

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI
LARI JARAK PENDEK PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GIRIYOSO
KECAMATAN JATIPURNO WONOGIRI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

ALFARDO JASRIEL ALIMARUF

2212030557

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI
LARI JARAK PENDEK PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GIRIYOSO
KECAMATAN JATIPURNO WONOGIRI**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

ALFARDO JASRIEL ALIMARUF

2212030557

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2025

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI LARI JARAK PENDEK
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GIRIYOSO KECAMATAN
JATIPURNO WONOGIRI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ALFARDO JASRIEL ALIMARUF

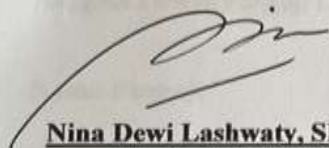
2212030557

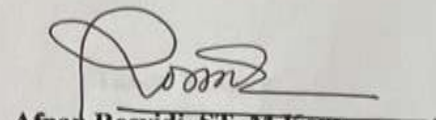
Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 12 Agustus 2025

Pembimbing 1

Pembimbing 2


Nina Dewi Lashwaty, SE, MSi
NIDN. 0622067704


Afnan Rosvidi, ST, M.Kom.
NIDN. 0508016803

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer



Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK AMIKOM SURAKARTA



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN MATERI LARI JARAK PENDEK
PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GIRIYOSO KECAMATAN
JATIPURNO WONOGIRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ALFARDO JASRIEL ALIMARUF
2212030557

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Siti Rihastuti, M.Kom

Nurhidayanto, M.Pd.

Nina Dewi Lashwaty, SE,MSi

Tanda Tangan



MOTTO

“Tetaplah berbuat baik meskipun kamu tidak diperlakukan dengan baik”

(H.R.D. Hendro Suwarno)

“Jadilah cahaya yang bisa memberi penerangan di sekitar tempat tinggal saudara”

(H.R. Agus Wiyono Santoso, S.Sos)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan sesungguhnya

Bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 285)

PERSEMBAHAN

Ayah dan Ibu tercinta, Sumber kekuatan, doa, dan cinta yang tak pernah putus.

Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan dukungan tanpa syarat yang selalu kalian berikan. Tanpa bimbingan dan restu kalian, aku tidak akan sampai di titik ini.

Dina Novita Sari, Seseorang yang selalu hadir memberi semangat, menguatkan di saat lelah, dan menemani setiap proses perjuangan ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan cinta yang tulus. Kehadiranmu menjadi energi besar dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Petunjuk, Rahmat, serta Ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun judul Tugas Akhir ini adalah " Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar PJOK Pada Sekolah Dasar Negeri 1 Giriyoso Kecamatan Jatipurno Wonogiri". Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Diploma (D3) Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta.

Tugas Akhir ini tidak mungkin dapat terwujud tanpa adanya bimbingan, dorongan, dan doa dari berbagai pihak. oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Moch, Hari Purwidianoro, S.T, M.M, M.Kom. selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Nina Dewi Lashwaty, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1.
3. Afnan Rosyidi, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian Tugas Akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.4.1 Bagi Pihak Sekolah	3
1.4.2 Bagi Penulis.....	4
1.5 Manfaat Penulisan	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi STMIK Amikom Surakarta	4
1.5.3 Bagi Pihak Sekolah	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara.....	5
1.6.3 Metode Kepustakaan	5
1.7 Teori Yang Digunakan	5
1.7.1 Definisi Multimedia	5
1.7.2 Elemen Elemen Multimedia.....	6
1.7.3 Media pembelajaran	8

