

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM  
PEMBELAJARAN BOLABASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VII  
SMP NEGERI 2 SERIRIT 2019/2020**

**Oleh,**

**Yuniar Afan Fajar Febrianto**

**NIM 1616011015**

**Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**

**ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini adalah nilai siswa dalam pelajaran PJOK materi Bola Basaket rendah, pembelajaran bersifat konvensional, dan multimedia interaktif yang mendukung pada mata pelajaran PJOK belum tersedia. Tujuan penelitian ini adalah 1) menggambarkan proses rancang bangun multimedia interaktif pada mata pelajaran PJOK kelas VII.A di SMP Negeri 2 Seririt, dan 2) mengetahui hasil validasi multimedia interaktif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model ADDIE. Langkah-langkah pengembangannya meliputi: analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Setelah mencapai tahap pengembangan dihasilkan produk awal kemudian divalidasi oleh seorang ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket/kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data hasil *review* ahli. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan proses rancang bangun Multimedia Interaktif terdiri dari lima tahapan model ADDIE yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi multimedia interaktif dari: 1) uji ahli isi berada pada nilai 85% (baik); 2) uji ahli desain pembelajaran pada nilai 92% (sangat baik); 3) uji ahli media pembelajaran pada nilai 81,6% (baik).

**Kata-kata kunci :** model ADDIE, multimedia interaktif, pengembangan.

## **Abstract**

The problem of this study is the value of students in the subject of PJOK Basketball material is low, learning is conventional, and media that supports the PJOK subject was not yet available. The objectives of this study are 1) to describe the process of interactive multimedia design in PJOK VIIA subjects in SMP Negeri 2 Seririt, and 2) to find out the results of interactive multimedia validation. This study uses the ADDIE model development model. The development steps include: Analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Application (Implementation), Evaluation (Evaluation). After reaching the development stage the initial product was produced and then validated by a subject matter expert, instructional design expert, and instructional media expert. Data collection methods and instruments used in this study were questionnaire / questionnaire methods. In this study, the questionnaire was used to collect data from the results of the expert reviews. Data were analyzed with qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results showed the design process of Interactive Multimedia consists of five stages of the ADDIE model, namely analysis (Analyze), design (development), development (implementation), implementation (evaluation), and evaluation (Evaluation). Interactive multimedia validation results from: 1) content expert test is at 85% (good); 2) learning design expert test at 92% (very good); 3) learning media expert test at a value of 81.6% (good).

**Keywords:** ADDIE models, interactive multimedia, development.

