

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM PEMBELAJARAN BOLABASKET PADA
PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2
SERIRIT 2019/2020**

SKRIPSI



**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bolabasket pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Seririt**" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan 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 adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



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



Pembimbing I,

I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or.

NIP. 19680408 199703 1 002

Pembimbing II,

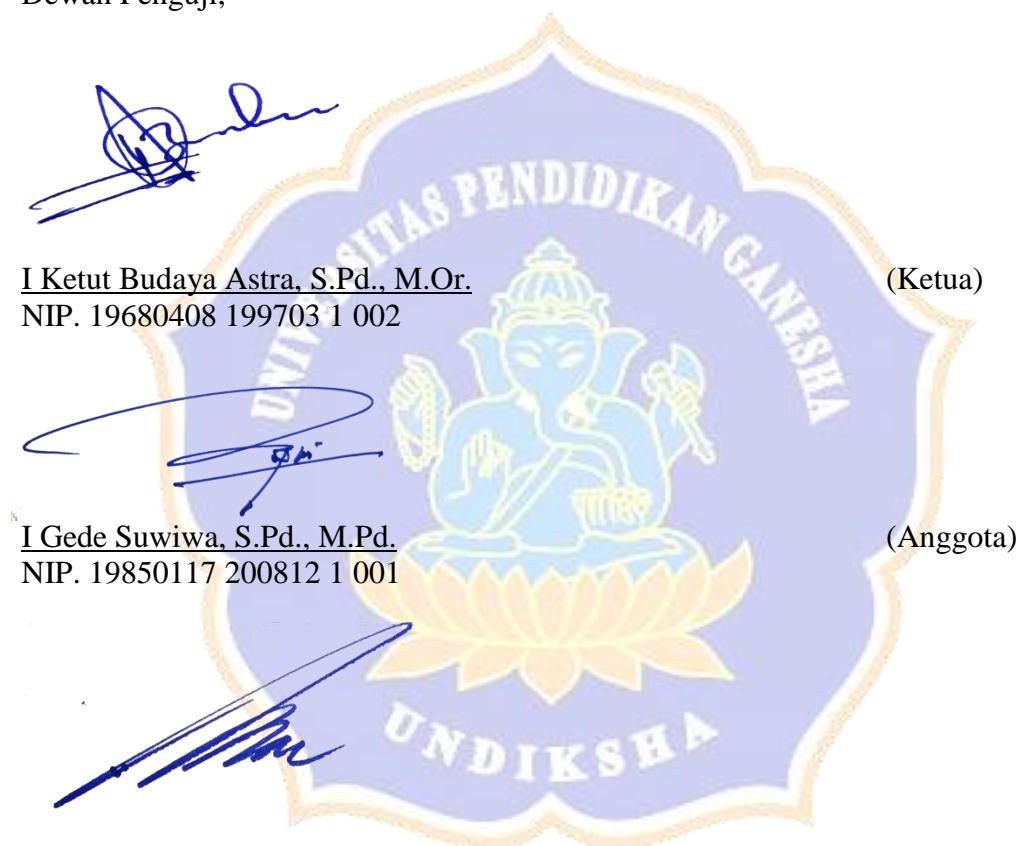
I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19850117 200812 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Yuniar Afan Fajar Febrianto ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 16 Juli 2020

Dewan Penguji,




Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or.
NIP. 19800311 200812 1 002 (Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Juli 2020



KATA PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur ke hadapan **Allah SWT** saya persembahkan skripsi ini kepada :

AYAH & IBU TERCINTA

Nur Afandi dan Mimin Eko Purwaningsih

“Terima kasih kepada bapak dan ibu saya, yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti, karena tiada doa yang ikhlas dan khusuk selain doa orang tua”.

BAPAK & IBU DOSEN

Pembimbing, Pengaji dan Pengajar

“Terima kasih karena telah tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan segalanya untuk memberikan bimbingan dan pelajaran serta motivasi yang tiada ternilai harganya, agar setiap hari saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik”.

SAUDARA TERCINTA

Mia Anggun Puspitasari

“Terima kasih atas dukungan, motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan”.

KELUARGA BESAR

“Terima kasih selalu memberikan do'a, dukungan, dan motivasi yang tiada henti”.

SAUDARA dan TEMAN

“Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, motivasi yang selalu diberikan tiada henti dalam pelaksanaan penyusunan skripsi ini”.

