

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PE
FOOTBALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SEPAKBOLA**

Disertasi



**Disertasi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Doktor**

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

RINGKASAN DISERTASI

Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada perguruan tinggi dan dosen untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, mengedepankan karakter, kreativitas, serta pengembangan potensi individu. Seiring dengan implementasi MBKM dan relevan dengan pembelajaran Abad 21 yang mengacu pada metode pendidikan yang menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan tuntutan dunia yang semakin kompleks dan terhubung. Dalam konteks ini, 6C adalah konsep keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik agar dapat beradaptasi dan sukses di abad 21. 6C terdiri *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatifitas), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *computational skills* (keterampilan komputasi), dan *compassion* (empati). *Computational skills* merujuk pada kemampuan untuk menggunakan alat dan teknik komputasi (terutama yang berhubungan dengan teknologi digital) dalam menyelesaikan masalah, melakukan analisis, dan memproses informasi secara efisien. Keterampilan ini penting di era digital, karena membantu individu untuk beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Keterampilan ini penting di era digital, karena membantu individu untuk beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks. Perubahan dalam segala hal, tidak terkecuali bidang Pendidikan dapat dipengaruhi oleh Kemajuan teknologi. Kemampuan menggunakan teknologi saat ini juga berdampak pada kemampuan lulusan universitas. Salah satu strategi untuk mengatasi perubahan ini adalah dengan menumbuhkan keunggulan dan mempersiapkan mahasiswa untuk beradaptasi dengan transformasi sosial-budaya, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta perkembangan industri.

Beberapa identifikasi permasalahan rendahnya hasil belajar TP. pembelajaran sepakbola salah satunya disebabkan karena beberapa peserta didik menghadapi keterbatasan dalam hal akses terhadap sumber belajar yang berkualitas, seperti media, internet, atau fasilitas pendidikan lainnya. Media yang dalam konteks pendidikan merujuk pada segala alat, bahan, atau perangkat yang

digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran, dan mendukung proses pembelajaran. Media dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Hal ini juga didukung dari hasil angket yang disebarkan menunjukkan bahwa 81,3% dosen masih belum menggunakan multimedia interaktif, serta 18,7% sudah menggunakannya. Disamping itu peserta didik kebanyakan hanya menunggu informasi dari dosen dan menjadikan dosen sebagai satu-satunya referensi utama dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini berakibat pada pemahaman materi yang disampaikan oleh dosen tidak maksimal oleh peserta didik.

Penelitian ini termasuk dalam jenis *Research and Development* (R&D) yang menggunakan Model Pengembangan *Dick & Carey*. Penelitian R&D bertujuan untuk mengembangkan produk tertentu dan menguji efektivitas dari produk yang dikembangkan tersebut. Tahapan pengembangan menggunakan model *Dick & Carey* terdiri dari 10 tahapan pengembangan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menyusun rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar. Analisis ini ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kondisi lapangan yang bersifat tanggapan (*respons*). Analisis data dilakukan secara bertahap, sesuai dengan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang meliputi: (1) rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL; (2) validasi konten dianalisis menggunakan pendekatan *content validity ratio* (CVR) dan *content validity indeks* (CVI) dari *Lawshe*; (3) uji kepraktisan multimedia interaktif PE FOOTBALL TP pembelajaran sepakbola dianalisis dengan Penilaian Acuan Patokan (PAP); dan (4) uji hipotesis untuk pembuktian efektivitas multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. pembelajaran sepakbola dianalisis dengan menggunakan uji-t.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut. 1) Analisis dan rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar; 2) validitas multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar; 3) kepraktisan multimedia

interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar; dan 4) efektivitas multimedia interaktif PE FOOTBALL untuk meningkatkan hasil belajar.

