

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING
MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH
KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA
SKRIPSI**

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika

Oleh

NYOMAN ARI SATRIAWAN

NIM. 1715051037

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

SKRIPSI

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Pembimbing II,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh Nyoman Ari Satriawan ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal: 15 Juli 2024

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M. Kom.
NIP. 199311172019031014

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M. Pd
NIP. 199503022019031006

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

Pada:

Hari :

Tanggal :

Menyetujui

Ketua Ujian,

**Made Windu Antara Kesiman,
S.T., M.Sc., Ph.D
NIP. 198211112008121001**

Sekretaris Ujian,

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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan


**Dekan
Dekana Rihendra Dantes, S.T., M.T
NIP. 197912012006041001**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan menggunakan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas Pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 28 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Nyoman Ari Satriawan
NIM. 1715051037

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Mata Pelajaran PJOK Materi Lompat Jauh Kelas X Di SMA Negeri 2 Singaraja”. Skripsi ini disusun dalam rangka 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 tepat pada waktu berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta kerjasama, 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 Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.

4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I atas segala bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. 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 Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M. Kom. 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 staff dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan doa dalam penyelesaian skripsi ini
10. Rekan – rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moral 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, 15 Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teori Belajar.....	10
2.2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	13
2.2.3 Multimedia Interaktif	15
2.2.4 Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	16
2.2.5 Perangkat Lunak Pendukung.....	17
2.2.6 Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan	21
2.3 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian	39
3.2 Model Pengembangan	39
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	40
3.2.2 Perancangan (<i>Design</i>)	43
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	46

3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	47
3.3	Subjek Penelitian.....	48
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.5.1	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif.....	49
3.5.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan.....	50
3.5.3	Uji Normalitas N-Gain.....	51
3.5.4	Analisis Data Respons Pendidik dan Peserta Didik.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1	Hasil Penelitian.....	54
4.1.1	Hasil Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	54
4.1.2	Hasil Tahap Desain (<i>Design</i>).....	58
4.1.3	Hasil Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	59
4.1.4	Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	73
4.1.5	Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	89
4.2	Pembahasan.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		97
5.1	Simpulan.....	97
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN.....		102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Papan Tolak Lompat Jauh	23
Gambar 2. 2 Lapangan Lompat Jauh	24
Gambar 2. 3 Lompat Jauh Gaya Jongkok	25
Gambar 2. 4 Lompat Jauh Gaya Berjalan Di Udara	26
Gambar 2. 5 Lompat Jauh Gaya Menggantung	27
Gambar 2. 6 Gaya Teknik Awalan Lompat Jauh.....	28
Gambar 2. 7 Gaya Teknik Tolakan	30
Gambar 2. 8 Gaya Teknik Tolakan	31
Gambar 2. 9 Gaya Gerak Lompat Ke Depan Tanpa Awalan Dan Loncat Melewati Rintangan.....	32
Gambar 2. 10 Gerak Melompat Meraih Benda	33
Gambar 2. 11 Gerak Lompat Kelinci	34
Gambar 2. 12 Lompat Kedepan Tanpa Awalan Dan Loncat Melewati Rintangan.....	34
Gambar 2. 13 Lompat Kedepan Tanpa Awalan Dan Loncat Melewati Rintangan.....	35
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	40
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuatan Backrgound	60
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan karakter dan judul.....	60
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Objek 3D	60
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Login.....	61
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Menu Utama	61
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Profile Pengembang.....	62
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Materi	62
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Sub Materi Sejarah Lompat Jauh	63
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Sub Materi Ukuran Lapangan Lompat Jauh.....	63
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Sub Materi Teknik Lompat Jauh	63
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Sub Materi Gaya Lompat Jauh	63
Gambar 4. 12 Tampilan Panduan Soal Evaluasi	64
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Soal Evaluasi	64
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Hasil Evaluasi	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran.....	42
Tabel 3. 2 Rancangan User Interface	44
Tabel 3. 3 Teknik Pengumpulan Data.....	48
Tabel 3. 4 Tabulasi Penilaian Pakar	49
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	49
Tabel 3. 6 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	50
Tabel 3. 7 Kriteria Ternormalisasi N-Gain	51
Tabel 3. 8 Rubrik Penilaian Respons Pendidik dan Peserta didik	52
Tabel 3. 9 Kriteria Penggolongan Respons Pendidik dan Peserta Didik	53
Tabel 4. 1 Alur Tujuan Pembelajaran	55
Tabel 4. 2 Respon Uji Ahli Isi	66
Tabel 4. 3 Tabulasi Ahli Isi	68
Tabel 4. 4 Respon Uji Media dan Desain	70
Tabel 4. 5 Tabulasi Penilaian Ahli Media dan Desain	72
Tabel 4. 6 Hasil Uji Perorangan	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kelompok Kecil.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Lapangan	79
Tabel 4. 9 Hasil Perolehan Nilai Pre-Test dan Post-test	81
Tabel 4. 10 Hasil Uji Respon Peserta Didik	84
Tabel 4. 11 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik	85
Tabel 4. 12 Hasil Uji Respon Pendidik	87
Tabel 4. 13 Kriteria Penggolongan Pendidik	88
Tabel 4. 14 Hasil Evaluasi Tahap Analisis	89
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Tahap Desain	90
Tabel 4. 16 Hasil Evaluasi Tahap pengembangan (development).....	90
Tabel 4. 17 Hasil Evaluasi Tahap Implementasi (implementation)	91
Tabel 4. 18 Rata-rata Pengujian Validitas Ahli	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Dada	102
Lampiran 2 Konsep Media Pembelajaran Interaktif	103
Lampiran 3 Hasil Angket Wawancara Guru	106
Lampiran 4 Alur Tujuan Pembelajaran.....	109
Lampiran 5 Modul Ajar	134
Lampiran 6 Kisi-kisi Ujian Ahli Isi	149
Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Isi	150
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media	156
Lampiran 9 Instrumen Ahli Media.....	157
Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Uji Perorangan, Klompok Kecil dan Lapangan .	165
Lampiran 11 Angket Uji Coba Perorangan.....	166
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Uji Coba Perorangan.....	171
Lampiran 13 Angket Uji Coba Klompok Kecil	173
Lampiran 14 Hasil Perhitungan Uji Kelompok Kecil.....	178
Lampiran 15 Angket Uji Coba Lapangan	181
Lampiran 16 Hasil Perhitungan Angket Uji Lapangan.....	186
Lampiran 17 Hasil Pretest dan Posttest.....	187
Lampiran 18 Kisi-kisi Angket Respon Pendidik	189
Lampiran 19 Angket Respon Pendidik	190
Lampiran 20 Rekapitulasi Angket Pendidik	192
Lampiran 21 Kisi-kisi Angket Uji Respon Peserta Didik.....	193
Lampiran 22 Angket Respon Peserta Didik.....	194
Lampiran 23 Rekapitulasi Angket Peserta Didik.....	198
Lampiran 24 Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	199
Lampiran 25 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	200
Lampiran 26 Hasil Angket Analisis Peserta Didik	203
Lampiran 27 Dokumentasi.....	213