

# MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA PELAJARAN PJOK DI SMA N 1 TEMBILAHAN

<sup>1</sup>Bayu Rianto, <sup>2</sup> Muh. Rasyid Ridha, <sup>3</sup>Indrawan Alsa

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Islam Indragiri

Jl. Provinsi Parit 1 Tembilahan Hulu, Riau

Email: [rianto.bayu91@gmail.com](mailto:rianto.bayu91@gmail.com)

**Abstrak**—Media pembelajaran secara umum merupakan adalah alat bantu proses belajar mengajar maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu manusia untuk memahami atau mempelajari sesuatu teori atau materi yang berguna untuk melatih kemampuan atau keterampilan yang membantu prosesnya belajar. Di SMAN 1 Tembilahan untuk mata pelajaran PJOK masih secara konservatif yakni dengan metode ceramah, belum adanya kemajuan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dikelas yang dimana guru masih mengunakan buka sebagai bahan mengajar dikelas, dan kurangnya minat siswa dalam proses kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat media pembelajaran yang berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK. Pada penelitian ini mengunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang dimana terdapat 6 tahap dalam metode yang digunakan yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Media pembelajaran berbasis multimedia dibuat menggunakan aplikasi adobe flash yang dimana merupakan aplikasi yang dirancang untuk pembuatan 2 dimensi. Hasil dari penelitian yang dilakukan pada tahap testing menyatak 80% setuju yang artinya media pembelajaran berbasis multimedia dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia, MDLC, Sekolah, PJOK

**Abstract**—In general, learning media are tools for the teaching and learning process, so learning media are everything that helps human being to understand or learn a theory or material that is useful for training abilities or skills that helps the learning process. In Senior High School 1 Tembilahan, physical subjects was still conservative, namely the lecture method, there was no technological progress in teaching and learning activities in the classroom where teachers still used open-ended teaching materials in the classroom, and the lack of student interest in the learning process. The purpose of this research was to create multimedia-based learning media for physical subjects. This research used the MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) method in which there were 6 stages in the method used, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Multimedia-based learning media that was made using the Adobe Flash application which was an application designed for 2-dimensional manufacture. The results of the research conducted at the testing stage stated that 80% agreed, which meant that multimedia-based learning media was needed in teaching and learning activities

**Keywords:** Learning Media, Multimedia, MDLC, School, physical subjects.

## 1. PENDAHULUAN

Media berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. media merupakan sarana untuk memberi pesan atau informasi belajar yang disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan tersebut [1]. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah proses mengatur, yang dimana merupakan tahap mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar maupun dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik dalam melakukan proses belajar [2].

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar [3]. Hal ini dapat diartikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membantu manusia untuk memahami atau mempelajari sesuatu teori atau materi yang berguna untuk melatih kemampuan atau keterampilan yang membantu prosesnya belajar.

Media pembelajaran ini berbasis multimedia yang dimana multimedia merupakan penggunaan komputer untuk mengombinasikan teks, grafik, audio, video, dan animasi yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, dan berinteraksi [4]. SMAN 1 Tembilahan Kota merupakan salah satu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan jenjang sekolah menengah atas yang beralamat di jalan keritang, Kabupaten Indragiri hilir Provinsi Riau.

Ditinjau dari mata pelajaran yang diajarkan di SMAN 1 Tembilahan, dapat dikategorikan dalam dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok mata pelajaran yang didominasi oleh teori dan sedikit praktik, sementara kelompok kedua didominasi oleh praktik dengan sedikit teori. Salah satu mata pelajaran yang lebih mendominasi praktek dan sedikit teori adalah mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah menengah atas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan melalui kegiatan tubuh untuk menyempurnakan manusia seutuhnya artinya ini sama dengan tujuan akhir dari pendidikan jasmani dan olahraga yang terletak pada perannya sebagai tempat unik penyempurnaan karakter membentuk kepribadian yang kuat [5].

