

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS KODULAR PADA MATERI SEPAK TAKRAW
UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**



**SYAIFUDDIN ALI
1601622023**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN, DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
TAHUN 202**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS KODULAR PADA MATERI SEPAK TAKRAW
UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Kodular pada materi sepak takraw untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 202 Jakarta, di mana pembelajaran masih didominasi metode konvensional tanpa dukungan media interaktif sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teknik dasar sepak takraw, dengan hasil analisis kebutuhan menunjukkan 82,6% peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model Sugiyono (2019) dengan tujuh tahap pengembangan, meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk akhir, serta menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket analisis kebutuhan, instrumen validasi ahli, penilaian guru, dan penilaian peserta didik yang dianalisis menggunakan skala persentase kelayakan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berupa aplikasi mobile berbasis Android bernama TakrawEdu memuat lima menu utama yaitu Buku Panduan, Menu Materi, Menu Video, Menu Latihan, dan Menu Ujian, didukung faktor pendukung berupa kemudahan akses melalui smartphone dan visualisasi gerakan yang sistematis, sementara keterlibatan tiga ahli (ahli teknologi, ahli media PJOK, dan ahli sepak takraw) menghasilkan persentase kelayakan 93,3%, penilaian tiga guru PJOK 96,9%, uji coba kelompok kecil dengan 25 peserta didik di SMP Negeri 177 Jakarta 94,5%, dan uji coba kelompok besar dengan 50 peserta didik di SMP Negeri 202 Jakarta 98,6%, seluruhnya dalam kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Kodular, Sepak Takraw, Android, Research and Development.*

DEVELOPMENT OF KODULAR BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON SEPAK TAKRAW MATERIAL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

This study examines the development of Kodular-based interactive learning media on sepak takraw material for junior high school students at SMP Negeri 202 Jakarta, where learning was still dominated by conventional methods without interactive media support, causing students to experience difficulty in understanding basic sepak takraw techniques, with needs analysis results showing that 82.6% of students strongly needed application-based learning media. The research adopts a Research and Development (R&D) approach adapted from Sugiyono's model (2019) with seven development stages, including: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, and (7) final product revision, utilizing data collection techniques of needs analysis questionnaires, expert validation instruments, teacher assessments, and student assessments analyzed using a feasibility percentage scale. The findings reveal that the product developed, an Android-based mobile application named TakrawEdu, contains five main menus: Application Guide, Material Menu, Video Menu, Exercise Menu, and Exam Menu, supported by enabling factors of smartphone accessibility and systematic movement visualization, while validation by three experts (technology expert, PESH media expert, and sepak takraw expert) yielded a feasibility percentage of 93.3%, assessment by three PESH teachers yielded 96.9%, small group trial with 25 students at SMP Negeri 177 Jakarta yielded 94.5%, and large group trial with 50 students at SMP Negeri 202 Jakarta yielded 98.6%, all classified in the Very Feasible category.

Keywords: *Interactive Learning Media, Kodular, Sepak Takraw, Android, Research and Development.*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Pembimbing 1

Dr. Abdul Gani, M.Pd

NIP. 197802172006041001



30/2026
06

Pembimbing 2

Dr. Novri Asri, M.Pd

NIP. 199010112024061003



29/2026
06

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

1. Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Kes, AIFO
NIP. 197205222006042001

Ketua



30/2026
06

2. Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd
NIP. 196212101990031007

Sekretaris



30/2026
06

3. Dr. Abdul Gani, M.Pd
NIP. 197802172006041001

Anggota



30/2026
06

4. Dr. Novri Asri, M.Pd
NIP. 199010112024061003

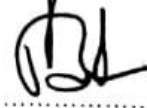
Anggota



29/2026
06

5. Dr. Burhan Basyiruddin, M.Pd
NIP. 199302152024211001

Anggota



30/2026
06

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 5 Juni 2026



Syaifuddin Ali



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Syarifuddin Ali
NIM : 1601622023
Fakultas/Prodi : FKK - Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Alamat email : Syarifuddin.ali217@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

pengembangan media Pembelajaran Interaktif
Berbasis Kodular pada materi Sepak Takraw untuk
peserta didik Sekolah menengah pertama

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Juli 2026

Penulis

(Syarifuddin Ali)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Skripsi ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu. **Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta. Ibu **Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd. M.Kes. AIFO.** Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi. Bapak. **Dr. Abdul Gani, M.Pd** dan Bapak. **Dr. Novri Asri, M.Pd.** Selaku Dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini. Ayah **Ali Shodiqin**, Ibu **Yuli Irawati** dan keluarga saya, yang telah memberikan dukungan material maupun moral, Sahabati **Maulida Afna Musoffa**, yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan keolahragaan.

