

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI  
BERBASIS ANDROID UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS  
KELAS 10**



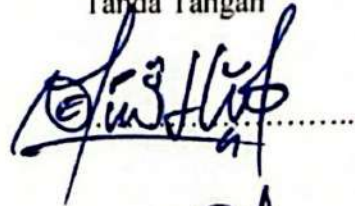
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2026**

## LEMBAR PENGESAHAN SKIRPSI

Nama  
Pembimbing I

Eko Prabowo, M.Pd.  
NIP. 198604172020121012

Tanda Tangan

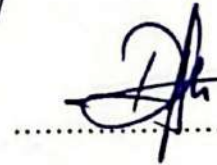


Tanggal

7/8<sup>26</sup>

Pembimbing II

Dwi Indra Kurniawan, M.Pd.  
NIP. 19860603202521168



7/8<sup>26</sup>

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

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

Ketua



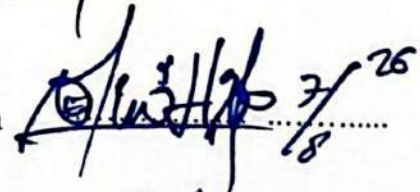
2. Prof. Dr. Sukiri, M.Pd.  
NIP.195908161987031002

Sekretaris



3. Eko Prabowo, M.Pd  
NIP.198604172020121012

Anggota



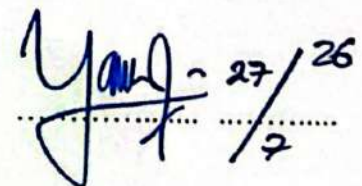
4. Dwi Indra Kurniawan, M.Pd  
NIP.19860603202521168

Anggota



5. Dr. Yafi Velyan Mahyudi, M.Pd.  
NIP.199011272023211025

Anggota



Tanggal Lulus : 17 Juli 2026

## 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, 29 Juni 2026  
Yang membuat pernyataan,



Imam Tsauroh Robbani  
No. Reg. 1601619032



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](http://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 : Imam Tsaurah Robbani  
NIM : 1601619032  
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan / Pendidikan Jasmani  
Alamat email : itsaurah9@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 :

Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Android  
Untuk Sudah Menengah Atas Kelas 10

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, 10 Agustus 2026

Penulis

(Imam Tsaurah Robbani)  
nama dan tanda tangan

# APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI BERBASIS ANDROID UNTUK SEKOLAH MENENGAH ATAS KELAS 10

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *Android* sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X. Pembuatan aplikasi ini dilakukan untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi Pendidikan Jasmani baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan aplikasi, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, yaitu halaman pembuka (*splash screen*), halaman utama (*home screen*), menu materi pembelajaran, video pembelajaran, gambar pendukung materi, latihan soal atau evaluasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi. Melalui aplikasi ini, siswa dapat mempelajari materi Pendidikan Jasmani kapan saja dan di mana saja menggunakan perangkat *Android* yang dimiliki. Hasil pengujian terhadap 30 siswa kelas X SMA Muhammadiyah 23 Jakarta menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh tanggapan yang sangat baik. Sebanyak 9 siswa (30%) menyatakan Sangat Setuju, 18 siswa (60%) menyatakan Setuju, dan 3 siswa (10%) menyatakan Cukup Setuju bahwa aplikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis *Android* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan diterima dengan baik oleh siswa, praktis, mudah digunakan, serta layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini memberikan manfaat dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif, serta membantu siswa memahami materi teori dan praktik, meningkatkan kemandirian belajar, dan memberikan kesempatan untuk mempelajari kembali materi kapan saja dan di mana saja.

