

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

**Oleh**

**Hanif Tahfizul Azizi, NIM 1916011020**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* dalam olahraga sepak takraw materi teknik dasar sepak sila untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Produk pengembangan divalidasi oleh ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah uji kelompok kecil dengan jumlah 4 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan 1 kelas. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket/kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil persentase uji ahli isi/materi pembelajaran 100% berkualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran 78,37 % berkualifikasi cukup, uji ahli media pembelajaran 100% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil 93,33% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok besar 78,37% berkualifikasi cukup. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* dalam olahraga sepak takraw materi teknik dasar sepak sila untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) layak digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) sebagai sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar 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  
SOCCER TECHNICAL MATERIALS FOR ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS IN 2023**

**By**

**Hanif Tahfizul Azizi, NIM 1916011020**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRACT**

This study aims to develop interactive learning media based on android applications in the sport of sepak takraw basic soccer technique material for elementary school (SD) students. The type of research used in research is a type of development research with the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development model which consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Development products are validated by learning content/material experts, learning design experts, and learning media experts. The product test subjects in this study were small group trials with 4 students and large group trials using 1 class. Data was collected using questionnaires and the data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. Based on the results of the study, the percentage of learning content/material expert tests was 100% very well qualified, learning design expert tests 78.37% qualified enough, learning media expert tests 100% very well qualified, small group trials 93.33% very well qualified, and large group trials 78.37% qualified sufficiently. Based on the results of this study, the interactive learning media based on android applications in the sport of sepak takraw basic soccer technique material for elementary school students is suitable for elementary school students as a learning resource, so as to improve learning achievement and learning quality.

**Keywords:** Learning Media, Sepak Takraw, MDLC.