

Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Kinemaster Pada Materi Rolling Belakang Bulat Di SMP Negeri 1 Batang Anai

Awanda Rizky Saputra, Sri Gusti Handayani, Jonni , Zulbahri

Departemen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Padang

awandarizkysaputra@gmail.com, srigusti@fik.unp.ac.id, drs.jonni.mpd@gmail.com, zulbahri@fik.unp.ac.id

Kata Kunci : Video, media pembelajaran, *rolling* belakang bulat

Abstrak : Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti di sekolah SMP Negeri 1 Batang Anai terlihat para siswa kurang kemauannya dalam belajar dan sulit dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran senam lantai *rolling* belakang bulat dalam meningkatkan kemauan belajar dan pemahaman siswa. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 langkah pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Disegn*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluasion*). Penelitian ini dibantu oleh 4 orang validator yaitu 2 ahli materi, 1 ahli media dan 1 ahli bahasa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dna rentang persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis kinemaster sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi senam lantai *rolling* belakang bulat di SMP Negeri 1 Batang Anai.

Keywords : *video, learning media, rolling back round*

Abstract : *This research began with the observations of researchers at SMP Negeri 1 Batang Anai, it was seen that the students lacked the will to learn and had difficulty understanding the material presented. This research aims to develop learning videos of floor rolling gymnastics round back in increasing students willingness to learn and understanding. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which consists of 5 development steps, namely Analysis (Analyze), Design (disegn), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). This research was assisted by 4 validators, namely 2 material expert, 1 media expert. The instrument used in this research is a validation sheet. Data analysis techniques used rating scales and percentage ranges. The results showed that kinemaster based learning video media was very feasible to be used as a learning medium for the material of rolling back round floor gymnastic at SMP Negeri 1 Batang Anai.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi dasar manusia, mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, memiliki daya saing dan mampu menghadapi perubahan yang sangat pesat, untuk itulah pendidikan harus berorientasi ke masa depan yang memperhatikan tuntutan kemajuan zaman yang ditandai dengan persaingan yang sangat kompleks (Nur, Nirwandi & Asmi, 2018). Proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat dipengaruhi oleh perkembangan siswa yang tidak sama, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri siswa, seperti aspek latar belakang meliputi jenis kelamin siswa, tempat kelahiran dan tempat tinggal siswa, dari keluarga mana siswa berasal dan lain sebagainya (Syafuruddin, 2018)

(Pitnawati & Damrah, 2019) “pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mengajar yang melibatkan mental, fisik, melalui interaksi antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya”. Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media berbasis video, bahan belajar yang abstrak bisa dikongritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansyah, 2018:15)

Video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, video sebagai bahan ajar non cetak kaya informasi.

Video sangat lugas, jika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menghadirkan informasi sampai ke hadapan siswa secara langsung. Selain itu video juga menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indra saja, apalagi jika hanya indra pendengaran.

(Sri Gusti Handayani: 2022), Senam adalah suatu bentuk latihan fisik yang teratur yang merupakan representasi dari ciri kehidupan. Senam merupakan suatu bentuk latihan fisik yang dikemas secara sistematis yang tersusun dalam suatu program yang bertujuan untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Senam lantai merupakan salah satu cabang olahraga prestasi yang populer di masyarakat dan dunia. Selain olahraga prestasi, senam lantai juga merupakan cabang olahraga pendidikan yang dikembangkan dalam kurikulum disekolah (Zulbahri: 2020). Materi senam lantai *rolling* belakang yang sulit dipahami oleh siswa dengan media pembelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik maka perlu dilakukan adanya pengembangan sebuah media ajar yang menarik dan mempunyai keefektivitasan guna dilakukan dalam proses pembelajaran pada siswa di SMP Negeri 1 Batang Anai materi senam lantai *rolling* belakang.

