

**ABSTRAK**

**Riska Wijayanti, 1810710051, Analisis Desain KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTs.**

Dalam proses belajar mengajar, cara penyajian materi dan media yang digunakan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk Menganalisis Desain dan Optimasi KIT Multimedia Materi Gerak dan Gaya Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa SMP/MTS. Penelitian ini menggunakan prosedur R&D yang terdiri dari tahap *define*, *design* dan *develop*. Pada bagian analisis desain KIT dijelaskan apa saja alat-alat yang ada dalam KIT disertai dengan alasan memilih alat tersebut. Untuk memperoleh data penelitian terdapat beberapa aspek penilaian yaitu aspek (a) Desain, (b) Fitur Media, (c) Karakteristik Media, (d) Isi Materi, (e) Penyajian Materi dan (f) Pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk. Sedangkan data yang diperoleh dari respon pendidik dijadikan analisis uji produk. Dalam penelitian ini juga dilakukan uji coba produk KIT kepada siswa MTS kelas VIII. Untuk memperoleh data dari hasil uji coba dilakukan penyebaran angket dengan beberapa aspek yaitu aspek (a) Tampilan, (b) Penyajian Materi dan (c) Manfaat. Berdasarkan data yang diperoleh dari validasi ahli, produk KIT mendapat penilaian “Sangat Layak”, kemudian dari data yang diperoleh dari respon pendidik mendapat penilaian “Sangat Baik”, dan penilaian dari respon siswa mendapat kategori “Tinggi”. Pada tahap optimasi desain KIT dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap I *define* (pendefinisian) yaitu KIT berupa kerangka desain, tahap II *design* (desain) yaitu KIT sudah menjadi produk jadi dan tahap III *develop* (pengembangan) yaitu KIT sudah menjadi produk akhir setelah dilakukan revisi.

**Kata Kunci : Multimedia, KIT IPA, Gaya Belajar Siswa, Analisis Desain, dan Optimasi Desain**