Dari permasalahan yang ada di sini peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PJOK di kelas. Yang dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang lebih menarik dalam bentuk, gambar, suara, video, dan animasi. Media pembelajaran ini akan mampu memuat informasi atau teori-teori sesuai dengan buku-buku yang digunakan untuk bahan mengajar oleh para guru di sekolah tersebut yang dimana berisikan teori ajaran yang dikemas se menarik mungkin beserta video tutorial untuk prakteknya. Tujuan peneliti mengikat kasus ini adalah untuk membantu dalam upaya proses belajar mengajar oleh siswa dan guru menjadi menarik yang dimana media ini juga bisa digunakan oleh para guru untuk mengajar sebagai alternatif lain selain buku.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Media Pembelajaran

Penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. dalam penilitan [6] yang berfokus kepada pembuatan aplikasi susun gambar susun gambar di TK pratiwi. Pada penelitian ini sama halnya yang peniliti lakukan untuk penelitian hanya saja sedikit berbeda karna untuk yang dilakukan peniliti untuk mata pelajaran sekolah menengah atas dan yang dilakukan oleh fitri yunita dan bayu rianto dalam jurnalnya untuk taman kanak-kanak yang berupa game untuk belajar Pada penelitian yang dilakukan [7] yang berfokus tentang Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Learning Cycle* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis learning cycle terhadap hasil belajar siswa dan penilaian siswa terhadap multimedia interaktif dalam penelitian ini dapat disimpulkan pembelajaran dengan multimedia sangatlah berguna dan dibutuhkan siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan [8] yang dimana penilitan ini merupakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan metode MDLC. Yang dimana Tujuan penelitian yaitu membuat media pembelajaran interaktif mata kuliah manajemen proyek, sub materi metodologi Manajemen Proyek yang berisikan tentang tahapan inisiasi, perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan penutupan, serta dokumen-dokumen yang diperlukan dalam pembangunan proyek IT. Manfaat yang diharapkan adalah media pembelajaran ini dapat menjadi alat bantu dalam proses perkuliahan manajemen proyek yang ada di STMIK Palcomtech. Peniliti ini merupakan juga salah satu indikator peniliti untuk malakukan penelitian dikarenakan pada penelitian peniliti juga mengunakan metode MDLC sebagai pengembangan sistem Penelitian yang dilakukan [9] yang dimana penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Blog dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri. pada penlitian ini mengunakan blog sebagai tempat untuk mengakses menjadi sedikit kelemahan dikarenakan memerlukan jaringan internet yang dimana jika tidak ada jaringan menyebabkan media pembelajaran tersebut tidak bisa diakses. Berikutnya penelitian yang dilakukan [10]

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis dan untuk mengetahui hasil penilaian uji ahli terhadap media pembelajaran film animasi pada konsep fotosintesis. Pada penelitian ini juga merupakan salah satu referensi peniliti untuk melakukan penelitian yang dimana pada penelitian hanya menggunakan video untuk media pembelajaran sedangkan penelitian peniliti menggunakan semua media yang berbasis multimedia yang bearti tidak hanya vidio saja. Penelitian [11] tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan inovasi e-learning untuk menghasilkan produk media pembelajaran Virtual Class. Pembelajaran tersebut dipadukan dengan bantuan Google Drive sebagai sarana penunjang perkuliahan di Prodi Pendidikan Fisika. Kelemahan dalam penelitian ini yaitu belum adanya video demonstrasi perkuliahan secara langsung saat perkuliahan dilaksanakan.

