

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Kebugaran Jasmani**

**RINA HARDININGSIH**

**Program Studi Pendidikan Jasmani**

E-mail:rinahardiningsih22@gmail.com

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus untuk mengetahui: (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang. (2) Kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kebugaran jasmani kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang yang berjumlah 33. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model 4-D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*) adopsi dari Thaigarajan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) validitas multimedia interaktif memperoleh nilai rata-rata 83,3% dengan kriteria sangat valid. (2) hasil perhitungan angket dari guru dan siswa diakumulasikan sehingga memperoleh persentase sebesar 83,1% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan: (1) Media pembelajaran multimedia interaktif didesain menggunakan *microsoft power point*. (2) Penilaian validator terhadap media pembelajaran multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 74,4%, penilaian ahli media memperoleh persentase sebesar 92,3%. (3) Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang dilakukan saat uji coba terbatas di SMP Negeri 5 Satu Atap Sintang memperoleh persentase rata-rata sebesar 83,1% dengan kriteria "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa media multimedia interaktif sangat praktis dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Kebugaran Jasmani