



## **Pengembangan Media Audio Visual Materi Rolling Depan dan Belakang Senam Lantai di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Padang**

**Wiwing Novita Sari, Sri Gisti Handayani, Pitnawati, Sepriadi**

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

[Wiwingnovitasari99@gmail.com](mailto:Wiwingnovitasari99@gmail.com), [SriGustiHandayani@unp.co.id](mailto:SriGustiHandayani@unp.co.id),

[Fitnawati@unp.co.id](mailto:Fitnawati@unp.co.id), [Sepriadi@unp.co.id](mailto:Sepriadi@unp.co.id)

**Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran, Media Audio Visual Senam Lantai**

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Pengembangan Media Audio Visual Materi Rolling Depan dan Rolling Belakang Senam Lantai di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Karakter Anak Shalih. Materi Rolling Depan dan Rolling Belakang Senam Lantai di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Karakter Anak Shalih Kota Padang Jenis penelitian dalam penelitian ini penelitian pengembangan (Research and Development). Dengan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations) terdiri dari lima tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development) implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) selanjutnya melakukan analisis dengan wawancara terhadap guru PJOK SMPIT KAS Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang persentase. Diharapkan pada saat proses pembelajaran agar dapat menggunakan media audio visual pembelajaran senam lantai sebagai alat bantu bagi siswa untuk mempelajari teknik-teknik dalam selam lantai

**Keyowrds :** *Development of Learning Media, Floor Exercise Audio Visual Media*

**Abstract :** *This study aims to produce the Development of Audio Visual Media for Front Rolling and Back Rolling Floor Gymnastic Materials in the Integrated Islamic Junior High School of Anak Shalih's Character. Material for Front Rolling and Back Rolling for Floor Exercises in Integrated Islamic Junior High School Characteristics of Shalih Children in Padang City The type of research in this study was research and development (Research and Development). With the ADDIE method developed by Dick and Carry in 1996. One of the designs for developing teaching materials that is often used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluations) consisting of five stages, namely analysis ), design, development (implementation) and evaluation (evaluation) then carried out an analysis by interviewing PJOK SMPIT KAS teachers. The instrument used in this study was a validation sheet. Data analysis techniques use rating scales and percentage ranges. It is hoped that during the learning process they can use audio-visual media for floor gymnastics learning as a tool for students to learn floor diving techniques.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Dimana tubuh sedang ditingkatkan kesehatan fisik maupun mental menurut Sepriadi, s dkk (2017) sehingga berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain. Adapun pendapat para ahli yang senada seperti yang diungkapkan. Barrow (2001; dalam Abduljabar, 2011) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise).

Pemanfaatan teknologi komunikasi, teknologi pendidikan dan media pendidikan untuk kegiatan pendidikan dinilai perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Karena dengan pendekatan ilmiah, sistematis dan rasional, sebagaimana dituntut oleh teknologi pendidikan ini pulalah, tujuan pendidikan yang efektif dan efisien akan tercapai. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi juga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran, tidak terkecuali pembelajaran pendidikan jasmani yang sampai saat ini selalu dipandang sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan di luar kelas saja

Pada saat ini di sekolah banyak kita jumpai pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang monoton sehingga membuat peserta didik malas dan bosan untuk melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga

dan kesehatan, hal ini terjadi karena belum optimalnya proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah. Kebanyakan dari guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hanya menggunakan satu metode dalam pengajaran dan jarang kita temui guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Apalagi pada saat pembelajaran yang materinya bukan tentang praktek sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang di lakukan dalam kelas. Selain itu dalam penyampaian materi kepada peserta didik, guru juga tidak menggunakan atau memanfaatkan media sebagai penunjang dalam mempermudah penyampaian materi.

Seharusnya dengan media yang digunakan guru bisa dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada para siswa, dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru . Walaupun tidak sepenuhnya mereka dapat memahami materi yang disampaikan tersebut, karena ada beberapa materi yang mengharuskan untuk melakukan praktek terhadap materi yang disampaikan tersebut, seperti materi rolling depan dan rolling belakang senam lantai. Dalam mata pelajaran senam lantai siswa tidak hanya dituntut untuk memahami materi tetapi juga dituntut untuk mempraktekan teori tersebut dengan baik dan benar

Menurut Pitnawati dan Damrah dalam Kurniawan (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". Pada saat ini dibutuhkan sekali pola atau metode pengajaran yang bervariasi, atau cara - cara baru yang mampu membuat peserta didik merasa berminat, senang dan termotivasi dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengoptimalkan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, salah satunya dengan pengembangan model pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang sesuai dan tepat memungkinkan terciptanya cyber classroom atau ruang kelas maya, sebagai tempat peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran secara individual maupun kelompok dengan pola yang disebut interaktif learning atau pembelajaran interaktif melalui komputer dan internet (Surya,2006). Media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran berbasis ruang kelas maya ada banyak seperti media audio visual berupa video pembelajaran. Menurut (Fitria, 2014) media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual, contoh dari media audio visual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara.