Hal ini menjadi perbandingan bahwa penelitian ini sudah bagus akan tetapi untuk materi yang disampaikan masih kurang lengkap Penelitian yang dilakukan [12] berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan adobe flash untuk meningkatkan hasil belajar pkn. penelitian ini menjadi referensi untuk peniliti bahwa mengunakan media pembelajaran dapat meningkatkan balajar siswa. Yang dilakukan dalam penelitian ini sama halnya yang dilakukan oleh peniliti hanya saja dibedakan dengan jenis mata pelajarannya. Penelitian yang dilakukan [13] juga berfokus pada pada media pembelajaran yang berbasis video hanya saja difokuskan untuk

kelas IV sekolah dasar. Pada penelitian ini sudah cukup baik hanya saja belum maksimal hal ini dikarenakan beberapa faktor dan kendala, diantaranya adalah terbatasnya waktu bagi guru untuk mengembangkan sebuah media, guru masih terpaku pada media pembelajaran yang sudah ada.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan [14] bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya media terhadap hasil belajar penjas di sekolah. Penelitian ini juga merupakan refrensi yang dimana menguatkan peneliti bahwa media pembelajaran ini sangat berguna dilakukan untuk mata pelajaran penjas maupun PJOK. Terakhir penelitian yang dilakukan oleh [15] yang dimana berfokus tentang isyarat-isyarat wasit bolavoli pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi tentang isyarat wasit diambil dari Peraturan Permainan Bolavoli PBVSI tahun 2005. Dalam penelitian dapat disimpulkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tentang isyarat-isyarat wasit bolavoli dengan hasil produk berupa aplikasi ini dapat digunakan dengan hasil presentase yang baik atau sangat valid dan juga bisa digunakan pada pembelajaran bola voli pada mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

## 2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan juga melakukan studi literatur. Pada penelitian ini dilakukan pengamatan secara lansung disekolah menengah atas negeri 1 tembilahan yang beralamat dijalan keritang kabupaten indragiri hilir dan wawancara yang dilakukan tatap muka beserta tanya jawab langsung antara peneliti dan salah satu guru untuk mata pelajaran PJOK, yakni Bapak. Zul idham, S.Pd dan pada tahap studi literatur, peneliti mencari sumber-sumber tulisan berupa jurnal ataupun buku yang berhubungan dengan penelitian dan berhubungan dengan perancangan aplikasi yang digunakan sebagai referensi pada penelitian yang sedang dilakukan.

## 2.3 Alat yang digunakan

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini adalah sebagai berikut :

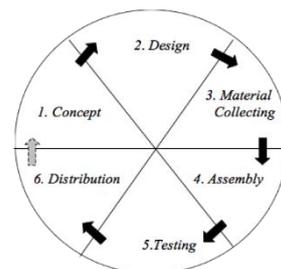
1. Leptop dengan spesifikasi minimal ram 2
2. Printer yang digunakan untuk mencetak dokumen

Kebutuhan Software, adapun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Operasi sistem yang digunakan minimal windows 7.
2. Adobe flash sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran.
3. Adobe photoshop digunakan untuk editing gambar.
4. Google chrome sebagai aplikasi untuk mencari informasi maupun referensi diinternet
5. Sony vegas pro aplikasi untuk editing vidio.
6. Corel draw aplikasi yang digunakan untuk merancang interface.
7. Microsof word sebagai aplikasi untuk menulis untuk penelitian peneliti.
8. Microsof visio sebagai aplikasi untuk merancang alur program.
9. Microsof excel sebagai aplikasi untuk menghitung kuesioner.

## 2.4 Kerangka Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengunakan penelitian kerangka penelitian yang dikhususkan untuk penelitian multimedia yang dimana untuk penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang dimana merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi pengembangan multimedia ini yaitu MDLC merupakan pengembangan penelitian yang teridi dari enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution) [6]. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.



Gambar 1 Alur MDLC

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini ini membahas hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti. Yang dimana pada tahap ini akan menjelaskan berbagai hal yang sesuai dengan kerangka penelitian yang dimana pada penelitian ini mengunakan kerangka penelitian untuk multimedia yaitu metode pengembangan MDLC.

