

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERSTRATEGI DISCOVERY LEARNING MATA PEMBELAJARAN
PJOK MATERI AKTIVITAS AIR DI SMP NEGERI 2 BANJARANGKAN**

Oleh

I Kadek Adhi Naryana Putra, NIM 1715051098

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: ikadekadhinarvanaputra14@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari studi ini ialah untuk membuat alat pendidikan interaktif dan menilai reaksi siswa dan guru pada penerapan alat tersebut pada topik Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (PJOK). Studi ini secara khusus akan fokus pada penerapan paradigma Discovery Learning pada siswa kelas 8 SMP Negeri 2 Banjarangkan. Metodologi studi dan pengembangan (R&D) yang dipakai pada studi ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Bersama dengan satu orang instruktur olahraga dan kesehatan serta dua puluh siswa kelas 8 di SMP Negeri 2 Banjarangkan berpartisipasi pada studi ini. Selama tahap pengumpulan data, kuesioner dipakai untuk mengumpulkan informasi. Hasil studi menunjukkan kalau isi pembelajaran diuji validitasnya dengan menggunakan perhitungan validasi ahli. Perhitungan ini melibatkan para ahli di bidang konten, media, dan desain pembelajaran. Rata-rata skor yang diperoleh ialah 1,00 yang menunjukkan penilaian “sangat valid”. Nilai N-Gain penilaian keefektifan media pembelajaran interaktif dengan strategi Discovery Learning sebesar 0,85 menunjukkan hasil yang “efektif”. Selain itu, rata-rata penilaian guru dan siswa pada kepraktisan media pembelajaran interaktif dengan strategi Discovery Learning masing-masing sebesar 63,35 dan 44, memenuhi kriteria “sangat praktis”. Hasil studi menunjukkan kalau media pembelajaran interaktif dengan teknik Discovery learning pada mata pelajaran PJOK berhasil memenuhi kriteria kualitas produk antara lain validitas, efektifitas, dan praktikalitas tinggi.

Kata Kunci: *Discovery Learning, ADDIE, Media Pembelajaran Interaktif, SMP Negeri 2 Banjarangkan.*

***THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA WHITE A
DISCOVERY LEARNING STRATEGY FOR PHYSICAL EDUCATION AND***

**HEALTH (PJOK) SUBJECT FOCUSING ON WATER ACTIVITIES AT SMP
N 2 BANJARANGKAN**

By

I Kadek Adhi Naryana Putra, NIM 1715051098

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: ikadekadhinaryanaputra14@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop interactive learning media and assess the responses of students and teachers to the development of interactive learning media in the Physical Education and Health subject (PJOK) using the Discovery Learning model. The study was conducted for eighth-grade students at SMP Negeri 2 Banjarangkan. The method used in this research is research and development (R&D), employing the ADDIE development model with five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research was carried out in the eighth-grade class at SMP Negeri 2 Banjarangkan involving 20 students and one PJOK subject teacher. Data collection in this study involved the use of questionnaires and surveys. The results of the research indicate that the content validity of the learning materials, as assessed by experts in content, media, and instructional design, received an average score of 1.00 with the criteria of "very valid." The N-Gain value, representing the effectiveness of the interactive learning media using the Discovery Learning strategy, was 0.85, categorized as "effective." The average responses from both teachers and students regarding the practicality of the interactive learning media using the Discovery Learning strategy were 63.35 and 44, respectively, with the criteria of "very practical." In conclusion, this research suggests that the interactive learning media employing the Discovery Learning strategy in the PJOK subject meets the criteria for product quality, including validity (very valid), effectiveness (effective), and practicality (very practical).

Keywords: *Discovery Learning, ADDIE, Interactive Learning Media, SMP Negeri 2 Banjarangkan*