ALMAMATER

Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Jurusan Pendidikan Olahraga

Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Ganesha

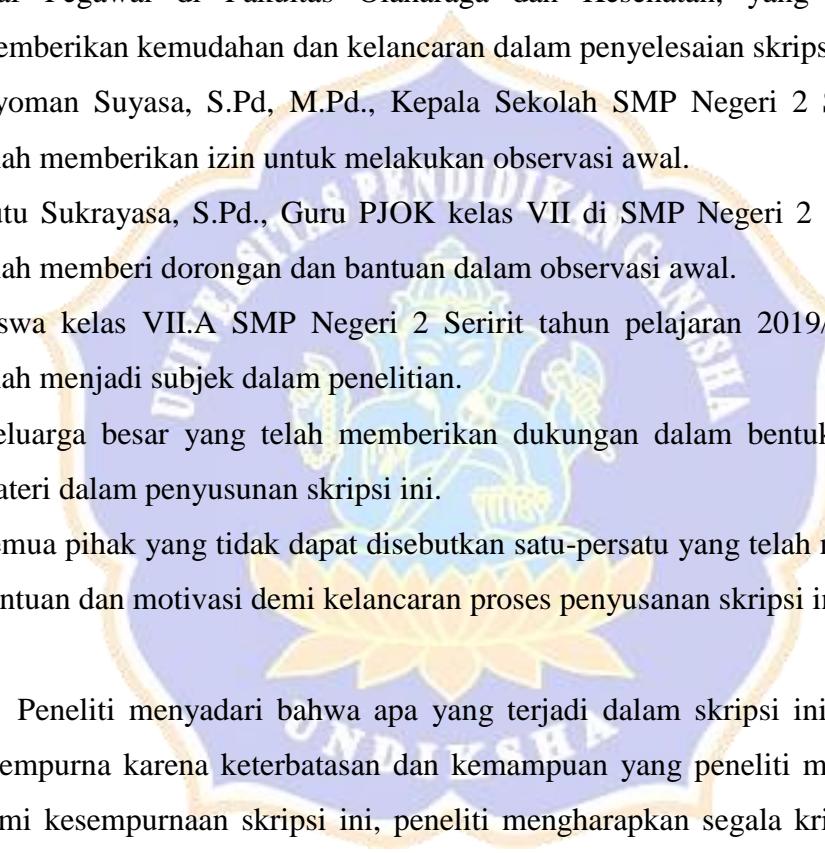
Singaraja

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bolabasket pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Seririt 2019/2020” dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat bimbingan, dorongan, dukungan, arahan dan, saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan.
2. I Ketut Budaya Astra, S.Pd, M.Or, Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, sekaligus sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan, dorongan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Gede Dody Trisna MS, S.Or., M.Or., Ketua Laboratorium Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah banyak memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Made Satyawan, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan banyak motivasi, arahan, dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Gede Eka Budi Darmawan, S.Pd., M.Or., Sekertaris Jurusan Pendidikan Olahraga yang telah banyak membantu untuk menunjang kelengkapan penyusunan skripsi ini.
6. I Gede Suwiwa S.Pd.,M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha, sekaligus sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan, dorongan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

- 
7. Prof. Dr. I Nyoman Kanca, M.S. Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
 8. Dewan penguji, yaitu: I Ketut Budaya Astra, S.Pd., M.Or., I Gede Suwiwa, S.Pd., M.Pd., Dr. Wahjoedi, S.Pd.,M.Pd., M.For., Dr. I Ketut Semarayasa, S.Pd., M.Or.
 9. Staf Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, yang selama ini telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan motivasi sebagai bekal menjalankan kehidupan didalam masyarakat.
 10. Staf Pegawai di Fakultas Olahraga dan Kesehatan, yang selama ini memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.
 11. Nyoman Suyasa, S.Pd, M.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Seririt yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi awal.
 12. Putu Sukrayasa, S.Pd., Guru PJOK kelas VII di SMP Negeri 2 Seririt yang telah memberi dorongan dan bantuan dalam observasi awal.
 13. Siswa kelas VII.A SMP Negeri 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020, yang telah menjadi subjek dalam penelitian.
 14. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan dalam bentuk moril dan materi dalam penyusunan skripsi ini.
 15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa apa yang terjadi dalam skripsi ini masih dari kata sempurna karena keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi pembangunan pendidikan.

