



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FLASH PADA MATERI SEPAK BOLA KELAS VIIIA SMP NEGERI 22 TANJUNG JABUNG TIMUR

**Yopi Okpizal**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Kosentrasi pendidikan jasmani dan olahraga Pasca Sarjana Universitas Jambi, Jambi, Indonesia, email. [yopiokpizal@gmail.com](mailto:yopiokpizal@gmail.com)

**Koresponden: Yopi Okpizal<sup>1</sup>**

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran untuk siswa kelas VIIIA. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, diperoleh informasi bahwa materi sepak bola merupakan materi yang secara teori sulit dipahami oleh siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model Luther dalam Sutopo, dengan tahapan konsep (*concept*), perancangan (*design*), bahan (*material collecting*) pembuatan (*assembly*), tes (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari angket validator, sedangkan data kuantitatif didapat dari angket persepsi siswa dan guru. Setelah dilakukan validasi terdapat beberapa perubahan pada media. Validasi yang dilakukan ahli media sebanyak 2 kali, dan ahli materi tidak ada validasi. Skor akhir dari validasi media adalah 67 dengan kriteria “Sangat baik”, dan skor akhir dari validasi materi adalah 72 dengan kriteria “Sangat baik”. Ujicoba kelompok kecil dilakukan di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dengan subjek ujicoba 8 orang siswa dengan sistem acak memperoleh skor 365 dengan kriteria “Sangat baik” ujicoba kelompok besar dilakukan di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dengan subjek ujicoba 15 orang siswa memperoleh skor 750 dengan kriteria “Sangat baik” sedangkan skor persepsi guru mata pelajaran PJOK adalah 47 dengan kriteria “Sangat baik”. Dengan demikian, Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sepak Bola kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dinyatakan layak untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran di sekolah menengah pertama pada materi sepak bola, sebagai alternatif media pembelajaran mandiri siswa. Penelitian ini dapat dijadikan acuan dan mengembangkan produk media yang relevan.

**Kata Kunci:** Berbasis Flash, Interaktif, Pengembangan Multimedia, Sepak Bola

### PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan guru maupun antar guru dengan peserta didik. Dimana dengan adanya interaksi ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman apa yang diperoleh dalam interaksi belajar mengajar. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran di bangku sekolah ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dan tidak hanya itu saja

media ataupun multimedia sangatlah mempengaruhi proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu diperlukan pengembangan-pengembang media atau pun multimedia lainnya yang inovatif.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di zaman modern seperti sekarang ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah berkembang pesat yang ditandai dengan banyaknya keberadaan komputer/ laptop maupun fasilitas internet. Kemajuan ini telah memberikan kontribusi signifikan di berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Dalam hal ini, teknologi mampu menyumbangkan perannya sebagai media dalam memecahkan masalah pendidikan, diantaranya adalah kurangnya pemahaman materi yang disampaikan guru kepada muridnya (Meitantiwi, Masykuri, dan Nurhayati, 2015).

Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar peserta didik. Interaksi antara peserta didik dengan media inilah yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. Belajar terjadi dalam diri peserta didik ketika mereka berinteraksi dengan media dan oleh sebab itu, tanpa media belajar tidak akan pernah terjadi. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai pilihan untuk membantu peserta didik dalam membangun skema/konsep pada benak mereka. Multimedia interaktif merupakan sebuah media yang terbentuk dari perpaduan antara teks, grafik, audio dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan informasi.