Rancang bangun multimedia interaktif PE FOOTBALL merupakan proses mengembangkan konten digital yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara dinamis dan mendalam. Multimedia interaktif PE FOOTBALL dapat dibuat dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media, seperti teks, audio, video, gambar, dan animasi. Berdasarkan penilaian dari ahli media secara keseluruhan diperoleh nilai CVI sebesar 0,94 atau persentase yang didapatkan peneliti dari pengembangan multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. pembelajaran sepakbola yaitu 94% dengan kriteria sangat valid. Dan hasil penilaian dari ahli materi yang didapatkan peneliti dari pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. pembelajaran sepakbola diperoleh nilai CVI sebesar 0,97 atau jika dijadikan dalam persentase yaitu 97% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan validasi desain multimedia interaktif diperoleh nilai CVI sebesar 0,90 atau jika dijadikan persentase yaitu sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang paling tinggi dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan yaitu 97,50% pada pernyataan bahwa peserta didik dengan mudah dapat memahami materi pembelajaran sepakbola dengan multimedia interaktif PE FOOTBALL. Sedangkan perolehan persentase tanggapan peserta didik yang paling rendah yaitu 88,75% pada pernyataan bahwa peserta didik dengan mudah mengikuti petunjuk dan menggunakan multimedia interaktif PE FOOTBALL. Namun secara akumulasi rata-rata persentase secara keseluruhan tanggapan peserta didik terhadap multimedia interaktif PE FOOTBALL pada TP. pembelajaran sepakbola pada masing-masing pernyataan berada di atas 80%.

Berdasarkan analisis data tanggapan dosen terhadap multimedia interaktif PE FOOTBALL TP. pembelajaran sepakbola, dosen memberikan tanggapan sangat praktis. Rata-rata nilai yang diperoleh paling tinggi yaitu pada pernyataan bahwa dosen dapat dengan mudah memahami petunjuk penggunaan multimedia interaktif PE FOOTBALL dan dapat dengan mudah mengikuti langkah-langkah dari multimedia interaktif PE FOOTBALL sebesar 3,8 dengan persentase 95,00%.

Sedangkan rata-rata nilai paling rendah yaitu sebesar 3,6 dengan persentase 90,00% pada pernyataan bahwa dosen dapat dengan mudah menggunakan multimedia interaktif PE FOOTBALL. Rata-rata persentase delapan pernyataan tanggapan dosen terhadap multimedia interaktif PE FOOTBALL pada TP. pembelajaran sepakbola pada masing-masing pernyataan berada di atas 80%. Tanggapan ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif PE FOOTBALL pada TP. pembelajaran sepakbola dapat diterapkan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

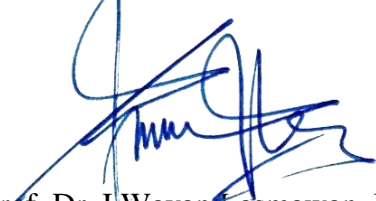
Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan uji-t untuk hasil belajar, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.20, diperoleh nilai t hitung sebesar 3,226 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PE FOOTBALL pada TP. pembelajaran sepakbola efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki implikasi mengembangkan kreativitas melalui multimedia interaktif PE FOOTBALL, mempelajari teori dan teknik dasar permainan sepakbola secara lebih visual dan praktis, memberikan motivasi kepada peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memberikan *feedback* langsung kepada peserta didik mengenai kinerja mereka serta dosen dan peserta didik bisa lebih mudah memantau perkembangan keterampilan secara objektif.

Penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa rancang bangun menggunakan model Dick and Carey yaitu, validitas isi/materi, desain, dan media pembelajaran terqualifikasi sangat valid, kepraktisan produk terqualifikasi sangat praktis, serta efektivitas dari produk yang dihasilkan terqualifikasi efektif. Disarankan produk yang dihasilkan bisa digunakan oleh peserta didik dan dosen di seluruh Indonesia, serta diharapkan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak dalam pengujian efektivitas produk.

