

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS OLAH RAGA  
DI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**WAHYU SISWANTO**

**16.12.9208**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS OLAHKRAGA  
DI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**WAHYU SISWANTO**

**16.12.9208**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**WAHYU SISWANTO**

**16.12.9208**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 09 November 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302105**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF KELAS OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 SEWON BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Siswanto**

**16.12.9208**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Desember 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Haryoko, S.Kom. M.Cs.  
NIK. 190302286



---

Alfie Nur Rahmi, M.Kom.  
NIK. 190302240



---

Mei P Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187



---

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Wahyu Siswanto**  
**NIM : 16.12.9208**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Media Pembelajaran Interaktif Kelas Olahraga Di Sma Negeri 1 Sewon Bantul**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi Iainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak Iain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang Iain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi Iainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Maret 2023

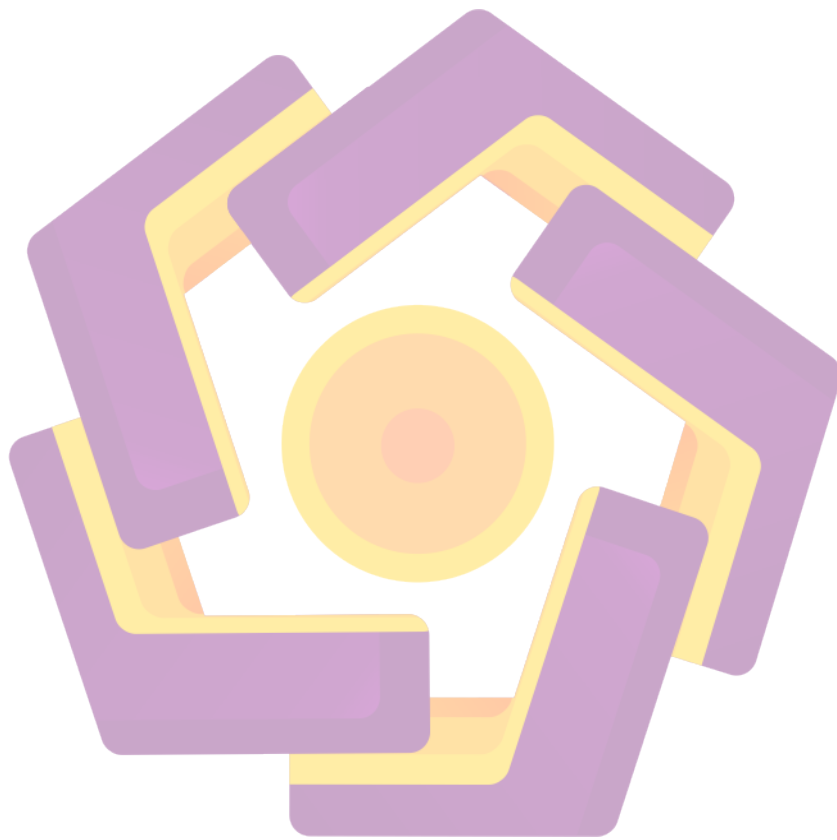
Yang Menyatakan,



Wahyu Siswanto

## **MOTTO**

**“ SEBAIK-BAIK MANUSIA ADALAH MANUSIA YANG  
PALING BERMANFAAT BAGI SESAMA ”**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkatnya skripsi ini bisa diselesaikan dengan lancar, maka dari itu skripsi ini saya persembahkan untuk :

Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnya skripsi dapat dikerjakan dengan lancar.

Orang tua saya serta keluarga saya yang memberi dukungan, dan doa yang tiada henti selalu dipanjatkan oleh saudara-saudara saya.

Teman-teman satu kelas yang senantiasa membantu ketika saya mengalami kebingungan pada saat pengerjaan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan balasan berlimpah kepada orang-orang yang telah membantu saya. Amin.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkatnya skripsi ini bisa diselesaikan dengan lancar, dan tepat waktu.

Tujuan dari penyusunan ini guna untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian dalam jenjang sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Pada proses pengerjaan skripsi ini banyak pihak yang sangat membant, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
2. Orang tua yang telah memberikan materi yang cukup dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Yati Utami Purwaningsih, M.pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Sewon Bantul yang bersedia memberikan izin penelitian.
4. Teman-teman satu kelas yang banyak membantu memberikan dukungan sehingga skripsi ini bisa selesai.



## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Peneliti .....	4
1.5.2 Bagi Guru .....	4
1.5.3 Bagi Siswa.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Survey .....	4
1.6.1.2 Metode Observasi .....	4
1.6.1.3 Metode Wawancara .....	4
1.6.1.4 Metode Studi Pustaka .....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	4
1.6.3 Sistematika Penulisan.....	5

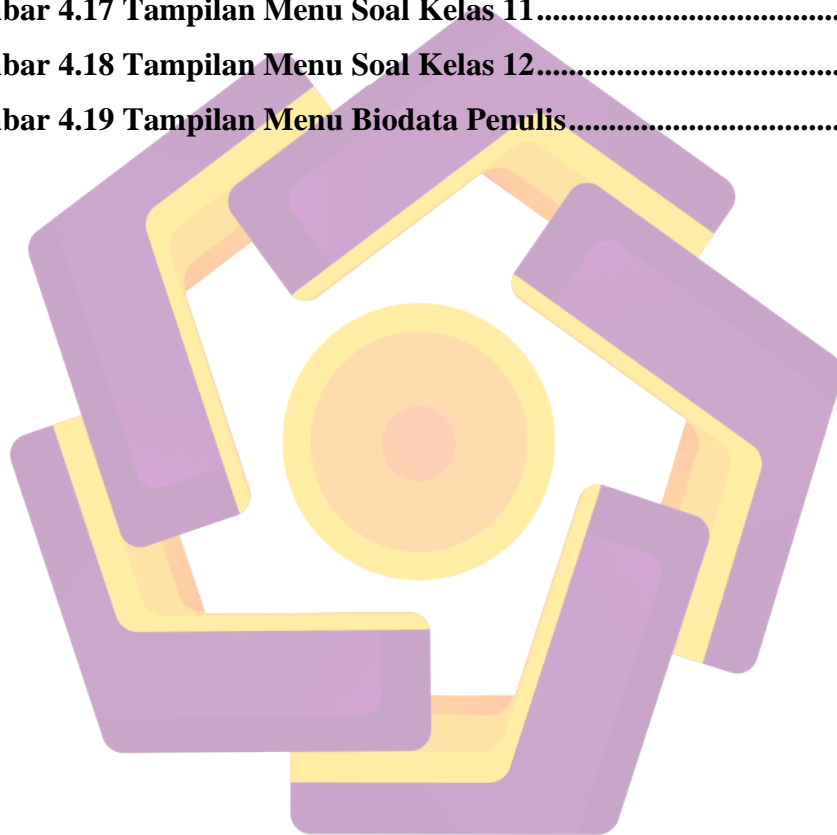
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori .....	7
2.2.1 Pengertian Media.....	7
2.2.2 Pengertian Pembelajaran .....	7
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.4 Pengertian Olahraga .....	8
2.3 Pengertian Multimedia .....	9
2.3.1 Elemen Multimedia .....	9
2.3.2 Struktur Multimedia .....	11
2.3.3 Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.4 Metodologi Pengembangan Multimedia .....	14
2.5 Tahapan Produksi .....	16
2.5.1 Tahap Pra Produksi .....	16
2.5.2 Tahap Produksi.....	16
2.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	16
2.5.4 Diagram Metrik .....	17
<b>BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>19</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	19
3.1.1 Deskripsi SMA Negeri 1 Sewon Bantul .....	19
3.1.2 Profil SMA Ngeri 1 Sewon Bantul .....	19
3.1.3 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Sewon Bantul .....	19
3.2 Analisis Masalah .....	20
3.2.1 Identifikasi Masalah .....	20
3.3 Analisis Kelayakan.....	21
3.3.1 Kelayakan Sistem .....	21
3.3.2 Kelayakan Teknologi .....	21
3.3.3 Kelayakan Operasional .....	21
3.3.4 Kelayakan Hukum.....	21
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	22
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	22