Setelah mengamati dan mewawancarai salah satu guru PJOK di SMP Negeri 1 Batang Anai terlihat bahwa hasil belajar siswa rendah, ini dibuktikan dengan kurangnya pemahaman dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi senam lantai *rolling* belakang. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah media pembelajaran, metode pembelajaran, kompetensi guru dalam mengajar, model pembelajaran, sarana dan prasarana, dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar, sehingga kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil belajar *rolling* belakang seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 274 orang, di dapatkan hasil belajar senam *rolling* belakang dengan persentase 117 orang siswa dengan nilai tuntas sebesar 42,7%, sedangkan 157 orang siswa dengan nilai tidak tuntas 57,3% dengan nilai KKM 70 di SMP Negeri 1 Batang Anai. Penelitian ini berfokus pada peserta didik di SMP Negeri 1 Batang Anai, dan diharapkan mendapat hasil yang positif dan berguna bagi peserta didik di SMP Negeri 1 Batang Anai.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Almira, dkk (dalam Sugiyono, 2018). Jenis penelitian ini adalah mengembangkan suatu produk yang telah ada, dan mendesain produk dalam bentuk yang terbaru. Menurut Sugiyono dalam Sari (2017), pengembangan atau *research and development* adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*).

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji aktifitas produk tersebut. Menurut Sugiyono (dalam Sari, 2018), berpendapat bahwa, "metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video materi senam lantai *rolling* belakang di sekolah menengah pertama.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Batang Anai. Instrument penelitian ini menggunakan lembar validasi untuk ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

HASIL

1. Pengembangan Video Pembelajaran

Pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu media video pembelajaran berbasis *kinemaster* materi senam lantai *rolling* belakang bulat di SMP Negeri 1 Batang Anai yang berisikan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun langkah-langkah penelitian yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE, yang mana prosedur pengembangan yang dilakukan ada 5 langkah (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

2. Penilaian Ahli

a. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIS UNP yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 86,66% dengan kriteria sangat layak sebagai berikut:

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validitas produk oleh validator yakni bapak Dr. Nofrion, M.Pd ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut: a). Suara narrator di pengantar dan penutup terlalu kecil b). Untuk pakaian pembuka dan penutup diusahakan tampil rapi memakai baju guru c). beberapa tulisan salah ketik.

2) Revisi

Sesuai komentar dan saran validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna menyempurnakan produk yang dihasilkan, suara narrator di pengantar dan penutup sudah

diperbaiki dan pakaian sudah diganti memakai baju guru.

b. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Uji ahli materi dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Bapak Drs. Jonni, M.Pd (maka diperoleh hasil 98,33%) dan Bapak Zulbahri, S.Pd, M.Pd (maka diperoleh hasil 86,66%), dari kedua ahli materi diatas dapat diperoleh rata-rata 92,49% dengan kriteria sangat layak.

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validasi produk yakni Bapak Drs. Jonni, M.Pd dan Bapak Zulbahri, S.Pd, M.Pd, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut:a). Ditambah dengan materi lainnya lebih bagus lagi, b). gambarnya kalau bisa tidak mengundang syahwat.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan.

c. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Bahasa

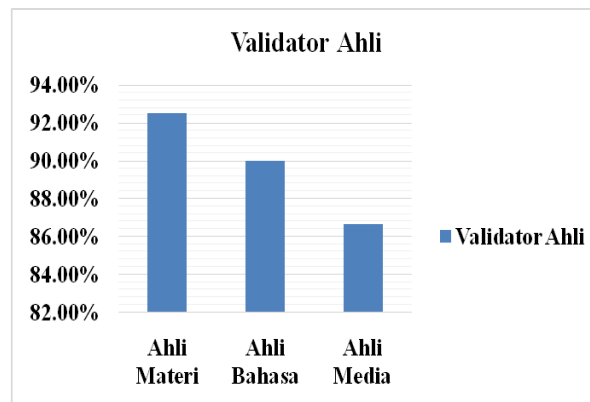
Uji validitas bahasa yang dilakukan dengan memintak bantuan kepada dosen FBS UNP yaitu Ibu Vivi Indriyani, M.Pd, ada beberapa komentar dan saran mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Komentar dan saran

Setelah dilakukan uji validasi produk oleh validator yakni, Ibu Vivi Indriyani, M.Pd, ada beberapa komentar dan saran yang mendukung guna untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut: ada beberapa kesalahan perihal penulisan kata, ejaan, dan penempatan kalimat dalam video.