#### 3.1 Kerangka Penelitian

1. Tahap konsep (concept) merupakan tahap awal dari pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK. Dalam tahap ini adalah penentuan ide dasar program yang akan dikembangkan yaitu dengan melakukan studi lapangan dan mengumpulkan referensi mengenai pokok bahasan yang diambil. Berdasarkan dari pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu observasi kelapangan wawancara dan melakukan kuesioner kesiswa dan siswi yang ada di SMAN 1 Tembilahan maka dari itu memperoleh beberapa aspek analisa kebutuhan dan baru dapat ditentukannya tahap pengosepan yang berisi judul media pembelajaran, pengguna, materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran. Berikut analisa kebutuhan dan konsep dari media pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK:

- a. Analisa Kurikulum dan Materi

Dari hasil pengumpulan data dapat diketahui kurikulum yang berlaku di SMAN 1 Tembilahan menggunakan kurikulum 2017 untuk seluruh mata pelajaran. Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan maka dari itu materi yang digunakan untuk konten media pelajaran untuk mata pelajaran PJOK mengunakan referensi buku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas 10, kelas 11, dan kelas 12 kurikulum 2017 dan juga modul yang digunakan guru untuk mengajar. Salah satu guru untuk mata pelajaran PJOK yaitu bapak Zul Idham S.Pd memberikan materi sebagai konten dalam media pembelajaran yang akan dirancang.

- b. Analisa Media

Visualisasi yang dikembangkan adalah memaksimalan teknologi komputer, dalam proses peningkatan pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK dengan media pembelajaran, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat berupa sebuah media pembelajaran berbasis multimedia dimana nantinya akan berupa sebuah aplikasi desktop yang dirancang menggunakan Adobe Flash Profesional CS6 dengan menempatkan materi pelajaran dalam sebuah media pembelajaran dan yang dimana berisikan animasi, teks, video, dan suara-suara untuk menambah kesan menarik dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam memahami materi dikelas.

- c. Analisis Pengguna

Pada pengembangan media ini yang menjadi sasaran dari media ini adalah siswa dan guru. Nantinya media ini akan bisa digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Guru dan siswa akan memiliki tampilan yang sama. Pada proses pembelajaran media hanya digunakan oleh guru saja dalam penyampaian materi siswa tidak secara langsung menggunakan media tersebut ketika dikelas akan tetapi siswa dapat meminta media pembelajaran tersebut ke guru dan menjalankannya sendiri dikomputer masing-masing atau menjalankannya dikomputer yang ada diperpustakaan sekolah, maka dari itu dapat dikatakan siswa hanya melihat media ini sebagai pengganti buku pelajaran dalam penyampaian materi.

- d. Analisa Kondisi

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa kondisi yang terjadi di tempat yang dijadikan penelitian, disekolah tersebut proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah (konservatif), dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan oleh guru. Selain itu tidak semua siswa memiliki buku penunjang yang digunakan untuk belajar dikarenakan sekolah tidak memperjualkan buku-buku dan jika membeli buku diluar sekolah dapat dikatakan harga yang relatif mahal dan dikarenakan untuk mata pelajaran PJOK merupakan pelajaran didominasi oleh banyak praktek dan sedikit teori bisa dikatakan saat pelajaran saat dikelas menjadi kurang menarik dan membuat siswa kurang bersemangat dalam memahami teori pelajaran dikelas.