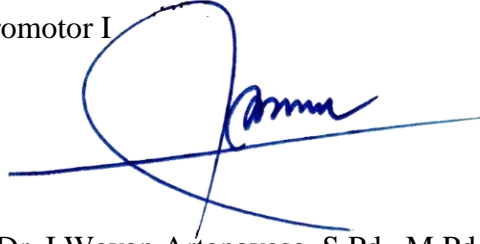
**PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR
UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI**

Promotor



Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
NIP. 196702211993031002

Co-Promotor I



Prof. Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT.
NIP. 197309262001121001

Co-Promotor II



Dr. I Ketut Iwan Swadesi, S.Pd., M.Or.
NIP. 197305112001121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Ilmu Pendidikan
Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha



Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
NIP. 196206261986032002

LEMBAR PENGESAHAN

Disertasi I Made Satyawan NIM 2039011010 berhasil dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima serta sah sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Olahraga Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

Disahkan pada tanggal: 14 Februari 2025

Oleh Tim Penguji



: Ketua/Promotor

Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.
NIP. 196702211993031002

: Sekretaris

Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

: Koorprodi

Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih, M.A.
NIP. 196206261986032002



: Ko-Promotor I

Prof. Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT.
NIP 197309262001121001



: Ko-Promotor II

Dr. I Ketut Iwan Swadesi, S.Pd., M.Or.
NIP 197305112001121001



: Penguji Internal I

Prof. Dr. Made Agus Dharmadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197608272006041001



: Penguji Internal II

Prof. Dr. I Gusti Lanang Agung Parwata, S.Pd,
NIP. 196906061994121001



: Penguji Internal III

Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004



: Penguji Internal IV

Prof. Dr. I Ketut Sudiana, S.Pd., M Kes.
NIP. 196705272001121001

Mengesahkan

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

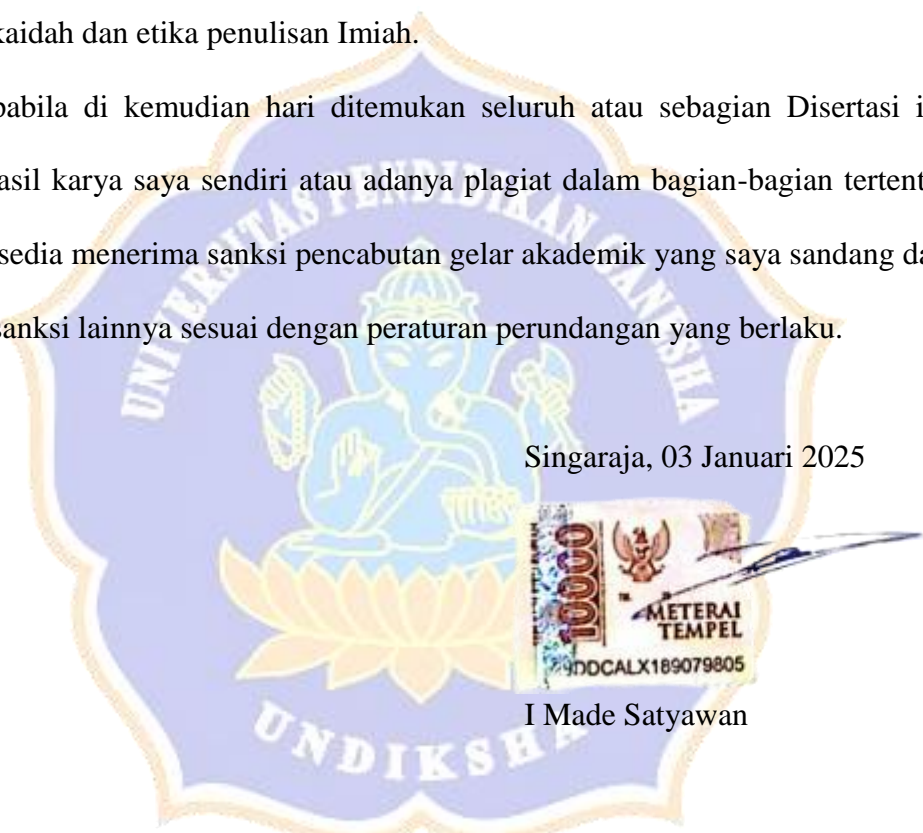
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Singaraja, 03 Januari 2025

I Made Satyawan



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat Beliau, penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif PE FOOTBALL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola” sesuai dengan harapan. Segala kelancaran penulisan disertasi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, tidak berlebihan kiranya jika penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak berikut.

1. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melanjutkan studi doktor di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Direktur Pascasarjana yang telah banyak membantu memberikan dukungan moral dan kemudahan dalam segala hal terkait dengan perkembangan studi doktor di Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melanjutkan studi doktor di Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si., selaku Wakil Direktur I Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Prof. Dr. Ketut Suma, M.S., selaku Wakil Direktur II Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
6. Prof. Dr. Putu Kerti Nitiasih M. A., selaku Ketua Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Undiksha yang selalu memberikan semangat dan kemudahan dalam penulis menyelesaikan disertasi ini.

7. Dr. Dra. I Dewa Ayu Made Budhyani, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Undiksha yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan petunjuk, pedoman, dan motivasi dalam penyusunan disertasi ini.
8. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, S.Pd., M.Pd., selaku Promotor yang tiada henti-hentinya memberikan motivasi kepada penulis, teliti dalam memberikan masukan, serta sangat sabar membimbing penulis selama penyusunan disertasi ini.
9. Prof. Dr. I Wayan Artanayasa, S.Pd., M.Pd., AIFO-FIT., selaku Co-Promotor I yang sangat banyak memberikan ide-ide, referensi, dan petunjuk dalam penyusunan disertasi ini.
10. Dr. I Ketut Iwan Swadesi, S.Pd., M.Or., selaku Co-Promotor II yang dengan teliti memberikan masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan disertasi ini.
11. Prof. Dr. Made Agus Dharmadi, S.Pd., M.Pd. selaku penguji internal I yang telah banyak memberikan masukan dan petunjuk untuk penyempurnaan disertasi ini.
12. Prof. Dr. I Gusti Lanang Agung Parwata, S.Pd., M.Kes. selaku penguji internal II yang telah banyak memberikan masukan dan petunjuk untuk penyempurnaan disertasi ini.
13. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.T., S.Pd., M.Pd. selaku penguji internal III yang telah banyak memberikan masukan dan petunjuk untuk penyempurnaan disertasi ini.

14. Prof. Dr. I Ketut Sudiana, S.Pd., M.Kes. selaku penguji internal IV yang telah banyak memberikan masukan dan petunjuk untuk penyempurnaan disertasi ini.
15. Prof. Dr. Syahrudin, M.Kes. selaku penguji eksternal yang telah memberikan masukan dan petunjuk untuk penyempurnaan disertasi yang telah disusun.
16. Dosen-dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan yang memberikan banyak dukungan dalam penyusunan disertasi ini.
17. Peltu Purnawirawan I Nengah Liun Tangkas dan Ni Wayan Seriasih, S.Pd. selaku orang tua penulis yang dengan penuh keikhlasan memberikan doa, dukungan, serta bantuan berupa materi dan nonmateri yang tentunya sangat berpengaruh terhadap kelancaran disertasi ini.
18. Densy Artini, S.Pd. istri tercinta yang telah setia mendampingi dan mendukung tanpa batas.
19. Ni Putu Divnara Satya dan Ni Made Tirtania Satya, Putri tercinta yang selalu mengerti dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan disertasi ini.
20. Pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang tiada henti memberikan semangat, memberikan berbagai masukan dan saran, sehingga disertasi ini dapat penulis susun dengan baik.

Sebagai manusia biasa, tentu disertasi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang membangun demi

kesempurnaan disertasi ini nantinya. Penulis juga berharap, semoga disertasi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Singaraja, 03 Januari 2025

Penulis



DAFTAR ISI

COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
RINGKASAN DISERTASI.....	iv
PERSETUJUAN PROMOTOR/CO-PROMOTOR UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI	viii
LEMBAR PERNYATAAN.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian	16
1.6 Signifikansi Penelitian	17
1.7 Penjelasan Istilah	18
1.8 <i>Novelty</i> /Orisinalitas.....	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Kajian Teori	20
2.2 Penelitian Relevan	48
2.3 Kerangka Berpikir.....	52
2.4 Hipotesis Penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	57
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	57
3.2 Populasi Penelitian.....	64
3.3 Subjek Penelitian	65
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	67
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	68
3.6 Metode Analisis Data.....	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	97
4.1 Hasil Penelitian	97
4.2 Pembahasan.....	145
4.3 Implikasi Penelitian	159
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	161
5.1 Simpulan	161
5.2 Saran	161
DAFTAR RUJUKAN.....	163
LAMPIRAN.....	180

