

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN OLAHRAGA TRADISIONAL
PADA SISWA KELAS VII SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Oleh:

M. Fahmi Ulumudin

NIM 2103412

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN OLAHRAGA TRADISIONAL PADA SISWA KELAS VII SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK

Oleh

M. Fahmi Ulumudin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi
di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

© **M. Fahmi Ulumudin** 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

M. FAHMI ULUMUDIN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN OLAHRAGA TRADISIONAL
PADA SISWA KELAS VII SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK**

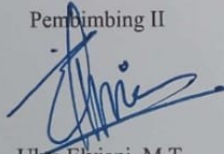
disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng
NIPT. 920171219910625101

Pembimbing II



Ulva Elviani, M.T
NIP.199511032024062001

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng
NIPT. 920171219910625101

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK PEMBELAJARAN OLAHRAGA TRADISIONAL
PADA SISWA KELAS VII SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK**

M. Fahmi Ulumudin

2103412

ABSTRAK

Pendidikan jasmani berperan dalam pembentukan karakter kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab lebih dari sekadar pencapaian akademis. Olahraga tradisional berpotensi menjadi media pembelajaran karakter dan pelestarian budaya, namun kurang diterapkan di sekolah akibat fokus pada olahraga modern, metode yang kurang menarik, dan keterbatasan sarana. Penelitian ini mengembangkan aplikasi multimedia interaktif tentang olahraga tradisional sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Luther yang meliputi enam tahapan: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengujian meliputi uji alpha dan beta. Uji alpha: validasi ahli materi 88% dan ahli media 95% (kategori Sangat Baik), serta pengujian fungsional *black-box* menunjukkan seluruh fitur berfungsi sesuai rancangan. Uji beta menggunakan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor rata-rata 75,75 (kategori *Good, grade C*). Hasil tersebut menunjukkan aplikasi layak dan mudah digunakan, sehingga direkomendasikan sebagai media pendukung pembelajaran olahraga tradisional untuk menanamkan nilai karakter dan melestarikan budaya.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), Multimedia Interaktif, Olahraga Tradisional, Permainan Tradisional

**DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE MULTIMEDIA
FOR LEARNING TRADITIONAL SPORTS
FOR SEVENTH GRADE STUDENTS AT SMPN SATAP 1 WARUNGJERUK**

M. Fahmi Ulumudin

2103412

ABSTRACT

Physical education contributes to character formation cooperation, discipline, and responsibility beyond academic achievement. Traditional sports can be an effective medium for character education and cultural preservation, but they remain underused in schools due to curricular emphasis on modern sports, uninspiring methods, and limited facilities. This study developed an interactive multimedia application on traditional sports as a teaching medium. The research applied a Research and Development (R&D) approach using Luther's Multimedia Development Life Cycle (MDLC), comprising six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Evaluation included alpha and beta testing. Alpha: content and media expert validations scored 88% and 95% (Very Good), and black-box functional testing showed all features worked as intended. Beta: System Usability Scale (SUS) averaged 75.75 (Good, grade C). Results indicate the application is feasible and user-friendly; it is recommended as a supplementary learning tool to teach traditional sports, foster character, and preserve cultural heritage.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning Media, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Traditional Games, Traditional Sports*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran	11
2.1.4 Prinsip Penggunaan Media.....	11
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2 Multimedia Interaktif	13
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	13
2.2.2 Komponen Multimedia Interaktif	14