**Kata Kunci:** Aplikasi Pembelajaran, *Android*, Pendidikan Jasmani, SMA Kelas X, ADDIE.

# ***ANDROID-BASED PHYSICAL EDUCATION LEARNING APPLICATION FOR GRADE 10 SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS***

## ***ABSTRACT***

*This study aims to creating an Android-based Physical Education learning application as a learning medium for tenth-grade senior high school students. The application was developed to provide an alternative learning medium that is more engaging, interactive, and easily accessible, thereby helping students understand Physical Education materials both inside and outside the classroom. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed application includes several main features, namely a splash screen, home page, learning materials, instructional videos, supporting images, quizzes or evaluation exercises, and references used in preparing the learning materials. Through this application, students can access and study Physical Education materials anytime and anywhere using their Android devices. The implementation results involving 30 tenth-grade students of SMA Muhammadiyah 23 Jakarta showed that the application received highly positive responses. A total of 9 students (30%) strongly agreed, 18 students (60%) agreed, and 3 students (10%) moderately agreed that the Android-based Physical Education learning application was appropriate for use as a learning medium. These findings indicate that the developed application was well accepted by students, practical, easy to use, and suitable as a learning medium. Furthermore, the application provides practical benefits by assisting teachers in delivering learning materials in a more engaging and interactive manner while enabling students to better understand both theoretical and practical materials, promote independent learning, and review learning content anytime and anywhere.*

**Keywords:** *Learning Application, Android-Based Learning, Physical Education, Senior High School, Grade 10, ADDIE.*

## 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 Fakultas Ilmu Olahraga 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, pada kesempatan kali ini saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu **Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu **Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd., M.Kes,** selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak **Prof. Dr. Sukiri, M.Pd,** selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing saya selama perkuliahan sampai saya menyelesaikan skripsi.
4. Bapak **Eko Prabowo, M.Pd,** selaku dosen pembimbing 1 saya yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya menyelesaikan skripsi.
5. Bapak **Dwi Indra Kurniawan, M.Pd,** selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya menyelesaikan skripsi
6. Bapak **Dr. Iwan Setiawan, M.Pd,** selaku ahli pembelajaran penjas.
7. Bapak **Mastri Juniarto, M.Pd,** selaku ahli media pembelajaran penjas.
8. Bapak **Dr. Nur Fitranto, M.Pd,** selaku ahli tes dan kontruksi
9. Bapak **Dr. Widodo, M.Pd** selaku ahli IT
10. Bapak **Arif Dwi Saputra, S,Pd, Gr,** selaku guru yang telah memvalidasi.

11. Kedua Orang tua saya yang selalu membantu dan memberikan dukungan material maupun moral, yang selalu mengingatkan saya untuk mengerjakan skripsi ini dan selalu mendukung saya untuk menyelesaikannya.
12. Kepada Keluarga saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
13. Terima kasih juga kepada Senior-senior serta teman - teman mahasiswa, telah banyak membantu saya selama perkuliahan dan selalu memberikan semangat untuk saya menjalani perkuliahan.

Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi sekolah dan bagi para pendidik. Namun demikian, penulis tetap menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu penulis sangat mengharapkan koreksi dari berbagai pihak untuk memperbaiki 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, 29 Juni 2026

Imam Tsauroh Robbani

## DAFTAR ISI

Halaman

|                                                |             |
|------------------------------------------------|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                           | <b>i</b>    |
| <b><i>ABSTRACT</i> .....</b>                   | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                         | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                      | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                      | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                   | <b>ix</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                  | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah.....                 | 1           |
| B. Fokus Penelitian.....                       | 5           |
| C. Rumusan Masalah.....                        | 5           |
| D. Kegunaan Penelitian.....                    | 5           |
| <b>BAB II KAJIAN TEORETIK.....</b>             | <b>7</b>    |
| A. Konsep Pengembangan Model.....              | 7           |
| B. Konsep Model yang Dikembangkan.....         | 12          |
| C. Kerangka Teoretik.....                      | 14          |
| D. Rancangan Model.....                        | 26          |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>     | <b>32</b>   |
| A. Tujuan Penelitian .....                     | 32          |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....            | 32          |
| C. Karakteristik Media yang Dikembangkan ..... | 32          |
| D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....      | 33          |

