

ABSTRACT

This study aims to determine the validity and practicality of interactive multimedia-based teaching materials in motivating students of class VIII A SMP to learn science on joint materials. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The study was conducted using a Likert scale. The results of research conducted by expert validation with an average of 96% with criteria very valid and the average practicality result is 88.2% with very practical criteria. The advantages of interactive multimedia-based teaching materials that have been developed include being able to clarify the material with interesting pictures and animations so that students learn more easily, can train their abilities with various trying activities after studying the material, motivating students with various forms of awards in the form of sentences along with interesting pictures, animations, videos and audios and can give users the freedom to choose the desired material with navigation buttons.

Keyword : *Teaching Materials, Interactive Multimedia, Joint, Education Game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan praktikalitas bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam memotivasi peserta didik kelas VIII A SMP untuk belajar IPA pada materi sendi. Jenis penelitian yang digunakan merupakan *Research dan Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Devlopment, Implementasion dan Evalusion*). Penelitian dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Hasil penelitian yang dilakukan oleh validasi para ahli dengan rata-rata sebesar 96% dengan kriteria sangat valid dan hasil praktikalitas rata-rata sebesar 88,2 % dengan kriteria sangat praktis. Keunggulan dari bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan antara lain, dapat memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik agar peserta didik lebih mudah belajar, dapat melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba setelah mempelajari materi, memotivasi peserta didik dengan berbagai bentuk penghargaan berupa kalimat disertai gambar, animasi, video dan audio yang menarik serta dapat memeberikan kebebasan pengguna untuk memilih materi yang diinginkan dengan tobol navigasi.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Multimedia Interaktif, Sendi, *Education Game*