

ABSTRACT

Ari Mecky Prawira Ketaren, 8216117006, Development Of Interactive Learning Multimedia To Improve The Result Of Underhand Passing And Underserving Skill In Volleyball Games Of IV Grade In SD Negeri 106790 Sei Mencirim. Thesis. Medan : Physical Education. Postgraduate Student. State University of Medan, 2023.

The objective of this research is to develop interactive learning multimedia. This research used Research and Development Method. The results in the development stage of interactive learning multimedia show: (1) the assessment of material experts was high feasible criteria with an average score of 4.68, (2) the assessment of design experts was high feasible criteria with an average score of 4.66, (3) the assessment of the media I was in the criteria of high feasible with an average score of 4.57, (4) the assessment of media experts II was in the criteria of high feasible with an average score of 4.85. Interactive learning multimedia was very effective in improved student skills in underhand passing and underhand service. It is proved that the average result of students' skills when doing bottom passing after using interactive learning multimedia is 63.00 with an N-Gain 0,2 in the low category, the average student skill result when perform underhand service after used learning multimedia interactive was 66,00 with N-Gain 0.3 currently category. While the results of the lower passing t test obtain a sig value <0.05 . After analyzed the data, final test showed sig <0.05 , mean H_a was accepted and H_o was rejected. Significant value of passing below 0.000 <0.05 which mean significant with a sig level of 5%, then sig value of service below 0.000 <0.05 which mean significant with a sig level of 5%. It proved that interactive learning multimedia was more effectively and proven in increase student skill outcomes in carried out underhand passing and underserving as well as improved student learning outcomes in underhand passing and underserving material in IV grade of SD Negeri 106790 Sei Mencirim.

Keywords : interactive learning multimedia, underhand passing and under serving skill, volley ball games

ABSTRAK

Ari Mecky Prawira Ketaren, 8216117006, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Keterampilan Passing Bawah dan Service Bawah Pada Permainan Bola Voli Kelas IV SD Negeri 106790 Sei Mencirim. Tesis. Medan : Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan passing bawah dan *service* bawah pada permainan bola voli di kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research And Development R&D*). Hasil penelitian dalam tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa: (1) penilaian ahli materi berada pada kriteria sangat layak dengan skor rata-rata 4,68, (2) penilaian ahli desain berada pada kriteria sangat layak dengan skor rata-rata 4,66, (3) penilaian media I berada pada kriteria sangat layak dengan skor rata-rata 4,57, (4) penilaian ahli media II berada pada kriteria sangat layak dengan skor rata-rata 4,85. Multimedia pembelajaran interaktif sangat efektif meningkatkan hasil keterampilan siswa passing bawah dan *service* bawah. Hal ini dibuktikan bahwa rata-rata hasil keterampilan siswa pada saat melakukan passing bawah setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah 63,00 dengan N-Gain 0,2 kategori rendah, sedangkan rata-rata hasil keterampilan siswa pada saat melakukan *service* bawah setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif adalah 66,00 dengan N-Gain 0,3 kategori sedang. Sedangkan hasil uji t passing bawah diperoleh nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05. Setelah menganalisis data hasil penelitian, tes akhir menunjukkan sig (2-tailed) < 0,05 berarti hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Nilai signifikan passing bawah $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan dengan taraf signifikan 5%, kemudian nilai signifikan service bawah $0,000 < 0,05$ yang berarti signifikan dengan taraf signifikan 5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil keterampilan *passing* bawah dan *service* bawah setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada taraf signifikansi 5%. Implikasinya pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan hasil keterampilan siswa ketika melakukan *passing* bawah dan *service* bawah. Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan dan teruji kebenarannya dalam meningkatkan hasil keterampilan siswa dalam melakukan passing bawah dan *service* bawah serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi passing bawah dan *service* bawah di Kelas IV SD Negeri 106790 Sei Mencirim.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Passing bawah, Service Bawah, Hasil Keterampilan