

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI ANDROID DALAM OLAHRAGA SEPAK TAKRAW MATERI
TEKNIK DASAR SEPAK KURA UNTUK PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR TAHUN 2023/2024**

Oleh

Muhammad Afif Rahmatullah, NIM 1916011017

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif yang mengajarkan dasar-dasar sepak takraw kepada peserta didik Sekolah Dasar (SD). Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yang terdiri dari enam tahapan: konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Produk pengembangan harus divalidasi oleh ahli isi dan materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Untuk menguji produk, studi ini menggunakan uji kelompok kecil dan kelompok besar. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan, dan data dikumpulkan melalui angket atau kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase uji ahli isi/materi pembelajaran 100% sangat baik, persentase uji ahli desain pembelajaran 78,37% sangat baik, persentase uji ahli media pembelajaran 100% sangat baik, dan persentase uji coba kelompok kecil 93,06% dan kelompok besar 80,74%. Oleh karena itu, disarankan bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD) untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android untuk materi olahraga sepak takraw tentang teknik dasar sepak kura sebagai sumber pembelajaran. Ini karena dapat meningkatkan hasil akademik dan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Sepak Takraw, *MDLC*.

**DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA IN THE SPORT OF SEPAK TAKRAW BASIC
TECHNIQUES OF SEPAK KURA FOR STUDENTS PRIMARY SCHOOL
YEAR 2023/2024**

By

Muhammad Afif Rahmatullah, NIM 1916011017

Physical Education, Health and Recreation Study Program

ABSTRACT

The aim of this research is to create interactive learning media that teaches the basics of sepak takraw to elementary school (SD) students. The type of development research used in this research is in accordance with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) model, which consists of six stages: (concept, design, material collecting, assembly, testing), and distribution. Development products must be validated by content and learning material experts, learning design experts, and learning media experts. To test the product, this study used small group and large group tests. Quantitative descriptive analysis was used, and data was collected through questionnaires. The results of the research showed that the percentage of content/learning material expert tests was 100% very good, the percentage of learning design expert tests was 78.37% very good, the percentage of learning media expert tests was 100% very good, and the percentage of small group and group trials was 93.06%. large 80.74%. Therefore, it is recommended for elementary school (SD) students to use interactive learning media based on Android applications for sepak takraw sports material regarding basic sepak kura techniques as a learning resource. This is because it can improve academic results and the quality of learning.

Keywords: Learning Media, Sepak Takraw, MDLC.