3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	22
3.5 Perancangan Sistem Multimedia.....	24
3.5.1 Merancang Konsep.....	24
3.5.2 Merancang Isi.....	24
3.5.3 Merancang Naskah.....	24
3.5.4 Merancang Grafik.....	27
<b>BAB 4 IMPELEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Implementasi.....	33
4.1.1 Pembuatan Aset.....	33
4.1.2 Pembuatan Interface.....	33
4.2 Uji Coba Media Interaktif.....	37
4.2.1 Uji Coba Pengguna.....	37
4.2.1.1 Pembahasan Hasil Responden Pengguna.....	38
4.2.3 Black Box Testing.....	47
4.3 Pemeliharaan.....	49
4.3.1 Manual Media.....	49
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Teks .....	9
Gambar 2.2 Elemen Gambar .....	10
Gambar 2.3 Elemen Audio .....	10
Gambar 2.4 Elemen Video .....	11
Gambar 2.5 Elemen Animasi .....	11
Gambar 2.6 Multimedia Interaktif.....	13
Gambar 2.7 Multimedia Hiperaktif .....	13
Gambar 2.8 Multimedia Linier.....	14
Gambar 2.9 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	14
Gambar 3.1 Menu Intro .....	27
Gambar 3.2 Menu Utama.....	28
Gambar 3.3 Materi Kelas 10 .....	28
Gambar 3.4 Materi Kelas 11 .....	29
Gambar 3.5 Materi Kelas 12 .....	29
Gambar 3.6 Menu Soal.....	30
Gambar 3.7 Soal Kelas 10 .....	30
Gambar 3.8 Soal Kelas 11 .....	30
Gambar 3.9 Soal Kelas 12 .....	31
Gambar 3.10 Menu Hasil Akhir Soal .....	31
Gambar 3.11 Menu Biodata .....	32
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS 6 .....	34
Gambar 4.2 Tampilan Import to Library .....	34
Gambar 4.3 Tampilan Layer Adobe Flash CS 6.....	35
Gambar 4.4 Tampilan untuk membuat Symbol .....	35
Gambar 4.5 Tampilan Pada Menu Tombol.....	36
Gambar 4.6 Tampilan Di Dalam Menu Tombol.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Saat Memasukkan Gambar .....	37
Gambar 4.8 Alur Pengumpulan Data Kuesioner.....	39
Gambar 4.9 Diagram Aspek Penilaian Media Pembelajaran.....	46

<b>Gambar 4.10 Tampilan Menu Intro Judul.....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi Kelas 10 .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.13 Tampilan Menu Materi Kelas 11 .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi Kelas 12 .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.15 Tampilan Menu Soal .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.16 Tampilan Menu Soal Kelas 10.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.17 Tampilan Menu Soal Kelas 11.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.18 Tampilan Menu Soal Kelas 12.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.19 Tampilan Menu Biodata Penulis.....</b>	<b>54</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Tabel Diagram Metrik .....</b>	<b>17</b>
<b>Tabel 3.1 Perangkat Keras (Hardware).....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software).....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.3 Sumber Daya Manusia (Brainware).....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.4 Merancang Naskah .....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Untuk Siswa.....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Jawaban .....</b>	<b>40</b>
<b>Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai.....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4.4 Tabel Interval .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.5 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Materi.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.6 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Tampilan.....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.7 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Suara .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 4.8 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Animasi .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4.9 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Penggunaan .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 4.10 Tabel Hasil Perhitungan Responden Aspek Soal .....</b>	<b>45</b>
<b>Tabel 4.11 Tabel Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 4.12 Pengujian Dengan Balckbox Testing.....</b>	<b>47</b>

## INTISARI

SMA Negeri 1 Sewon Bantul merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas yang mengembangkan potensi Peserta didik melalui pembelajaran yang berbasis IT yang mengedepankan ilmu pengetahuan. Pengenalan materi Olahraga pada SMA Negeri 1 Sewon Bantul sebagai media pembelajarannya masih menggunakan media berupa gambar yang terdapat di buku pelajaran, hal ini dinilai kurang efektif karena hanya dapat dilihat pada gambar mati yang berkesan kaku dan kurang menarik. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dikemas secara menarik agar informasi dapat tersampaikan ke peserta didik. Salah satunya lewat media flash player. Media Pembelajaran Interaktif Olahraga kelas 10, 11 atau 12. Dalam pembuatan Program ini menggunakan Software Adobe Flash CS 6 dan Software Penampil aplikasi adalah Flash Player.

**Kata Kunci :** SMA Negeri 1 Sewon Bantul, Media Pembelajaran, Olahraga, Adobe Flash CS6 , Flash Player



## ABSTRACT

*SMA Negeri 1 Sewon Bantul is one of the high schools that develops the potential of students through IT -based learning that prioritizes science. Introduction to Sports Materials at SMA Negeri 1 Sewon Bantul as a learning media still uses the media in the form of images contained in textbooks, this is considered less effective because it can only be seen in a deadly and less attractive image. Therefore we need learning media that is packaged in an interesting way so that information can be conveyed to students. One of them is through Flash Player media. Interactive Learning Media Sports Class 10, 11 or 12. In making this program using Adobe Flash Cs 6 software and application performer software is a flash player.*

**Keywords:** *SMA Negeri 1 Sewon Bantul, Learning Media, Sports, Adobe Flash Cs6, Flash Player*

