

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
APLIKASI *ANDROID* DALAM OLAHRAGA SEPAK TAKRAW MATERI  
TEKNIK DASAR SEPAK CUNGKIL DAN SEPAK BADEK UNTUK  
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR TAHUN 2023**

**Oleh**

**Made Laksamana Abimantram, NIM 1916011025**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran aplikasi dalam olahraga sepak takraw teknik dasar sepak cungkil dan sepak. Model penelitian yang digunakan adalah model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Produk pengembangan divalidasi oleh ahli isi/materi, ahli desain, dan ahli media. Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian, didapatkan persentase uji ahli isi/materi pembelajaran 100% (sangat baik), uji ahli desain pembelajaran 78,37 % (cukup), uji ahli media pembelajaran 100% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 91,99% (sangat baik), dan uji coba kelompok besar 81,71% (baik). Jadi, media pembelajaran berbasis aplikasi dalam olahraga sepak takraw teknik dasar sepak cungkil dan sepak badek layak digunakan sebagai sumber pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar.

**Kata-kata kunci:** Media Pembelajaran, Sepak Takraw, MDLC, *Android*, Aplikasi

**DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION-BASED INTERACTIVE  
LEARNING MEDIA IN THE SPORT OF SEPAK TAKRAW BASIC  
TECHNIQUES OF FOOTBALL AND BADEK FOOTBALL FOR PRIMARY  
SCHOOL STUDENTS IN 2023**

**By**

**Made Admiral Abimantram, NIM 1916011025**

**Health and Recreation Physical Education Study Program**

**ABSTRACT**

This study aims to develop learning media and applications in the sport of sepak takraw, basic techniques of soccer, gouging and football. The research model used is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Product development is validated by content/material experts, design experts, and medical experts. The product test subjects in this study were small group trials and large group trials. Data was collected using questionnaires and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the research, the percentage of expert tests of learning content / materials was obtained 100% (very good), learning design expert tests 78.37% (sufficient), learning media expert tests 100% (very good), small group trials 91.99% (very good), and large group trials 81.71% (good). So, application-based learning media in the sport of sepak takraw basic techniques of sepak cungkil and sepak badek are worthy of being used as a learning resource, and increase learning motivation.

**Keywords:** Learning Media, Sepak Takraw, *Android*, MDLC, Aplikasi