*Software Macromedia Flash 8* merupakan tools yang dikembangkan untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. *Flash* banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif. *Flash* adalah program animasi yang berbasis vector yang dapat menghasilkan file yang berukuran kecil sehingga mudah diakses. *Flash* dilengkapi dengan tool-tool untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasi atau dijalankan dengan *script*-nya (*script* dalam *Flash* disebut *ActionScript*). Kemampuan program *macromedia Flash* dalam membuat presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung dengan penyisipan sound dan gambar. *Macromedia Flash* merupakan *software* yang simpel dan mudah dalam pengoperasian. Kelebihan kemudahan pengoperasian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yaitu dengan penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Berdasarkan hasil yang ditemui oleh peneliti menunjukkan bahwa di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur penggunaan media pada saat pembelajaran PJOK masih bersifat konvensional, sehingga siswa selalu mengabaikan penjelasan teori yang diberikan oleh guru, pembelajaran teori terkadang membuat peserta didik cepat jenuh dan suntuk, dalam mata pelajaran PJOK kompetensi dasar permainan olahraga bola besar merupakan kompetensi wajib pertama dari sepuluh kompetensi yang dipelajari, rata-rata nilai praktek dan teori peserta didik bermasalah atau banyak yang dibawah KKM, untuk praktek dilapangan pun peserta didik jarang yang mau mengikuti langkah-langkah dan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran sehingga kalau sudah dilapangan penyampaian materi dari guru kurang di perhatikan, siswa maunya lansung main bola. Oleh karena hal tersebut maka perlu dikembangkan pembelajaran interaktif berbasis flash agar peserta didik tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran teori yang diberikan oleh guru.

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Multimedia

Multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan *wall chart* atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer (Chee dan Wong, 2003: 217).

Menurut (Vaughan, 2011:1), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video (Rusman, dkk 2011:71).

Sedangkan menurut (Zainiyati, 2017:172), multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

### Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut (Sutopo, 2012: 112), multimedia terdiri dari dua macam yaitu multimedia linier dan multimedia non-linier. Multimedia yang berjalan lurus atau berurutan disebut dengan multimedia linier, contoh jenis multimedia linier adalah TV dan film. Akan tetapi apabila multimedia dapat dikontrol oleh pengguna maka dinamakan multimedia non-linier yang sering dikenal dengan multimedia interaktif, contoh multimedia interaktif adalah presentasi pembelajaran dimana pengguna dapat memilih topik mana yang ingin dipelajari tidak harus menunggu seluruh presentasi ditayangkan.

Menurut (Munir, 2015: 110), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. Jadi jika pengguna memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia itu dinamakan multimedia interaktif. Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna sehingga memiliki keleluasaan dalam mengatur jalannya multimedia, multimedia interaktif dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunaannya.

Menurut (Daryanto, 2010: 51), multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses dalam menciptakan lingkungan yang dimungkinkan di dalamnya terjadi proses belajar.

Menurut (Surjono, 2017: 41), multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan computer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Berdasarkan definisi beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah pengaplikasian penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dimana multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktifitas bagi penggunaannya.

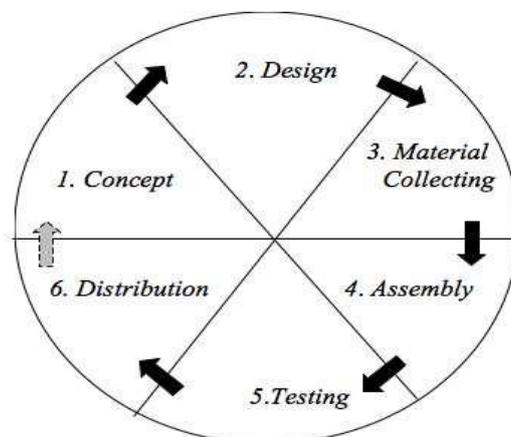
### Hakikat Permainan Sepak Bola

Sepak bola merupakan permainan yang menggunakan bola sepak yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas 11 orang pemain. Saat memainkan bola, pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan untuk memainkan bola dengan menggunakan tangan di dalam kotak penalti. Permainan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang bertanding, setiap tim terdiri dari 11 pemain. Terdapat seorang penjaga gawang yang dapat memainkan bola menggunakan tangan untuk menangkap bola di daerahnya. Penjaga gawang bertugas untuk menjaga gawang agar tidak kebobolan oleh lawan. Menurut (Sucipto, dkk, 2000: 17) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2015), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash pada Materi Sepak Bola Kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur.

Menurut Luther (dalam Sutopo, 2003, hlm.32), mengungkapkan enam tahapan, yakni konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*materialcollecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*testing*) dan distribusi (*distribution*), seperti pada gambar.