2.3	Olahraga Tradisional.....	16
2.3.1	Pengertian dan Karakteristik Olahraga Tradisional	16
2.3.2	Jenis-jenis Olahraga Tradisional	17
2.3.3	Manfaat Olahraga Tradisional.....	20
2.4	Penelitian yang Relevan	21
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Desain penelitian.....	25
3.2	Prosedur Penelitian.....	26
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	34
3.4	Populasi dan Sampel	35
3.5	Instrumen penelitian.....	36
3.6	Sumber Data.....	36
3.7	Pengumpulan Data	37
3.8	Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil Analisis Data.....	39
4.1.1	Proses dan Hasil Pengembangan.....	39
4.1.1.1	Konsep (<i>Concept</i>)	39
4.1.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	41
4.1.1.2.1	<i>Storyboard</i>	41
4.1.1.2.2	<i>Flowchart</i>	46
4.1.1.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	47
4.1.1.4	Pembuatan (<i>assembly</i>)	47
4.1.1.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	53
4.1.1.5.1	Pengujian Alpha (<i>Alpha Testing</i>)	53

4.1.1.5.2	Pengujian Beta (<i>Beta Testing</i>)	56
4.1.1.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	57
4.2	Pembahasan.....	57
4.2.1	Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	58
4.2.2	Hasil Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif	60
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Instrumen Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 2 Indikator Instrumen Validasi Ahli Media	31
Tabel 3. 3 Interpretasi Skala Persentase Validasi Ahli	32
Tabel 3. 4 Kategori Skala Likert	33
Tabel 3. 5 Rumus Perhitungan Rata-rata SUS	33
Tabel 3. 6 Sebaran Populasi Penelitian Siswa Kelas VII SMP Satap 1 Warungjeruk	35
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Black Box	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Prosedur MDLC	26
Gambar 3. 2 Tahapan Model Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	27
Gambar 3. 3 Skor/nilai SUS.....	34
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i> Tampilan Home.....	42
Gambar 4. 2 <i>Storyboard</i> Tampilan Petunjuk.....	42
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> Tampilan Informasi	43
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> Tampilan Fitur Materi, Tujuan (a), Pilihan Materi (b)..	44
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> Tampilan Materi, Materi 1 (a), Materi 2 (b), Materi 3 (c)	44
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> Tampilan Fitur Kuis, Pilihan Kuis (a), Soal Kuis (b)....	45
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Tampilan Keluar.....	45
Gambar 4. 9 Flowchart Aplikasi Sidora.....	46
Gambar 4. 14 Tampilan Splashscreen/Intro	48
Gambar 4. 15 Tampilan Home.....	48
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4. 17 Tampilan Petunjuk, Petunjuk 1 (a), Petunjuk 2 (b).....	49
Gambar 4. 18 Tampilan Informasi, Profil (a), Sumber (b)	50
Gambar 4. 19 Tampilan Fitur Materi, Tujuan (a), Pengertian (b), Materi teks/video (c), Jenis Materi (d)	50
Gambar 4. 20 Tampilan Fitur Kuis, Kuis Level (a), Soal & Jawaban Kuis (b), Bravo (c), Nice Try (d), Hasil Kuis (e).....	51
Gambar 4. 21 Tampilan Keluar.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi	69
Lampiran 2 Izin Penelitian	72
Lampiran 3 Lembar Persetujuan menjadi Validator Ahli Materi	73
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	74
Lampiran 5 Lembar Persetujuan menjadi Validator Ahli Media.....	75
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 7 Format Lembar Validasi Ahli Materi	77
Lampiran 8 Format Lembar Validasi Ahli Media.....	79
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	83
Lampiran 11 Kuisioner SUS	85
Lampiran 12 Hasil Pengujian SUS	86
Lampiran 13 Kode Program Aplikasi Sidora.....	87
Lampiran 14 Dokumentasi.....	88