- e. Hasil Konsep

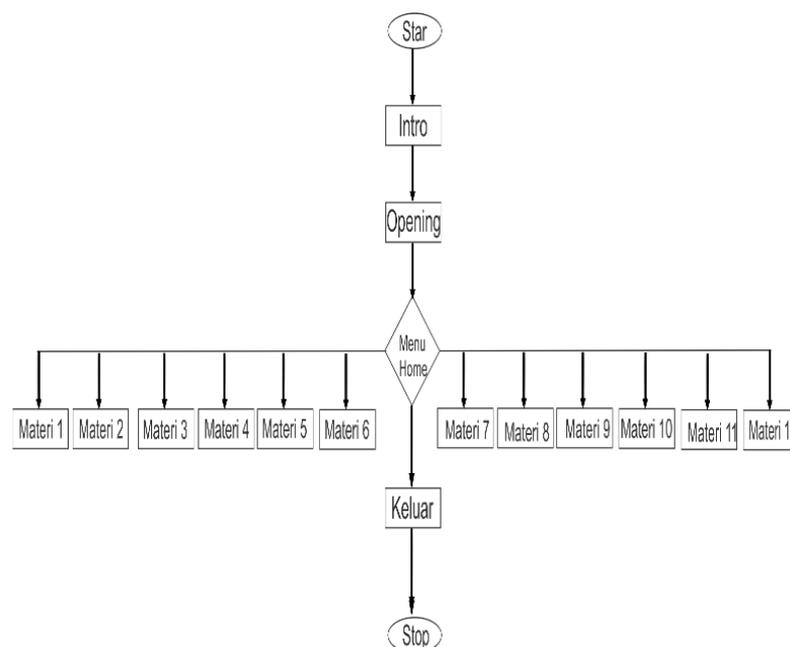
Dari hasil analisa kebutuhan yang dilakukan peneliti maka dapat ditetapkannya konsep untuk media pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK sebagai berikut:

**Tabel 1 Tahap konsep**

|                |  |
|----------------|--|
| Judul          | Media pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Tembilahan  |
| Pengguna       | Pengguna media pembelajaran ini diperuntukan untuk guru yang mengampu mata pelajaran PJOK dan peserta didik di SMA N 1 Tembilahan  |
| Durasi         | Tidak terbatas (unlimited)   |
| Image          | Format *.png dan gambar bertipe vektor yang dibuat sebagai image dan animasi.  |
| Audio          | Sound dengan format *.wav, *.flv, dan .mp3   |
| Interaktivitas | Tombol untuk perpindahan dari satu scene ke scene lain, tombol menu-menu menuju ke materi, maupun yang lainnya. Tombol back untuk kembali ke tampilan sebelumnya, tombol next untuk menuju ke tampilan selanjutnya. Tombol exit untuk keluar program, dan tombol volume off dan on untuk mematikan maupun menghidupkan pengisi suara, dan tombol play untuk memutar vidio pembelajaran dan tombol stop untuk mematikan vidio pembelajaran. |

2. Tahap perancangan (Design)

Pada tahap design ini dibuat perancangan menggunakan flowchart untuk menjelaskan bagaimana alur dari media pembelajaran dari tahap awal sampai akhir alur yang dirancang.



**Gambar 2 Alur media pembelajaran PJOK**

Pada gambar 2 diatas adalah alur media pembelajaran untuk mata pelajaran PJOK yang ingin dirancang. Pada alur tersebut digambarkan menggunakan flowchart yang dimana media pembelajaran dimulai dengan bumper yang merupakan awal dimulainya media pembelajaran berbasis multimedia yang dimana diawali dengan bumper dan dilanjutkan dengan opening yang berisikan animasi karakter seorang wanita dan akan masuk kemanu home yang dimana ketika memilih menu home akan masuk ketampilan menu utama terdapat tombol 12 materi yang ada dalam media pembelajaran PJOK yang berguna ketika user dapat memilih sesuai keinginannya dan diakhiri dengan tampilan keluar untuk user dapat meakhiri media pembelajaran tersebut.

3. Tahap pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi, ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Terdapat 2 Terdapat dua tahap pengumpulan bahan yang dilakukan peneliti sebelum masuk ketahap selanjutnya yaitu menyiapkan materi dan mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, suara, dan vidio.

4. Tahap pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap disain yaitu dengan perancangan interface. Pada penelitian peneliti ini yaitu media pembelajaran yang berbasis multimedia terdiri dari tampilan bumper, tampilan opening, tampilan menu masuk, tampilan menu utama, tampilan konten, tampilan vidio, dan tampilan keluar. Berikut hasil dari tahap pembuatan.



Gambar 3 Tampilan Intro

Gambar 3 diatas adalah hasil dari pembuatan tampilan intro yang dimana sebagai pembukannya ketika memulai media pembelajaran ini dan pada tampilan intro ini menampilkan berupa animasi teks yang bergerak yang dilanjutkan dengan gambar berupa persegi panjang yang diberikan efek animasi yang berguna sebagai tanda media pembelajaran akan dimulai.