2) Revisi

Sesuai dengan komentar dan saran dari validator diatas, maka dilakukan perbaikan guna penyempurnaan produk yang dihasilkan. Kesalahan penulisan kata, ejaan, dan kalimat dalam video sudah diperbaiki.



PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran dan mengetahui kelayakan dari pada media pembelajaran tersebut serta melihat bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dirancang. Penelitian ini merupakan pemberian solusi terhadap masalah penelitian yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah, yang mana permasalahannya adalah kurangnya kemauan dan pemahaman siswa dalam belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun, media yang kita gunakan harus selalu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, karakteristik siswa yang menjadi sasaran, tingkat efektivitas dan efisiensi sehingga media pembelajaran mampu memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, video, suara dan grafik yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media

video pembelajaran berbasis kinemaster yang akan sangat membantu siswa dalam memahami materi dan mengulang kembali dirumah secara mandiri, karena adanya media video pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan baik mengenai teori maupun praktik begitupun dalam meningkatkan kemauan siswa dalam belajar.

Menggunakan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mengantisipasi kurangnya pemahaman dan kemauan siswa dalam belajar, terutama berkaitan dengan praktik lapangan. Untuk mengantisipasi kesenjangan tersebut, maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menghasilkan video pembelajaran yang di uji kelayakannya melalui uji validitas yang dilakukan oleh 4 orang dosen UNP, yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai validator media, Ibuk Vivi Indriyani, M.Pd sebagai validator bahasa, dan Bapak Drs. Jonni, M.Pd dan Bapak Zulbahri, S.Pd, M.Pd sebagai validator materi. Dimana setiap validator memberikan komentar dan sarannya untuk penyempurnaan media pembelajaran ini, di dalam media pembelajaran masih terdapat minus atau kekurangannya yang telah diperbaiki oleh peneliti.

Berdasarkan data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata skor 92,49% dengan kriteria sangat layak, untuk hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat layak dan data hasil uji validitas media diperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 89,71% dengan kriteria sangat layak.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media

pembelajaran video senam lantai berbasis kinemaster pada materi rolling belakang bulat di SMP Negeri 1 Batang anai, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi senam lantai rolling belakang bulat di SMP Negeri 1 Batang anai.

DAFTAR PUSTAKA

- Deswandi, F. U., & Ihsan, N. 2018. *Persepsi Siswa Terhadap Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sdn 16 Pisang Kecamatan Pauh Kota Padang. Jurnal MensSana*, 3(1), 48-66.
- Handayani, S. G., & Komaini, A. 2022. *Program Peningkatan Pengembangan Kewirausahaan (Ppk) Pengusaha Muda Fakultas Ilmu Keolahragaan Melalui Pembinaan, Pelatihan, dan Fasilitas Menjadi Pengelola Sanggar Senam Aerobik, Senam Lansia dan Senam Hamil. Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat*, 4 (1), 6-14.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. 2018. *Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Nur, H. W., Nirwandi, N., & Asmi, A. 2018. *Hubungan Sarana Prasarana Olahraga Terhadap Minat Siswa Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma N 1 Batipuah*

Kabupaten Tanah Datar. Jurnal MensSana, 3(2), 93-101.

Pitnawati, P., & Damrah, D. 2019. *Evaluasi program latihan senam di klub senam Semen Padang. Jurnal Menssana, 4 (1), 9-16.*

Zulbahri, Z., & Astuti, Y. 2020. *Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik). Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha, 8(2), 86-91.*