

**PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF BERBASIS *PROBLEM*
BASED LEARNING PADA MATA KULIAH KEPELATIHAN
BULUTANGKIS**

Oleh

Gede Bayu Kariada Putra, Nim 1715051083

Pogram Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

email : gedebayukariadaputra11@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Di zaman yang terus berkembang, penggunaan teknologi dan komunikasi merambah ke segala bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi tepat guna dalam pengembangan lingkungan belajar sangat penting untuk menunjang proses belajar siswa. Penggunaan konten interaktif dianggap lebih inovatif dibandingkan penggunaan modul secara tunggal. Minat siswa lebih besar karena 3600 siswa dapat melihat bentuk dan animasi yang lebih beragam. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar bulu tangkis ke dalam format multimedia interaktif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metodologi pengembangan *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri atas enam tahapan yaitu, *Concept* (pengonsepan), *Design* (Desain), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), dan *Distribution* (Distribusi). Hasil penelitian ini skor Uji Ahli Isi sebesar 1,00% menunjukkan kategori sangat valid, Uji Ahli Media memperoleh skor representatif sebesar 1,00%, berada pada kategori sangat valid dengan adanya revisi dengan persentase untuk uji perorangan, jawaban tes adalah 91,33%. Hasilnya respon uji kelompok kecil dengan persentase 91,9%, hasil uji lapangan dengan persentase 91,6% dibandingkan dengan hasil uji efektivitas dengan rata-rata N-gain 0,72 masuk ke dalam kategori sangat valid.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Konten Pembelajaran Interaktif, Problem Based Learning, Media Pembelajaran

**PROBLEM-BASED LEARNING DEVELOPMENT OF INTERACTIVE
CONTENT IN BADMINTON COACHING COURSES**

By

Gede Bayu Kariada Putra, NIM 1715051083

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: gedebayukariadaputra11@undiksha.ac.id

ABSTRACT

In an era that continues to develop, the use of technology and communication penetrates into all areas of life, including education. The rapid development of information technology in education has a significant impact on learning. In the world of education, the use of appropriate technology in the development of a learning environment is very important to support student learning. The use of interactive content is considered more innovative than the use of a single module. Student interest is greater because 3600 students can see more diverse shapes and animations. The purpose of this research is to develop badminton teaching materials into an interactive multimedia format. In this study the researchers used the Research And Development (R&D) development methodology using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) research model which consisted of six stages namely, Concept (conception), Design (Design), Material Collection (Material Collection), Assembly (Manufacturing), Testing (Testing), and Distribution (Distribution). The results of this study, the Content Expert Test score of 1.00% indicates a very valid category, the Media Expert Test obtains a representative score of 1.00%, is in the very valid category with revisions with the proportion for intercourse test, the test answer is 91.33% . The results of the small group response test with a proportion of 91.9%, the results of field tests with a proportion of 91.6% compared to the results of the effectiveness test with an average N-gain of 0.72 fall into the very valid category.

Keyword: *Interactive Multimedia, Interactive Learning Content, Problem Based Learning, Learning Media*