Gambar 4 Tampilan Opening

Gambar 4 adalah hasil dari pembuatan untuk tampilan opening yang dimana merupakan tampilan ini yang terdapat animasi karakter seorang wanita yang memberikan seperti ucapan selamat datang kepada user atau pengguna yang telah masuk kemedi pembelajaran ini dan juga terdapat teks disampingnya yang dimana sebagai penanda bahwa media pembelajaran ini dikhususkan untuk mata pelajaran PJOK



Gambar 5 Tampilan menu masuk

Pada gambar 5 adalah hasil pembuatan tampilan menu masuk yang dimana berisikan animasi karakter seorang wanita yang memberikan petunjuk untuk menekan tombol home yang berguna untuk membantu user untuk masuk kemenu utama yang ada dimedia pembelajaran PJOK ini dan juga terdapat tombol keluar yang untuk user jika ingin mengakhiri media pembelajaran ini.



Gambar 6 Tampilan menu utama

Pada gambar 6 diatas adalah hasil dari pembuatan tampilan utama yang dimana tampilan menu utama ini adalah halman yang berisikan materi yang ada dimedia pembelajaran PJOK. Setiap materi memiliki tombol berupa gambar yang sesuai dengan isi materi tersebut yang dimana terdapat 12 tombol materi yang digambarkan seperti materi sepak bola diberikan tombol berupa gambar seseorang yang sedang menendang bola dan juga seterusnya.



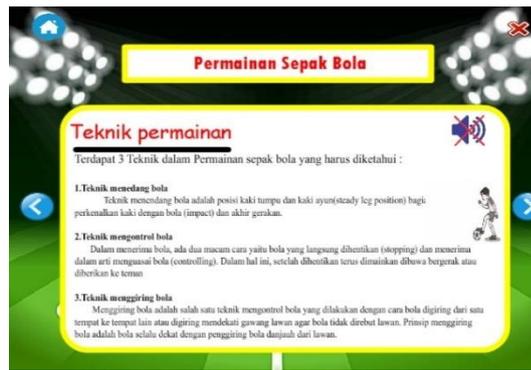
Gambar 7 Tampilan 1 materi sepak bola

Gambar 7 merupakan tampilan dari penyajian materi dalam mata pelajaran ini, dimana siswa dan siswi dapat melihat dan membaca atau bahkan mendengarkan audio yang disediakan untuk mendengarkan paparan materi pada poin ini.



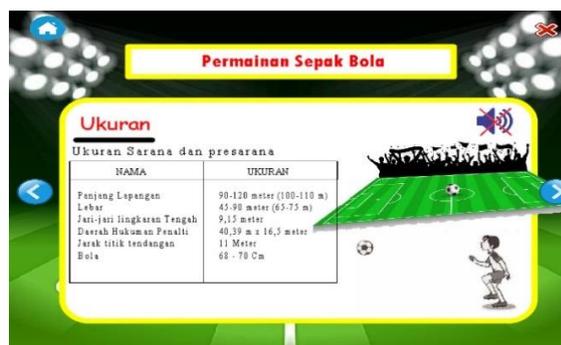
Gambar 8 Tampilan 2 materi sepak bola

Pada gambar 8 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 2 materi sepak bola yang dimana berisikan materi tentang sejarah sepak bola juga terdapat tombol home untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 1 pada materi sepak bola



Gambar 9 Tampilan 3 materi sepak bola

Pada gambar 9 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 3 materi sepak bola yang dimana berisikan materi teknik permainan sepak bola dan terdapat animasi seseorang sedang mengontrol bola yang dimana mengontrol bola merupakan salah satu teknik yang terdapat dalam sepak bola juga terdapat tombol home untuk kembali ke menu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 2 pada materi sepak bola karena tampilan ini merupakan tampilan ketiga ketika masuk ke materi sepak bola.