Singaraja,

Peneliti ,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	vi
PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	vii
KATA PERSEMBERAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan	7
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan	7
1.7 Implikasi Penelitian	8
1.8 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
1.9 Devinisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	12
2.1 Multimedia Interaktif.....	12
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif	12

2.1.2 Model Multimedia Interaktif.....	13
2.1.3 Komponen-Komponen dalam Multimedia Interaktif.....	16
2.1.4 Kebutuhan Dasar Pengembangan Multimedia.....	19
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	21
2.2 Pembelajaran Bolabasket.....	22
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	22
2.2.2 Pengertian Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	23
2.2.3 Permainan Bolabasket.....	24
2.3 Penelitian yang Relevan	41
2.4 Kerangka Berpikir	42
2.5 Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	44
3.1.1 Model Pengembangan Produk.....	45
3.2 Prosedur Pengembangan Produk	46
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	46
3.2.2 Perencanaan (<i>Design</i>).....	47
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
3.2.4 Penerapan (<i>Implementation</i>)	52
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	52
3.3 Uji Coba Produk	53
3.3.1 Desain Uji Coba	53
3.3.2 Subjek Uji Coba	54
3.3.3 Jenis Data	56
3.3.4 Metode Instrumen Pengumpulan Data.....	57
3.3.5 Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Hasil Penelitian.....	62
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	62
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	74
4.1.3 Revisi Produk	74
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	80

4.2.1 Kelayakan Produk Multimedia Interaktif.....	81
4.2.2 Efektivitas Penggunaan Produk Multimedia Interaktif.....	82
4.3 Implikasi Penelitian	82
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Rangkuman.....	84
5.2 Simpulan.....	85
5.3 Saran	86
DAFTAR RUJUKAN	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	90
RIWAYAT HIDUP.....	98



DAFTAR TABEL

Table	Halaman
Tabel 2.1 Penjelasan Model Multimedia Deskripsi dan Ciri Multimedia	13
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran	47
Tabel 3.2 Kuisioner Evaluasi Data.....	54
Tabel 3.3 Konversi PAP Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	57
Tabel 4.1 Storyboard Multimedia Interaktif	62
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Isi/Materi	71
Tabel 4.3 Masukkan dan Komentar Ahli Isi/Materi	72
Tabel 4.4 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran	72
Tabel 4.5 Masukkan dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	73
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Media.....	74
Tabel 4.7 Masukkan dan Komentar Ahli Media.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Teknik Dasar Awal <i>Chest Pass</i>	26
Gambar 2.2 Teknik Dasar Pelaksnaan <i>Chest Pass</i>	27
Gambar 2.3 Teknik Dasar Akhir <i>Chest pass</i>	28
Gambar 2.4 Teknik Dasar Awal <i>Bounce Pass</i>	29
Gambar 2.5 Teknik Dasar Pelaksnaan <i>Bounce Pass</i>	30
Gambar 2.6 Teknik Dasar Akhir <i>Bounce pass</i>	31
Gambar 2.7 Teknik Dasar Awal <i>Overhead Pass</i>	32
Gambar 2.8 Teknik Dasar Pelaksnaan <i>Overhead Pass</i>	33
Gambar 2.9 Teknik Dasar Akhir <i>Overhead pass</i>	34
Gambar 2.10 Teknik Dasar Awal <i>Dribbling</i>	35
Gambar 2.11 Teknik Dasar Pelaksnaan <i>Dribbling</i>	36
Gambar 2.12 Teknik Dasar Akhir <i>Dribbling</i>	37
Gambar 2.13 Teknik Dasar Awal <i>Shooting</i>	38
Gambar 2.14 Teknik Dasar Pelaksnaan <i>Shooting</i>	39
Gambar 2.15 Teknik Dasar Akhir <i>Shooting</i>	40
Gambar 2.16 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	45
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i>	46
Gambar 4.1 <i>Flowchart view</i>	61
Gambar 4.2 Tampilan Awal Multimedia Interaktif	66
Gambar 4.3 Menu Multimedia Interaktif	66
Gambar 4.4 Menu Petunjuk	67
Gambar 4.5 Menu Indikator.....	67
Gambar 4.6 Menu Materi.....	68
Gambar 4.7 Menu Evaluasi.....	68
Gambar 4.8 Menu Profil	69
Gambar 4.9 Revisi Ahli Isi	75
Gambar 4.10 Revisi Ahli Desain	76
Gambar 4.11 Revisi Ahli Media	77

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
Lampiran 01. Uji Validitas Ahli Isi.....	89
Lampiran 02. Uji Validitas Desain.....	92
Lampiran 03. Uji Validitas Media	94

