olahraga..
4. Dr. Made Agus Wijaya, S.Pd.,M.Pd. Sekretaris Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah banyak membantu dalam penyelesaian administrasi di Jurusan Pendidikan Olahraga.
5. I Gede Suwiwa, S.Pd.,M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sekaligus pembimbing II, yang telah banyak memberikan bimbingan dan memberikan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
6. I Putu Darmayasa, S.Pd.,M.For dan I Komang Sukarata adnyana, S.Pd.,M.Or. Selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan serta saran perbaikan.

7. Seluruh Staf Dosen dan Pegawai Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang telah banyak memberikan pengetahuan dan bantuan kelancaran penulisan ini.
8. Kepada kepala sekolah SMAN 1 Tegaldlimo yang sudah membantu saya dalam memberi izin dalam pengambilan data penelitian.
9. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan dorongan secara moral dan materi hingga proposal ini dapat diselesaikan.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan dalam penulisan ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 23 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
PRAKATA	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1 Multimedia Interaktif	14
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif	11
2.2 Manfaat Multimedia	15
2.3 Model-Model Multimedia Interaktif	16

2.4 Model-Model Pengembangan.....	19
2.4.1 Model Pengembangan Brog & Gall	19
2.4.2 Model Pengembangan Dick & carey	20
2.4.3 Model Pengembangan Degeng	21
2.4.4 Model Hannafin dan Peck	22
2.4.5 Model Bergman dan More.....	22
2.4.6 Model Isman	23
2.4.7 Model ADDIE	24
2.5 Articulate Storyline3	25
2.6 Komponen Multimedia Interaktif	26
2.7 Kebutuhan Dasar Pengembangan Multimedia Interaktif	29
2.8 Pembelajaran Bola Voli.....	30
2.8.1 Permainan Bola voli	30
2.8.2 Teknik Dasar Bola Voli.....	31
2.9 Hasil Penelitian Yang relevan	37
2.10 Kerangka Berfikir	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Model Penelitian Pengembangan	43
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	44
3.2.1 Tahap I Analisi (<i>Analyze</i>).....	44
3.2.2 Perencanaan (<i>Design</i>).....	46
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	50
3.2.4 Penerapan (<i>Implementation</i>).....	50
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	51
3.4 Uji Coba Produk	51
3.5 Desain Uji Coba.....	52
3.6 Subjek Coba	53
3.7 Jenis Data.....	55
3.8 Instrumen Pengumpulan Data	55
3.9 Teknik Analisis Data	61
3.9.1 Analisis Deskripsi Kualitatif	61
3.9.2 Analisis Statistik Kuantitatif	61

3.9.3 Analisi kevlidan Data Media Pembelajaran	63
3.10 Jadwal Penelitian	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.4.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	66
4.4.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	68
4.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Developmen</i>)	69
4.4.4 Tahap IV penerapan (<i>Implementation</i>).....	72
4.4.5 Tahap V Pengembangan (<i>Development</i>)	72
4.4.6 Hasil Analisis Data	73
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	92
4.3 Impilkasi Penelitian	98
BAB V PENUTUP	99
5.1 Rangkuman.....	99
5.2 Simpulan.....	100
5.2 saran.....	101