1.7.4	Media Pembelajaran Interaktif.....	8
1.7.5	Video Interaktif.....	9
1.7.6	Pengertian PJOK.....	9
1.7.7	Struktur Navigasi.....	12
1.7.8	Pengembangan Multimedia.....	13
1.8	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	13
1.8.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	13
1.8.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	14
1.9	Sistematika Penulisan.....	16
1.10	Jadwal Kegiatan	17
BAB II	GAMBARAN OBYEK.....	18
2.1	Gambaran Obyek.....	18
2.2	Struktur Organisasi.....	19
2.3	Visi dan Misi	22
2.3.1	Visi	22
2.3.2	Misi.....	22
2.4	Target Produk.....	23
BAB III	PEMBAHASAN	24
3.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	24
3.1.1	Analisis Masalah dan Kebutuhan Pengguna	24
3.1.2	Analisis Materi	24
3.2	Merancang Konsep (<i>Design</i>).....	24
3.3	Merancang Isi (Lanjutan <i>Design</i>).....	26
3.3.1	Penyusunan Materi.....	27
3.3.2	Media Visual dan Teks.....	28
3.3.3	Audio Dubbing.....	28
3.3.4	Interaktivitas.....	28
3.3.5	Kuis sebagai Evaluasi.....	29
3.4	Merancang Naskah (Lanjutan <i>Design</i>).....	29
3.5	Merancang Grafik (Lanjutan <i>Design</i>)	30
3.6	Merancang Sistem (<i>Development</i>)	33

3.6.1	<i>Scene Splash Screen</i>	34
3.6.2	Menu Utama.....	35
3.6.3	Materi	38
3.6.4	Kuis Interaktif	40
3.6.5	Halaman Video dan Informasi	43
3.7	Mengetes dan Menjalankan Sistem (<i>Implementation & Evaluation</i>)	46
3.7.1	Tujuan Pengujian.....	46
3.7.2	Skenario Pengujian.....	47
3.7.3	Pengujian dan Evaluasi Hasil.....	47
3.7.4	Dokumentasi Pengujian.....	50
BAB IV	PENUTUP	54
4.1	Kesimpulan.....	54
4.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	14
Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan	17
Tabel 3.1 Struktur <i>Sence</i>	25
Tabel 3.2 Penyusunan Materi.....	27
Tabel 3.3 Struktur <i>Frame</i> dan <i>MovieClip</i> pada <i>Scene</i> Materi.....	39
Tabel 3.4 Struktur <i>Frame Scene Quiz</i>	41
Tabel 3.5 Sistem Penilaian dan Pengacakan	42
Tabel 3.6 Skenario Pengujian Media Pembelajaran	47
Tabel 3.7 Hasil Pengujian Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran.....	48
Tabel 3.8 Hasil Kuesioner Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lari <i>Sprint</i> Anak Anak	11
Gambar 1.2 <i>Start</i> Lari Pendek.....	11
Gambar 1.3 Lari Pendek	11
Gambar 1.4 Struktur Navigasi Hierarki	12
Gambar 2.1 SDN 1 GIRIYOSO.....	18
Gambar 3.1 Aset Logo SDN1 Giriyoso & Logo AMIKOM untuk Splash Screen	30
Gambar 3.2 Aset Latar Belakang dan Tombol Menu Utama.....	31
Gambar 3.3 Board Materi, Ilustrasi Teknik Lari, dan Judul Materi	31
Gambar 3.4 Aset Board Soal, Gambar Pilihan Jawaban, dan Tombol	32
Gambar 3.5 Aset Board Skor, Karakter Ekspresi, dan Kata Motivasi.....	32
Gambar 3.6 Aset Tombol Navigasi dan Kontrol	33
Gambar 3.7 Tampilan Splash Screen	34
Gambar 3.8 Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 3.9 Tampilan Panel Pengaturan.....	38
Gambar 3.10 Tampilan Halaman Materi	39
Gambar 3.11 Tampilan Quiz.....	41
Gambar 3.12 Tampilan Hasil Nilai dengan ekspresi dan motivasi.....	42
Gambar 3.13 Tampilan Halaman Video FLVPlayback dan tombol kembali	44
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Tentang	45
Gambar 3.15 Tampilan Halaman Petunjuk	45
Gambar 3.16 Tampilan Menu Utama saat diuji	50
Gambar 3.17 Tampilan Video saat diputar	50

Gambar 3.18 Tampilan Materi 1 saat diuji	51
Gambar 3.19 Tampilan Soal Acak Kuis 1 saat diuji.....	51
Gambar 3.20 Tampilan Hasil Kuis Nilai 0.....	52
Gambar 3.21 Tampilan tombol Toggle Setting muncul saat di uji	52
Gambar 3.22 Tampilan Petunjuk penggunaan tombol saat diuji	53
Gambar 3.23 Tampilan Tentang saat diuji.....	53