Gambar 10 Tampilan 4 materi sepak bola

Pada gambar 10 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 4 materi sepak bola yang dimana berisikan materi tentang ukuran sarana dan presarana dalam sepak bola dan juga terdapat tombol home untuk kembali ke menu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 3 pada materi sepak bola karena tampilan ini merupakan tampilan keempat ketika masuk ke materi sepak bola.



Gambar 11 Tampilan Vidio sepak bola

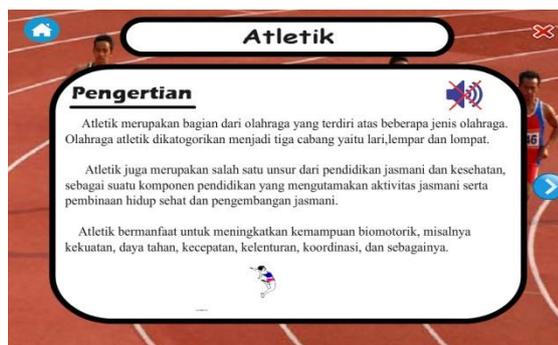
Pada gambar 11 adalah hasil pembuatan untuk tampilan vidio materi sepak bola yang dimana berisikan 3 vidio teknik permainan sepak bola yang yaitu menendang, mengontrol, mengopor dimana vidio ini menjelaskan untuk cara mempratekan teknik-teknik dalam permainan sepak bola dan terdapat

tombol home untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan hanya terdapat tombol back untuk kembali kehalaman sebelumnya dikarenakan pada halaman video sepak bola ini merupakan tampilan terakhir ketika masuk ke materi sepak bola



Gambar 12 Tampilan Keluar

Pada gambar 12 adalah hasil pembuatan untuk tampilan keluar yang dimana tampilan ini akan keluar ketika user atau pengguna menekan tombol keluar. Tampilan ini berisikan teks "Apakah Anda Yakin Keluar" yang dimana bertujuan untuk memberi sebuah pilihan kepada pengguna yang jika pengguna ingin keluar maka terdapat tombol "Ya" yang dimana akan keluar dari media pembelajaran ini dan jika tidak jadi keluar terdapat tombol "Tidak" yang dimana akan kembali masuk ke tampilan sebelumnya.



Gambar 13 Tampilan 1 materi atletik

Pada gambar 13 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 1 materi atletik yang dimana berisikan materi berupa pengertian sepak bola dan terdapat animasi bergerak seorang sedang lompat jauh yang merupakan salah satu olahraga yang terdapat di atletik dan juga terdapat tombol home untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalaman materi selanjutnya. Pada tampilan ini merupakan tampilan pertama ketika masuk ke materi atletik.



Gambar 13 Tampilan 2 materi atletik

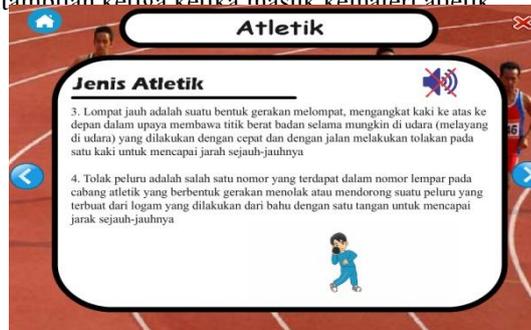
Pada gambar 13 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 2 materi atletik yang dimana berisikan materi tentang sejarah atletik juga terdapat tombol home untuk kembali kemenu utama,

tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 1 pada materi atletik karena tampilan ini merupakan tampilan kedua ketika masuk kemateri atletik.