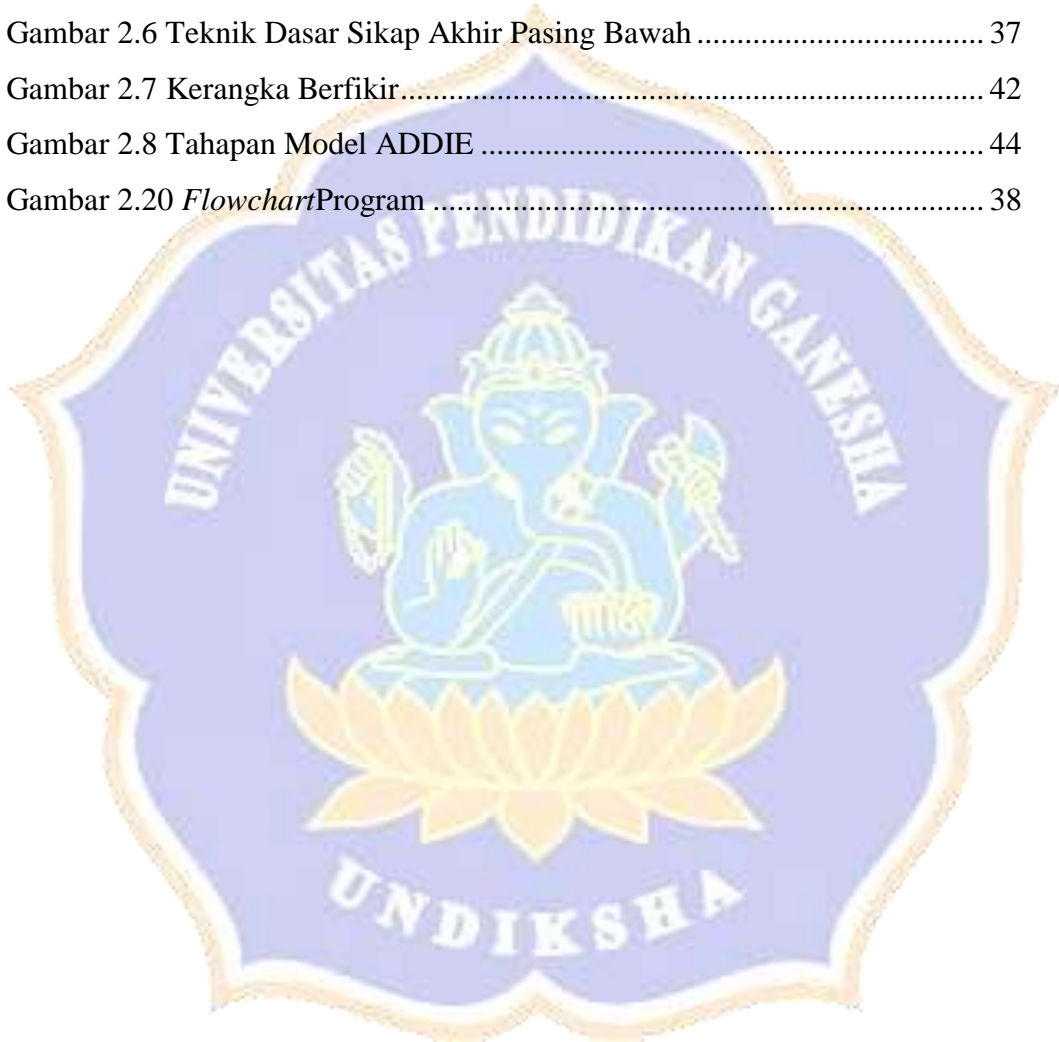


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Model-model Multimedia Deskripsi dan Ciri-Ciri Multimedia.....	16
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran	39
Tabel 3.2 Uji Ahli Instrumen	46
Tabel 3.3 Konversi PAP Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	62
Tabel 3.4 Tabulasi Penilaian Gambar	64
Tabel 3.5 Tabulasi rumus Gregori	65
Tabel 3.6 Tabulasi kriteria validitas isi	65
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan media pembelajaran interaktif.....	70
Tabel 4.2 <i>Review</i> ahli desain media pembelajaran.....	74
Tabel 4.3 Saran/komentar ahli desain media pembelajaran.....	76
Tabel 4.4 <i>Review</i> ahli media pembelajaran.....	78
Tabel 4.5 Saran/komentar ahli media pembelajaran.....	79
Tabel 4.6 Tabulasi rumus Gregori	80
Tabel 4.7 Hasil <i>Review</i> ahli isi pembelajaran	81
Tabel 4.8 Saran/komentar isi pembelajaran	82
Tabel 4.9 Hasil uji coba praktisi media.....	72
Tabel 4.10 Saran/komentar praktisi media pembelajaran	73
Tabel 4.11 Uji coba perorangan	83
Tabel 4.12 Saran/komentar uji perorangan	86
Tabel 4.13 Uji kelompok kecil.....	87
Tabel 4.14 Saran/komentar uji kelompok kecil	88
Tabel 4.15 Hasil uji coba lapangan.....	89
Tabel 4.16 Saran/komentar uji lapangan.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Teknik Dasar Sikap Awal Pasing Bawah.....	32
Gambar 2.2 Teknik Dasar Sikap Pelaksanaan Pasing Bawah.....	33
Gambar 2.3 Teknik Dasar Sikap Akhir Pasing Bawah	34
Gambar 2.4 Teknik Dasar Sikap Awal Pasing Atas	35
Gambar 2.5 Teknik Dasar Sikap Pelaksanaan Pasing Atas	36
Gambar 2.6 Teknik Dasar Sikap Akhir Pasing Bawah	37
Gambar 2.7 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 2.8 Tahapan Model ADDIE	44
Gambar 2.20 <i>Flowchart</i> Program	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Lembar observasi wawancara.....	106
Lampiran 02 Foto observasi.....	107
Lampiran 03 Surat tugas dosen pembimbing.....	108
Lampiran 04 Surat tugas uji pakar instrumen.....	110
Lampiran 05 Surat ijin penelitian.....	111
Lampiran 06 Surat pemberian ijin penelitian.....	112
Lampiran 07 Surat tugas uji ahli.....	113
Lampiran 08 Hasil uji ahli desain media pembelajaran.....	114
Lampiran 09 Hasil uji ahli media pembelajaran.....	116
Lampiran 10 hasil isi pembelajaran.....	119
Lampiran 11 hasil uji praktisi.....	121
Lampiran 12. Dokumentasi uji praktisi.....	123
Lampiran 13 Dokumentasi penelitian.....	124
Lampiran 14 Hasil uji coba perorangan.....	126
Lampiran 15 Hasil uji coba kelompok kecil.....	128
Lampiran 16 hasil uji coba lapangan.....	129
Lampiran 17 Silabus pembelajaran.....	131
Lampiran 18 Rencana pembelajaran.....	132
Lampiran 19 Uji Instrumen Pakar 1.....	133
Lampiran 20 Uji Instrumen Pakar 2.....	148