|                                                     |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|
| E. Langkah-langkah Pengembangan Model .....         | 35        |
| 1. Penelitian Pendahuluan .....                     | 35        |
| 2. Perencanaan Pengembangan Model.....              | 36        |
| 3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model .....        | 41        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>42</b> |
| A. Hasil Pengembangan Model .....                   | 42        |
| B. Kelayakan Model .....                            | 46        |
| C. Revisi Model .....                               | 52        |
| D. Implementasi .....                               | 53        |
| E. Evaluasi .....                                   | 54        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>             | <b>60</b> |
| A. Kesimpulan .....                                 | 60        |
| B. Saran.....                                       | 61        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                         | <b>62</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                | <b>65</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                      | Halaman |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1. Fase-fase Pengembangan Model ADDIE .....                                                                                          | 10      |
| 2. Peta Konsep Aplikasi Pembelajaran Penjas Kelas 10.....                                                                            | 31      |
| 3. <i>Landing Screen</i> .....                                                                                                       | 37      |
| 4. <i>Home Screen</i> .....                                                                                                          | 37      |
| 5. <i>BAB Screen</i> .....                                                                                                           | 38      |
| 6. <i>Materi Screen</i> .....                                                                                                        | 39      |
| 7. <i>Evaluasi Screen</i> .....                                                                                                      | 40      |
| 8. <i>Referensi Screen</i> .....                                                                                                     | 40      |
| 9. Model Draft Awal .....                                                                                                            | 44      |
| 10. Model Final .....                                                                                                                | 45      |
| 11. Grafik Angket aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan.....                                                                     | 55      |
| 12. Grafik Angket kategori aplikasi ini mempermudah saya dalam memahami materi PJOK.....                                             | 55      |
| 13. Grafik Angket aplikasi ini lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran biasa .....                                            | 56      |
| 14. Grafik Angket aplikasi ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri .....                                                    | 56      |
| 15. Grafik Angket aplikasi ini memberikan fleksibilitas bagi saya untuk belajar kapan saja dan dimana saja .....                     | 57      |
| 16. Grafik Angket aplikasi ini membantu saya belajar lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan buku.....                          | 57      |
| 17. Grafik Angket aplikasi ini menarik dan nyaman digunakan.....                                                                     | 58      |
| 18. Grafik Angket aplikasi ini lebih menarik untuk dipelajari .....                                                                  | 58      |
| 19. Grafik Angket kuis atau latihan yang tersedia membantu saya mengukur pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.....        | 59      |
| 20. Grafik Angket saya merasa puas menggunakan aplikasi pembelajaran ini dan bersedia menggunakannya kembali untuk belajar PJOK..... | 59      |

## DAFTAR TABEL

|                                                | Halaman |
|------------------------------------------------|---------|
| 1. Telaah Dosen Ahli Pembelajaran Penjas ..... | 47      |
| 2. Telaah Dosen Ahli Media Pembelajaran .....  | 48      |
| 3. Telaah Dosen Ahli Tes dan Konstruksi .....  | 49      |
| 4. Telaah Dosen IT .....                       | 50      |
| 5. Telaah Guru Pendidikan Jasmani .....        | 51      |



## DAFTAR LAMPIRAN

|     |                                                          | Halaman |
|-----|----------------------------------------------------------|---------|
| 1.  | Validasi Ahli Pembelajaran Penjas.....                   | 65      |
| 2.  | Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Penjas .....           | 66      |
| 3.  | Validasi Ahli Media Pembelajaran.....                    | 67      |
| 4.  | Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran .....            | 68      |
| 5.  | Validasi Ahli Tes dan Konstruksi.....                    | 69      |
| 6.  | Lembar Validasi Ahli Tes dan Konstruksi .....            | 70      |
| 7.  | Validasi Ahli IT .....                                   | 71      |
| 8.  | Lembar Validasi Ahli IT.....                             | 72      |
| 9.  | Validasi Ahli Guru.....                                  | 73      |
| 10. | Lembar Validasi Ahli Guru .....                          | 74      |
| 11. | Validasi Ahli Evaluasi .....                             | 75      |
| 12. | Screenshot Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani..... | 76      |
| 13. | Kuesioner Penilaian Aplikasi Penjas Kelas 10 .....       | 85      |
| 14. | Surat Penelitian.....                                    | 88      |
| 15. | Surat Balasan Penelitian .....                           | 89      |
| 16. | Dokumentasi Penelitian.....                              | 90      |
| 17. | Riwayat Hidup.....                                       | 93      |