Gambar 14 Tampilan 3 materi atletik

Pada gambar 14 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 3 materi atletik yang dimana berisikan jenis-jenis atletik dan terdapat animasi seseorang sedang melakukan awalan dalam lari cepat yang merupakan salah satu jenis atletik dan juga terdapat tombol home untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 2 pada materi atletik karena tampilan ini merupakan tampilan ketiga ketika masuk kemateri atletik



Gambar 15 Tampilan 4 materi atletik

Pada gambar 15 adalah hasil pembuatan untuk tampilan 4 materi atletik yang dimana berisikan lanjutan dari jenis-jenis atletik dan terdapat animasi seseorang sedang melakukan awalan teknik tolak peluru yang merupakan salah satu jenis atletik dan juga terdapat tombol home untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan juga terdapat tombol next masuk kehalam materi selanjutnya dan terdapat tombol back untuk kembali kehalaman 2 pada materi atletik karena tampilan ini merupakan tampilan ketiga ketika masuk kemateri atletik.



Gambar 16 Tampilan vidio materi atletik

Pada gambar 16 adalah hasil pembuatan untuk tampilan vidio materi atletik yang dimana berisikan 4 vidio yang setiap vidio berisikan tentang pembelajaran dari setiap jenis-jenis dimana vidio ini menjelaskan untuk cara mempratekan jenis-jenis yang ada dalam atletik dan terdapat tombol home

untuk kembali kemenu utama, tombol keluar untuk mengakhiri media pembelajaran ini dan hanya terdapat tombol back untuk kembali kehalaman sebelumnya dikarenakan pada tampilan video atletik yang merupakan tampilan terakhir ketika masuk ke materi atletik.

#### 4. KESIMPULAN

1. Hasil dari penelitian media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Tembilahan yang pada penelitian ini menggunakan metode MDLC dengan enam tahapan yaitu Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Pengujian (testing) dilakukan melalui kuesioner. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran serta isi dari media pembelajaran yang berbasis multimedia apakah sudah sesuai sehingga media pembelajaran dapat digunakan dan diterapkan ditempat studi kasus yaitu SMAN 1 Tembilahan
2. Rata-rata respon siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran PJOK di SMAN 1 yaitu 80% yang dimana hasil ini mengatakan bahwa media pembelajaran dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis multimedia mampu menjadi alternatif oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis multimedia juga digunakan sebagai panduan belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi dikelas.

#### REFERENCES

- [1] T. Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
- [2] A. Pane and M. Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *FITRAH Jurnal Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 3, no. 2, p. 333, 2017, doi: 10.24952/fitrah.v3i2.945.
- [3] S. Anshor, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *J. Ilmu Pendidik. PKn dan Sos. Budaya*, vol. 9924, pp. 88–100, 2018.
- [4] N. S. P. S. Harni Kusniyati, "APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID," *Apl. EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR Berbas. ANDROID Harni*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [5] Surahni, "Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral," *6th Univ. Res. Colloq. 2017*, pp. 41–46, 2017.
- [6] F. Yunita and B. Rianto, "Aplikasi Susun Gambar Pada TK Pertiwi Tembilahan," *J. Technopreneursh. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 39–43, 2018, doi: 10.36085/jtis.v1i2.29.
- [7] D. Septian, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa," *JPFS J. Pendidik. Fis. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 6–16, 2019.
- [8] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [9] M. syazal. aji arif nugroho, rizki wahyu yunia putra, fredy putra, "No Title," pp. 197–203, 2017.
- [10] lukman nulhakim umrotul hasanah, "Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis (," vol. 1, no. 1, pp. 91–106, 2015.
- [11] filza yuliana ade Sohibun, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive," vol. 02, no. 2, pp. 121–129, 2017, doi: 10.24042/tadris.v2i2.2177.
- [12] F. H. Rahmaibu, F. H. Rahmaibu, F. Ahmadi, and F. D. Prasetyaningsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN," no. September, 2016.
- [13] M. Fadhli, "Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015 | 24," vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2015.
- [14] danang ari santoso Mislan, "Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah," pp. 12–16, 2019.
- [15] sugeng sulendro edwin ardiansyah, henri gunawan pratama, "Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi tentang isyarat- isyarat wasit bolavoli di SMA Negeri 2 Karang Development of application-based learning media about the cues of volleyball referees at SMA Negeri 2 Karang," vol. 1, no. 2, pp. 60–72, 2020.