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Distribusi Anggota Populasi	65
Tabel 3.2	Kisi-kisi Ahli Isi.....	70
Tabel 3.3	Kisi-kisi Ahli Desain.....	70
Tabel 3.4	Kisi-kisi Ahli Media	71
Tabel 3.5	Kisi-kisi Kepraktisan oleh Dosen	71
Tabel 3.6	Kisi-kisi Kepraktisan oleh Peserta Didik	72
Tabel 3.7	Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Pengetahuan (Kognitif)	73
Tabel 3.8	Kisi–Kisi Soal Hasil Belajar Keterampilan (Psikomotor)	74
Tabel 3.9	Lembar Observasi Sikap Partisipatif.....	80
Tabel 3.10	Rubrik Penilaian Sikap Partisipatif.....	80
Tabel 3.11	Rancangan Uji Coba Instrumen Hasil Belajar	83
Tabel 3.12	Ringkasan Analisis Uji Coba Tes Hasil Belajar Kognitif.....	89
Tabel 3.13	Ringkasan Analisis Uji Coba Tes Hasil Belajar Psikomotor.....	90
Tabel 3.14	Deskripsi Metode Analisis Data	91
Tabel 3.15	Pedoman konversi PAP (Nyoman Dantes, 2021)	94
Tabel 4.1	Hasil Wawancara Kebutuhan Peserta Didik	98
Tabel 4.2	Hasil belajar Mata Kuliah TP. Pembelajaran Sepakbola Tahun Akademik 2022/2023	99
Tabel 4.3	Jenis Instrumen dan Bentuk Penilaian	108
Tabel 4.4	Hasil Analisis Materi Multimedia Interaktif PE FOOTBALL	116
Tabel 4.5	Hasil Analisis Data Validasi Isi / Materi Pembelajaran.....	124
Tabel 4.6	Hasil Analisis Data Validasi Desain Pembelajaran	125

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Validasi Multimedia Interaktif PE	
FOOTBALL	126
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Berdasarkan Tanggapan	
Peserta Didik.....	129
Tabel 4.9 Hasil analisis uji kepraktisan berdasarkan tanggapan Dosen.....	131
Tabel 4.10 Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil	134
Tabel 4.11 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar.....	136
Tabel 4.12 Ringkasan Uji Normalitas Hasil Belajar.....	138
Tabel 4.13 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varian Hasil Belajar	138
Tabel 4.14 Ringkasan Hasil Uji t Hasil Belajar Peserta Didik	139
Tabel 4.15 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar.....	141
Tabel 4.16 Ringkasan Uji Normalitas hasil belajar	143
Tabel 4.17 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varian Hasil Belajar	143
Tabel 4.18 Ringkasan Hasil Uji t Hasil Belajar Peserta Didik	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Elemen Multimedia Interaktif.....	25
Gambar 2.2	Passing dengan Kaki Bagian Dalam	37
Gambar 2.3	Passing dengan Kaki Bagian Luar	38
Gambar 2.4	<i>Control</i> dengan Kaki Bagian Dalam	39
Gambar 2.5	<i>Control</i> dengan Dada	40
Gambar 2.6	<i>Control</i> dengan Paha	40
Gambar 2.7	<i>Dribbling</i> dengan Kaki Bagian Dalam.....	41
Gambar 2.8	<i>Dribbling</i> dengan Punggung Kaki.....	42
Gambar 2.9	<i>Throw In</i>	43
Gambar 2.10	<i>Heading</i>	44
Gambar 2.11	<i>Shooting</i>	45
Gambar 2.12	<i>Slidding</i>	46
Gambar 2.13	<i>Goal Keeper</i> Ketinggian Dada.....	47
Gambar 2.14	<i>Goal Keeper</i> dengan Ketinggian Dada dan Kepala	47
Gambar 2.15	<i>Goal Keeper</i> Bola Tinggi.....	48
Gambar 2.16	Bagan Kerangka Berpikir.....	55
Gambar 3.1	Model Penelitian Pengembangan Dick & Carey.....	57
Gambar 4.1	Desain Aplikasi PE FOOTBALL di Canva	110
Gambar 4.2	Membuat Start Page di Smart Apps Creator	111
Gambar 4.3	Membuat Menu Home di Smart Apps Creator	111
Gambar 4.4	Membuat Menu Petunjuk di Smart Apps Creator.....	112
Gambar 4.5	Membuat Menu Profil di Smart Apps Creator	113
Gambar 4.6	Membuat Menu Video di Smart Apps Creator	113

