

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
BLENDED LEARNING MATA PELAJARAN PJOK MATERI LOMPAT
JAUH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA**

Oleh

Nyoman Ari Satriawan, NIM 1715051037

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: nyomanarisatriawan11@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh), dan 2) mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang sudah dikembangkan tersebut. Penelitian ini didesain dalam *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini melibatkan 3 orang pada uji perorangan, 10 orang kelompok kecil, 38 orang pada uji lapangan, 2 orang uji ahli isi, dan 2 orang uji ahli media. Penelitian ini menggunakan tiga buah instrumen dalam mengumpulkan data, yaitu wawancara, angket, dan tes. Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif di SMA N 2 Singaraja untuk kelas X menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*); dan 2) Pengembangan dan implementasi dari media pembelajaran interaktif berbasis *Blended Learning* pada mata pelajaran PJOK materi atletik (lompat jauh) di SMA N 2 Singaraja menunjukkan rata-rata respon peserta didik sebesar 49,36 pada kategori “Praktis” dan rata-rata respon pendidik sebesar 43 pada kategori yang “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Blended Learning*.

Kata Kunci: *ADDIE, Blended learning, multimedia interaktif,*

**. DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
BLENDED LEARNING PJOK SUBJECT MATERIAL LONG JUMP CLASS
X AT SMA NEGERI 2 SINGARAJA**

By

Nyoman Ari Satriawan, NIM 1715051037

Informatics Engineering Education Study Program

Informatics Engineering

Technical and Vocational Faculty

Ganesha University of Education

Singaraja

Email: nyomanarisatriawan11@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This research aims to 1) develop interactive learning media in the PJOK subject of athletics (long jump), and 2) determine the response of educators and students to the media that has been developed. This research was designed in Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This research involved 3 people in individual testing, 10 people in small groups, 38 people in field testing, 2 people in content expert testing, and 2 media expert testing. This research used three instruments to collect data, namely interviews, questionnaires and tests. The collected data was analyzed qualitatively and quantitatively. The results of this research show that: 1) The development of interactive learning media at SMA N 2 Singaraja for class X uses the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE research and development model which consists of five stages, namely: (1) analyze), (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation; and 2) The development and implementation of interactive learning media based on Blended Learning in the PJOK subject of athletics (long jump) at SMA N 2 Singaraja shows an average student response of 49.36 in the "Practical" category and an average teacher response amounting to 43 in the "Very Practical" category. This shows that educators and students provide positive responses to the development of interactive learning media based on Blended Learning.

Keywords: ADDIE, Blended learning, interactive multimedia,