Menurut Luther (dalam Sutopo, 2003, hlm. 32) Peneliti akan menggunakan prosedur penelitian yang dijelaskan Luther Sutopo. Peneliti menggunakan metode pengembangan luther sutopo karena fokus peneliti adalah multimedia pembelajaran, bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran dan akan diuji secara terbatas.

Tahapan *concept* yaitu tahapan pertama dalam pengembangan. Diawali dengan penentuan ide dasar program yang nantinya dikembangkan, tujuan pembelajaran, penetapan konsep materi dan penetapan konsep isi konten dalam media. Hal tersebut dilakukan melalui

observasi lapangan dan pengumpulan referensi-referensi terkait pokok materi yang diambil. Tahapan *design* ini mencakup perancangan bahan ajar, pembuatan *flowchart* dan *storyboard* yang berfungsi agar pembuatan media lebih terstruktur. Adapun beberapa tahapan yang dilewati dalam proses perancangan meliputi: Perancangan bahan ajar yang nantinya disajikan dalam pembelajaran selanjutnyadirancangmenjadi naskah materi; Penggambaran alur dari suatu *ceneke scene* berupa *flowchart*; Pembuatan instrumen penilaian media pembelajaran

Tahapan material-collecting mencakup pengumpulan bahan-bahanajar yang nantinya diolah dan ditampilkan pada media. Bentuk dari bahan-bahan diatas termasuk materi seperti gambar, ilustrasi, animasi, audio, video dan lain sebagainya sebagai penunjang program multimedia tersebut. Tahap *nassembly* ini merupakan proses pengolahan dari material hingga objek multimedia yang telah dikumpulkan dan dikombinasikan dengan bahan ajar menjadi suatu media secara terstruktur sesuai dengan *flowchart* maupun *story board*.

Tahapan ini dilakukan tepat setelah media berhasil dibuat, yang selanjutnya media tersebut dilakukan pengujian melalui uji coba pengoperasian media guna mengetahui letak kesalahan atau *bug* dalam sistem. Tahapan yang dilakukan dalam pengujian meliputi: Pengujian *Alpha*, Pengujian oleh AhliMedia, Pengujian oleh ahlimedia sebagai penilai/*validate* media pembelajaran ini dipegang oleh 1 Dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Jambi. Kriteria penilaian kelayakan oleh ahli media mencakup aspek kemudahan navigasi, nilai *artistic* dan estetika, integrasi media dan spek fungsi keseluruhan yang terkait dengan daya guna dan interaktifitas media. Dengan dilakukannya pengujian tersebut, diperoleh data penilaian yang selanjutnya diproses guna analisis dan merevisi media. Proses perevisian media pembelajaran dilakukan hingga ahli media menyatakan kelayakan media pembelajaran tersebut. Pengujian oleh Ahli Materi. Pengujian oleh ahli materi sebagai penilai/*validator* media pembelajaran ini dipegang oleh 1 Dosen penjas Universitas Jambi. Kriteria penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi meliputi kandungan kognisi dan penyajianin formasi dikarenakan kedua aspek tersebut menjadi tolak ukur kualitas bahan ajar pada media pembelajaran yangdikembangkan.

Pengujian Beta, Tahap ini berfungsi guna mengembangkan produk dengan pengujian daya guna produk tersebut, dengan inti sebagai fungsi pengembangan dan validasi. Pengujian beta dilakukan terhadap pengguna media yang berupa kelompok/populasi yang tidak mempunyai keterlibatan dalam proses pembuatan media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan penilaian dari sudut pandangan pengguna terhadap media pembelajaran juga mengetahui *error* kesalahan. Data penilaian dari responden kemudian menjadi pertimbangan dalam mengevaluasi media.

Distribusi (*distribution*), Tahapan distribusi yaitu proses penyimpanan media pembelajaran kedalam sebuah media penyimpanan, dalam penelitian ini berbentuk *CompactDisk*. *CompactDisk* tersebut disalurkan ke pendidikpelajarananterkaityakniteknik pengambilan gambar bergerak yang nantinya berperan sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Jenis data yang diambil dari penelitian ini adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapat dari angket validator sedangkan data kuantitatif didapat dari angket persepsi peserta didik dan guru.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah mulai bulan Desember 2021 sampai dengan bulan Februari 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah penggunaan *Macromedia Flash 8* pada materi sepak bola kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dan objek dalam penelitian ini adalah SMPN 22 Tanjung Jabung Timur terletak di Jln. Surabaya SK 7 Desa Rantau Makmur Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi jambi, memiliki 7 rombongan belajar yang terdiri dari 3 kelas IX, 2 kelas VIII dan 2 kelas VII, untuk peserta didik kelas VIII terdiri dari 63 orang peserta didik, dan kelas VIIIA terdiri dari 32 orang peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi sepak bola dengan menggunakan *macromedia flash CS8* untuk siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur telah dikembangkan dan dianggap layak oleh para ahli kemudian diujicobakan pada subjek ujicoba, yang digunakan delapan orang siswa/i SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, ujicoba dilakukan pada guru mata pelajaran PJOK, kelompok kecil, dan kelompok besar.

**Tabel 1. Hasil Ujicoba Kelompok Kecil**

No Soal	Aspek Penilaian	Siswa								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1.	Tampilan media menarik untuk digunakan	5	5	5	4	4	4	4	5	36
2.	Warna media pembelajaran terlihat menarik	4	5	5	5	5	4	5	4	37
3.	Tulisan yang digunakan media terlihat jelas	4	5	4	5	5	5	4	5	37
4.	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	5	5	5	4	4	4	5	5	37
5.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	3	4	4	5	5	5	4	5	35
6.	Media pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar	3	5	5	4	4	5	3	5	34
7.	Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar	4	4	5	5	5	5	5	4	37
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi sepak bola	3	5	5	5	5	5	5	5	38
9.	Adanya soal-soal yang diberikan pada media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai evaluasi	5	4	4	5	5	4	5	5	37
10.	Media mudah untuk digunakan	5	4	4	4	5	4	5	5	36
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>										365
Kriteria (skor tertinggi – skor terendah / kategori penilaian)										<b>Sangat Baik</b>

Media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi sepak bola dengan menggunakan *macromedia flash CS 8* untuk siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur termasuk kriteria “sangat baik” berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai sasaran pengguna produk.

Ujicoba media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi sepak bola dengan menggunakan *macromedia flash CS 8* untuk siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, yang dilakukan pada kelompok besar melibatkan 15 orang siswa/i kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Ujicoba Kelompok Besar**

No Soal	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1.	Tampilan media menarik untuk digunakan	67
2.	Warna media pembelajaran terlihat menarik	68
3.	Tulisan yang digunakan media terlihat jelas	71
4.	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	70
5.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	67
6.	Media pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar	73
7.	Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar	71
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi sepak bola	72
9.	Adanya soal-soal yang diberikan pada media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai evaluasi	68
10.	Media mudah untuk digunakan	69

<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>	<b>696</b>
<b>Skor terendah</b>	150
<b>Skor tertinggi</b>	750
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>

## Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis flash pada materi sepak bola dengan menggunakan *macromedia flash* CS8 untuk siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur. Sebelum penelitian dilakukan terlebih dahulu media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kualitas produknya. Hasil validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali, dengan sedikit evaluasi dan perbaikan pada media. Pada validasi ke dua diperoleh skor akhir sebesar 62 dengan kriteria sangat baik. Kemudian validasi materi dilakukan satu kali dengan skor akhir sebesar 72 dengan kriteria sangat baik. Setelah divalidasi lalu produk diujicobakan ke guru mata pelajaran PJOK, dan kesiswa SMPN 22 Tanjung Jabung Timur. yang dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok kecil yang melibatkan delapan orang siswa, dan kelompok besar lima belas orang siswa pemilihan siswa dilakukan dengan sistem acak.

Pembuatan media ini memakan waktu lebih kurang dua bulan dimulai dari pengumpulan materi, mendesain produk, serta pembuatan produk. Model pengembangan yang digunakan adalah model luther dengan enam tahapan yakni konsep (*concept*), Perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*materialcollecting*), pembuatan (*assembly*), tes (*Testing*), dan distribusi (*distribution*). Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif didapatkan dari angket validator, dan data kuantitatif didapatkan dari angket persepsi siswa dan guru.

Hasil ujicoba pada guru mata pelajaran PJOK adalah 47 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dengan subjek uji coba delapan orang siswa memperoleh skor 365 dengan kriteria “sangat baik” dan hasil ujicoba kelompok besar juga dilakukan di SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dengan subjek uji coba sebanyak lima belas orang siswa memperoleh skor 696 dengan kriteria “sangat baik”. Tanggapan yang diberikan oleh guru mata pelajaran dan siswa tentang multimedia yang di ujicobakan itu sangat baik. Dengan adanya multimedia ini sangat membantu siswa dan guru dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis flash pada materi sepak bola dengan menggunakan *macromedia flas* CS8 untuk siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah menengah pertama pada materi sepak bola serta dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran mandiri bagi siswa. penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan dalam mengembangkan produk media yang relevan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat multimedia Interaktif Berbasis Flash dengan menggunakan pada Materi sepak bola kelas VIII A SMPN 22 Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan hasil penelitian dapat di peroleh kesimpulan sebagai berikut : Dengan adanya multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Materi sepak bola SMPN 22 Tanjung Jabung Timur ini dapat membantu atau memberikan alternatif lain bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan (PJOK), pada siswa kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur khususnya dan kelas VIII umumnya. Validasi desain multimedia interaktif berbasis flash materi sepak bola untuk kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, dilakukan sebanyak dua kali, validasi pertama memperoleh

skor 57 dengan kriteria “ Baik ” lalu dilakukan validasi yang ke dua skor yang diperoleh 67 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Validasi materi multimedia interaktif berbasis flash materi sepak bola untuk kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, dilakukan satu kali dengan perolehan skor 72 dengan kriteria “ Sangat Baik”. Hasil ujicoba kelompok kecil adalah delapan orang siswa/i kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dengan memperoleh skor 365 dengan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan ujicoba kelompok besar melibatkan lima belas orang siswa/i memperoleh skor 696 dengan kriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil ujicoba program kepada guru maple PJOK, dan siswa/i kelas VIIIA SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, maka dapat disimpulkan hasil pengujian multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Materi sepak bola SMPN 22 Tanjung Jabung Timur, pihak guru dan siswa lebih tertarik dalam menggunakan multimedia berbasis flash pada kompetensi dasar bola besar, dan kompetensi dasar lainnya, ini karena dapat mempermudah dalam dalam proses belajar.

### Saran

Setelah memperhatikan hasil penelitian diatas, maka peneliti memberikan saran yang bermanfaat kepada SMPN 22 Tanjung Jabung Timur yaitu sebaiknya pihak SMPN 22 Tanjung Jabung Timur dapat menggunakan multimedia Interaktif Berbasis Flash pada Materi sepak bola dan untuk materi PJOK lainnya, ini sebagai alternatif lain untuk pembelajaran mandiri siswa. Dan memperbanyak media selain yang digunakan selama ini oleh guru dan siswa yang ada pada SMPN 22 Tanjung Jabung Timur.

### DAFTAR RUJUKAN

- Adri, Muhammad. (2008). Konsep Dasar *E-learning* dengan Moodle. Ilmu Komputer.Com.
- Akbar, Sa'dun. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Akmal, Muhamad (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pokok bahasan sistem koordinasi dengan menggunakan adobe flash CS8*. Jambi : UNJA
- Ariesto H. Sutopo. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ariesto H Sutopo. (2003). Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cole, Jason. (2007). *Using moodle. Teaching with the Popular Open Source Course Management System*. Second Edition.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Sucipto. (2000). Sepakbola. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah bagian Proyek Penataan Guru SLTP Setara D-III
- Hasbullah. (2006). Perancangan dan Implementasi Model Pembelajaran E-learning untuk Meningkatkan KUALITAS pembelajaran di JPTE FPTK UPI.
- Herman Dwi Surjono. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY Press.
- Jayan, (2006). *Animasi Kartun Lucu dan Interaktif*, Palembang, Maxikom
- Jaya, Kumar C.Koran. (2002). Aplikasi *E-Learning* dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia.
- Kamarga, Hanny. (2002). Belajar Sejarah Melalui *E-learning*; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan. Jakarta: Inti Media.