Gambar 4.7	Membuat Game Kuis di Smart Apps Creator	114
Gambar 4.8	Membuat Menu Materi di Smart Apps Creator	115
Gambar 4.9	Membuat Menu Mari Berlatih di Smart Apps Creator	115
Gambar 4.10	Publish dan Output APK di Smart Apps Creator	116
Gambar 4.11	<i>Screen Loading</i> PE FOOTBALL	117
Gambar 4.12	Halaman Menu Utama	117
Gambar 4.13	Halaman Materi	118
Gambar 4.14	Halaman Latihan	118
Gambar 4.15	Halaman <i>Game</i>	119
Gambar 4.16	Halaman Video	119
Gambar 4.17	Halaman Petunjuk	120
Gambar 4.18	Halaman Profil Pengembang	120
Gambar 4.19	Nilai Rata-Rata Hasil Belajar KE Dan KK	136
Gambar 4.20	Nilai rata-rata hasil belajar KE dan KK	142



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Validitas Isi	180
Lampiran 2. Hasil Analisis Validitas Isi (Materi) Pembelajaran	183
Lampiran 3. Instrumen Validasi Desain.....	184
Lampiran 4. Hasil Analisis Validitas Desain Multimedia Interaktif.....	186
Lampiran 5. Instrumen Validitas Media	187
Lampiran 6. Hasil Analisis Validitas Media Multimedia Interaktif	189
Lampiran 7. Instrumen Uji Kepraktisan Berdasarkan Tanggapan Peserta Didik.....	190
Lampiran 8. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Berdasarkan Tanggapan Peserta Didik.....	192
Lampiran 9. Instrumen Uji Kepraktisan Berdasarkan Tanggapan Dosen.....	194
Lampiran 10. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Berdasarkan Tanggapan Dosen ..	196
Lampiran 11. Data Hasil Penelitian Kelompok Kecil (Kelompok Kontrol).....	198
Lampiran 12. Data Hasil Penelitian Kelompok Kecil (Kelompok Eksperimen)	199
Lampiran 13. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Kecil	200
Lampiran 14. Hasil Analisis Normal dan Homogen Uji T Kelompok Kecil.....	201
Lampiran 15. Data Hasil Penelitian Kelompok Besar (Kelompok Kontrol)	203
Lampiran 16. Data Hasil Penelitian Kelompok Besar (Kelompok Eksperimen)	204
Lampiran 17. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Besar	205
Lampiran 18. Hasil Analisis Normal dan Homogen Uji T Kelompok Besar	206
Lampiran 19. Hasil Belajar Sepakbola Mahasiswa.....	208

Lampiran 20. Kisi-Kisi Aspek Sikap dan Partisipasi.....	214
Lampiran 21. Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Pengetahuan (Kognitif).....	219
Lampiran 22. Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar Keterampilan (Psikomotor).....	222
Lampiran 23. Instrumen Rubrik Penilaian Sikap.....	228
Lampiran 24. Data Kuisoner Multimedia Interaktif	231
Lampiran 25. Pengantar Judges (Ahli Isi Pembelajaran).....	234
Lampiran 26. Pengantar Judges (Ahli Desain Pembelajaran).....	235
Lampiran 27. Pengantar Judges (Ahli Media Pembelajaran).....	236
Lampiran 28. Rencana Tugas Mahasiswa (RTM)	237
Lampiran 29. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)	240
Lampiran 30. Silabus	251
Lampiran 31. Dokumentasi Penelitian.....	257