Jakarta, 5 Juni 2026

Syaifuddin Ali

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Perumusan Masalah	7
D. Kegunaan Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	10
A. Konsep Pengembangan Model.....	10
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	12
C. Kerangka Teoretik.....	16
D. Rancangan Model.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Tujuan Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Karakteristik Model yang dikembangkan	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian	52
E. Pendekatan dan Metode Penelitian	53
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	53
1. Validitas Instrumen	53
2. Reliabilitas Instrumen	54
G. Langkah-langkah Pengembangan Model.....	55
1. Penelitian Pendahuluan	55
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	55
3. Pengembangan Produk Awal	56
4. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	56

a. Telaah Pakar (<i>Expert Judgment</i>).....	57
b. Skala Penilaian Instrumen.....	63
c. Uji Coba Kelompok Kecil.....	63
d. Uji Coba Kelompok Besar	64
H. Teknik Analisis Data.....	65
1. Validasi Ahli	65
2. Penilaian Guru.....	66
3. Penilaian Peserta Didik	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Pengembangan Model	68
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	68
2. Model Final	70
B. Kelayakan Model	81
1. Uji Kelayakan Teoretik	81
2. Uji Kelayakan Empiris	86
C. Uji Coba Produk.....	88
1. Uji Coba Kelompok Kecil.....	88
2. Uji Coba Kelompok Besar	90
D. Pembahasan.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	104
RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Matriks Perbandingan	3
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	50
Tabel 3.2 Hasil Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran.....	55
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran PJOK.....	57
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Sepak Takraw	58
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Teknologi.....	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru PJOK	61
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Peserta Didik	62
Tabel 3.8 Skala Penilaian Instrumen.....	63
Tabel 3.9 Contoh Perhitungan Persentase Penilaian Peserta Didik	66
Tabel 3.10 Kategori Kelayakan.....	67
Tabel 4.1 Lokasi dan Karakteristik Subjek Penelitian	70
Tabel 4.2 Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Teknologi	72
Tabel 4.3 Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Sepak Takraw.....	73
Tabel 4.4 Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media PJOK	76
Tabel 4.5 Revisi Setelah Uji Coba Produk.....	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli.....	84
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Guru PJOK.....	87
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Kecil	89
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Peserta Didik Pada Uji Coba Kelompok Besar	91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Teknik Sepak Sila.....	30
Gambar 2.2 Teknik Sepak Kura.....	32
Gambar 2.3 Teknik Memaha.....	34
Gambar 2.4 Teknik Menyundul	36
Gambar 2.5 Teknik Servis.....	39
Gambar 2.6 Teknik Umpan.....	41
Gambar 2.7 Teknik Smes.....	43
Gambar 2.8 Teknik Blok.....	45
Gambar 2.9 Rancangan Model Media Pembelajaran Sepak Takraw.....	48
Gambar 4.1 Angket Analisis Kebutuhan Melalui <i>Google Form</i>	69
Gambar 4.2 Tampilan Awal Aplikasi	78
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama Aplikasi	78
Gambar 4.4 Tampilan Buku Panduan Aplikasi.....	79
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi Aplikasi.....	79
Gambar 4.6 Tampilan Menu Video Teknik Dasar Aplikasi	79
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video Teknik Lanjutan Aplikasi	80
Gambar 4.8 Tampilan Soal Latihan Aplikasi.....	80
Gambar 4.9 Tampilan Soal Ujian Aplikasi.....	81
Gambar 4.10 Dokumentasi Foto Bersama Validator ahli teknologi.....	82
Gambar 4.11 Dokumentasi Foto Bersama Validator ahli media PJOK.....	83
Gambar 4.12 Dokumentasi Foto Bersama Validator ahli Sepak takraw	84
Gambar 4.13 Dokumentasi Foto Bersama Guru PJOK SMPN 177 Jakarta	86
Gambar 4.14 Dokumentasi Foto Bersama Guru PJOK SMPN 202 Jakarta	87
Gambar 4.15 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	89
Gambar 4.16 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	90

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Instrumen	104
a. Angket Validasi Ahli Sepak Takraw.....	104
b. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran PJOK	107
c. Angket Validasi Ahli Teknologi	110
d. Angket Penilaian Guru	113
e. Angket Penilaian Peserta Didik	122
Lampiran Hasil Validasi dan Uji Coba	125
a. Hasil Validasi Ahli	125
b. Hasil Penilaian Guru	125
c. Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil.....	125
d. Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Skala Besar	126
Lampiran Dokumen Pendukung (Persuratan).....	127
a. Surat Izin Pengambilan Data Video Atlet PPOP Jakarta	127
b. Surat Izin Penelitian di SMPN 177 Jakarta.....	128
c. Surat Balasan Penelitian di SMPN 177 Jakarta	129
d. Surat Izin Penelitian di SMPN 202 Jakarta.....	130
e. Surat Balasan Penelitian di SMPN 202 Jakarta	131
f. Surat Izin Validasi Ahli Pembelajaran PJOK	132
g. Surat Izin Validasi Ahli Teknologi	133
h. Surat Izin Validasi Ahli Sepak Takraw.....	134
i. Surat Permohonan Ujian Skripsi.....	135
j. Lembar Persetujuan Sidang Skripsi	136
k. Surat Undangan Penguji Skripsi	137
Lampiran Dokumen Pendukung (Foto)	138
a. Dokumentasi Validasi Ahli	138
b. Dokumentasi Penilaian Guru	139
c. Dokumentasi Pengambilan Video Atlet PPOP Jakarta.....	140

- d. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil 140
- e. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar

