

## ABSTRAK

**PUTRI MIFTAH FAUZIAH. 6181111003. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Beladiri Berbasis *Android* Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Tendangan T Pada Siswa Di SMP Negeri 2 Binjai”**

**(Dosen Pembimbing : Zulpikar Ilham, S.Pd., M.Pd.)**

**Skripsi Medan : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED. 2023.**

Penelitian ini di latar belakang dengan belum adanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis android dalam mata pelajaran olahraga beladiri di SMPN 2 Binjai. Maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan tendangan T siswa/i SMPN 2 Binjai. Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* dengan metode pengembangan *borg and gall*. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas VIII-1 dan kelas VIII-2 yang berjumlah 60 siswa. Teknik sampling yang dipergunakan yaitu teknik Random Sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner tertutup. Instrument penelitian yang dipergunakan ialah angket ahli materi, angket ahli media dan angket siswa/i. Analisis data pada penelitian ini mempergunakan metode statistik deskripsi dimana data kualitatif dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan tergolong efektif digunakan. Dengan hasil uji coba produk melalui instrument penilaian siswa didapatkan bahwa pada uji coba skala kecil penilaian terhadap Aspek *Usefulness* dengan skor 38,75 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Easy of Use* dengan skor 49,1 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Easy of Learning* dengan skor 19,75 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Satisfacation* dengan skor 34,65 (sangat layak). Uji coba skala besar penilaian terhadap Aspek *Usefulness* dengan skor 38,125 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Easy of Use* dengan skor 48,225 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Easy of Learning* dengan skor 19,35 (sangat layak). Penilaian terhadap Aspek *Satisfacation* dengan skor 34,275 (sangat layak). Dengan skor yang diperoleh maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori efektif atau sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Android, Tendangan T**

## **ABSTRAC**

**PUTRI MIFTAH FAUZIAH. 6181111003. "Development of Android-Based Interactive Martial Arts Learning Media Using Smart Apps Creator to Improve T-kick Ability in Students at SMP Negeri 2 Binjai"**

**(Supervisor : Zulpikar Ilham, S.Pd., M.Pd.)**

**Medan Thesis : Faculty of Sport Science UNIMED. 2023.**

This research is motivated by the absence of application of android-based interactive learning media in martial arts subjects at SMPN 2 Binjai. So this study was aimed to determine the effectiveness of the learning media developed to improve the T-kick ability of the students of SMPN 2 Binjai. The type of research in this study uses the type of research and development research with the borg and gall development method. The sample in this study were students of class VIII-1 and class VIII-2, totaling 60 students. The sampling technique used is the Random Sampling technique. data collection techniques using closed questionnaires or questionnaires. The research instrument used was a material expert questionnaire, a media expert questionnaire and a student questionnaire. Data analysis in this study used a descriptive statistical method where qualitative data was converted into qualitative data on a scale of 5. The results of this study showed that the learning media developed was classified as effective. With the results of product trials through student assessment instruments, it was found that in small-scale trials the assessment of the Usefulness Aspect with a score of 38.75 (very feasible). Assessment of the Easy of Use Aspect with a score of 49.1 (very decent). Assessment of the Easy of Learning Aspect with a score of 19.75 (very decent). Assessment of the Satisfaction Aspect with a score of 34.65 (very decent). A large-scale trial of the assessment of the Usefulness Aspect with a score of 38.125 (very feasible). Assessment of the Easy of Use Aspect with a score of 48.225 (very decent). Assessment of the Easy of Learning Aspect with a score of 19.35 (very decent). Assessment of the Satisfaction Aspect with a score of 34.275 (very decent). With the scores obtained, the developed media is included in the effective category or is very suitable for use as learning media.

**Keywords: Interactive Learning Media, Android, T-Kick**