DAFTAR PUSTAKA

- Alaby, M. A. (2020). Media sosial whatsapp sebagai media pembelajaran jarak jauh mata kuliah ilmu sosial budaya dasar (ISBD). *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 273–289.
- Anggita, G., Mukarromah, S., & Ali, M. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal of Sport Science and Education (Jossae)*, 3. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jossae/article/download/3392/2421>
- Arief Sardiman Dkk. (2021). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. *Rajawali Press*, 332 pages.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585.
- Bayu, W. I., Synthiawati, N. N., & Setyawan, R. (2014). *Efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan melalui olahraga tradisional*. 2, 13–24.
- Bili, L. D., Selan, Y. Y., & Artikel, I. (2024). *Upaya Guru Penjas Dalam Memanfaatkan Permainan Bola Kecil Kasti Berbasis Lokal Dalam Pembelajaran Penjas Di Kelas Iv Sdi Oeba 4 Kota Kupang*. 6(2), 72–79.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi.
- Datau, S. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Kalari Pada Pembelajaran Pjok. *Jambura Arena of Physical Education and Sports*, 1, 1–9. <https://doi.org/10.37905/japes.v1i1.16628>
- Desiningrum, R. (2024). *Model pendidikan karakter melalui olahraga tradisional pada siswa sekolah dasar*.
- Dewi, K. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 117–124.

- Efendi, C. K., Dinata, V. C., & Maslikah, S. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Olahraga Tradisional Permainan Dagongan*. 2(5).
- Fatmawati. (2020). Analisis permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan fisik motorik anak kelas 1 sekolah dasar Jabal nur. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 5(3), 12–16.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah, H. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital*. 3.
- Hadi, P. (2018). *Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP*. 4, 32–37.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). *Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di Sma Negeri 1 Baradatu*. 2(1), 1–7.
- Hidayanti, M. (2013). *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan bakiak*. 195–200.
- Kholis, M. N., Rizky, M. Y., Zawawi, M. A., & Setiawan, I. (2021). Olahraga Sumpitan Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Di Masa Covid – 19 Pada Masyarakat Desa Branggahan Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 23–28.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Kurniawan, R., & Wahyuri, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Pada Materi Sepakbola Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Berbasis Multimedia. *Jurnal JPDO*, 5(4), 1–7. <http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/744%0Ahttp://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/download/744/287>
- Magfiroh, T. A. (2017). *Implementasi Model Personalized Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mawati, D. (2019). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Campang Raya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. (2019). *Permainan Tradisional* (Y. Mulyana & A.

Lengkana (eds.)).

Muslihah, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1), 36. <https://doi.org/10.24014/sb.v18i1.11787>

Nasution, R. K., & Siregar, N. I. (2013). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Magister Psikologi UMA*, 18–26.

Nesbit, J. C., & Leacock, T. L. (2009). *Pre-Print Collaborative Argumentation in Learning Resource Evaluation*. 574–588.

Nurazizah. (2025). *Komponen-Komponen Multimedia*. Nesaba Media.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.

Richey, R. C., Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Routledge.

Risdiyanti, I., Charitas, R., & Prahmana, I. (2018). *Etnomatematika : Eksplorasi Dalam Permainan*. 2(1), 1–11.

Rohani. (2020). *Media pembelajaran*.

Saprudin, Cahya, I., Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus : Smk Indonesia Global). *JAMAIIKA: Jurnal Abdi Masyarakat*, 1, 63–70. <http://openjournal.unpam.ac.id/>

Sari, P., Okra, R., Musril, H. A., & Sarwoderta. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MTs N 6 Agam. *Journal of Social Science Research*, 3(2), 13382–13391. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42514>

- Siahaan, J. M., & Sundhari. (2019). Pembelajaran Olahraga Tradisional Dan Rekreasi untuk Sma Dirumah Betang Tumbang Manggu Kalimantan Tengah. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 Nomor 2, 120.
- Subekti, E. E., Agustini, F., & Priyanto, W. (2017). Analisis Penerapan Permainan Tradisional Jawa Tengah Dalam Pembelajaran SD. *Laporan Penelitian Dosen Pemula, Universitas PGRI Semarang*, 1–50. <http://eprints.upgris.ac.id/214/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Rachmatia, M. (2024). Peran permainan egrang dalam melatih keseimbangan tubuh anak. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 13, 16–25.
- Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. 7 Maret 2019. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Zainuddin, M. S., Usman, A., Zakaria, A., & Abduh, I. (2023). *Permainan Olahraga Tradisional SMAN 1 Polewali Mandar*. 2(1), 76–82. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i1.1671>