Saat ini ada juga solusi yang muncul untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif bagi siswa yaitu dengan metode *blended learning*. *Blended learning* itu sendiri

adalah pencampuran antara model pembelajaran tatap muka (luring) dengan model pembelajaran virtual (daring). *Blended learning* menjadi solusi yang paling tepat untuk proses pembelajaran PJO yang sesuai tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran akan tetapi juga gaya belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan Media Audio Visual Materi Rolling Depan dan Rolling Belakang Senam Lantai di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Karakter Anak Shalih.

## **METODE**

Jenis penelitian dalam penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Dengan metode ADDIE model. Sugiyono (2015) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang di gunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang di gunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Menurut Muryaroh,dkk (2017) Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini berorientasi pada produk serta bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis android. Menurut Rosmawati,dkk (2022) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Reserch and Development* (R&D). Langkah dalam penelitian adalah melalui penggunaan model ADDIE, dimana proses-proses pengembangannya yaitu: *Analyze, Design, Develoment, Implementation,*

*Evaluation* (Gumara, dkk 2022). Model ini di pilih karena sangat sering di gunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis intruksional. Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang di gunakan untuk mengembangkan data dan memvalidasi produk, peneliti membatasi sampai pada mengidentifikasi masalah dan merancang produk. Produk yang di hasilkan akan di uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, Pada uji coba produk ini akan dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada uji coba ini yang mana untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan pada pengembangan e-modul yang telah di buat.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi. Lembar validasi tim ahli digunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang didesain. Berikut ini tabel skala penilaian :

Tabel 3. Skala penilaian

Skor	Kategori
4	Layak digunakan tanpa revisi
3	Layak digunakan dengan revisi kecil
2	Layak digunakan dengan revisi besar
1	Tidak layak digunakan

Sumber : Arikuntodalam Ade(2018:32)

Analisis data hasil lembar validasi tim ahli dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :(1) menjumlahkan skor yang diperoleh dari tiap-tiap kategori, (2) menentukan kategori skor sesuai yang telah ditetapkan, dan (3) memasukkan skor tersebut kedalam rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Arikunto dalam Ade(2018:32)

Keterangan :

P = Persentase skor

F =Jumlah skor yang diperoleh

N =Jumlah skor maksimum

Tabel 4. Kriteria persentase lembar validasi

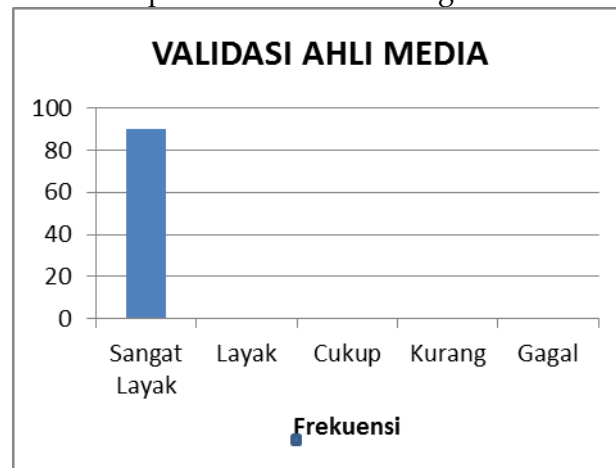
Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
86-100 %	Sangat layak
71-85 %	Layak
56-70 %	Cukup
41-55 %	Kurang
<40 %	Gagal

Sumber : Arikunto dalam Ade(2018:32)

Kemudian hasil yang diperoleh dikonsultasikan dengan tabel kategori, kesimpulan berdasarkan tabel kategori

## HASIL

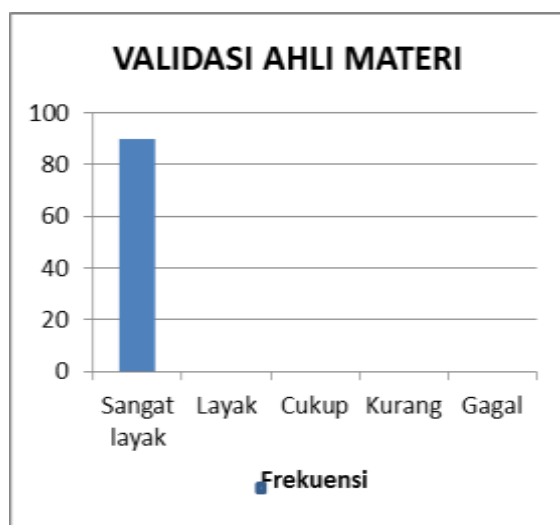
. Hasil dari Ahli Materi yang menjadi validator dalam penelitian ini yaitu Uji validitas produk kepada ahli media yang dilakukan Dosen FIK UNP yaitu bapak Zulbahri, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut



Gambar 8. Giagram Hasil Uji Validitas ahli Media

Dari diagram di atas dapat kita lihat bahwa pengembangan media audio visual senam lantai memiliki rentang persentase yaitu 93,3% dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran senam lantai materi rolling depan dan rolling belakang

Uji validitas produk kepada ahli materi yang dilakukan Dosen FIK UNP yaitu bapak Drs. Yulifri , M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil sebagai berikut



Gambar 9 .Diagram Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa pengembangan media audio visual senam lantai memiliki rentang persentase yaitu 96,7% dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran senam lantai materi rolling depan dan rolling belakang.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media audio visual mata pelajaran senam lantai berbasis blended

learning dan mengetahui kelayakannya. Peneliti ini merupakan solusi pembelajaran yang telah dipaparkan pada bagian latar belakang masalah, belum adanya media audio visual yang sesuai untuk pembelajaran secara blended learning (daring dan luring). Dengan adanya media audio visual maka siswa akan lebih mudah dan tertarik dalam memahami materi yang disampaikan baik mengenai teori maupun praktek serta dengan adanya media audio visual ini, maka siswa bisa mempelajari teknik rolling depan dan rollingn belakang dimanapun selain bertatap muka secara langsung dengan guru PJOK. Karena belajar didalam kelas dengan mata pelajaran olahraga membuat siswa merasa kurang tertarik dan merasa bosan, sehingga dibutuhkan media untuk menunjang pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jama' dari medium yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara, yaitu perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan. Menurut Anderson (Fitria, 2014) media audio visual adalah merupakan rangkaian gambar elektronik yang disertai oleh unsur suara audio juga mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Rangkaian gambar elektronik tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette recorder atau video player. Sedangkan menurut (Fitria, 2014) media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual, contoh dari media audio visual diantaranya program video/televise pendidikan, video/televise instruksional, dan program slide suara. Menurut (Purvono, 2014) media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang



biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. Jadi dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah alat yang digunakan berupa kombinasi antara visual/gambar dan audio/suara yang biasa dilihat, misalnya rekaman video.

Dari masalah yang telah peneliti paparkan tersebut maka peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menghasilkan media audio visual pembelajaran senam lantai yang telah diuji kelayakannya melalui uji validitas yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data hasil uji validitas oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang terdapat 15 pernyataan didalamnya. Ahli media melakukan validasi sebanyak satu kali, berdasarkan hasil validasi dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh sebesar 56 dengan perolehan nilai persentase sebesar 93,3 % dengan kriteria sangat layak dan uji validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang terdapat 15 pernyataan didalamnya. Ahli materi melakukan validasi sebanyak satu kali, berdasarkan hasil validasi dapat diketahui jumlah skor yang diperoleh sebesar 58 dengan perolehan nilai persentase sebesar 96,7 % dengan kriteria sangat layak dan uji validasi ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang terdapat 15 pernyataan didalamnya

## **KESIMPULAN**

Proses pengembangan media audio visual pembelajaran senam lantai dilakukan menggunakan metode ADDIE model yaitu dilakukan analisis dengan melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMPIT KAS hingga diketahui bahwa proses pembelajaran secara blended learning masih belum optimal dan diperlukan pengembangan, selanjutnya dilakukan perancangan/desain media audio

visual, lalu tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dibuat yaitu melakukan pembuatan video dan editing, lalu video yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, hingga dihasilkan media audio visual yang layak digunakan untuk proses pembelajaran senam lantai di SMPIT KAS Kota Padang. Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media audio visual materi rolling depan dan rolling belakang dalam pembelajaran senam lantai, dapat disimpulkan bahwa media audio visual pembelajaran senam lantai dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran senam lantai untuk siswa Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Karakter Anak Shalih Kota Padang

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abduljabar, B. 2011. *Pengertian pendidikan jasmani*. Ilmu Pendidikan, 36, 1991.
- Arikunto, Sumarsimi. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dura, G., Syafruddin, S., Jonni, J., & Yulifri, Y. 2022. *Proses Pembelajaran PJOK pada Masa Pandemi di SMP Negeri 2 Kerinci*. Jurnal JPDO, 5(6), 12-18.
- Fitria, Ayu. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2). 60.
- Ihsan, N. 2018. *Upaya Peningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Metode Bermain di Sekolah Menengah Pertama*.
- Rosmawati, R., Zarwan, Z., Astuti, Y., Sari, D. N., Zulfahri, Z., & Erianti, E. 2022. *module design of sport modification and*

*cybergogy-based smallgames.*  
*Linguistics and Culture Review*, 6, 264-  
274.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan  
Pengembangan research and  
Development.* Bandung:  
Alfabeta

Sepriadi, S., Hardiansyah, S., & Syampurma,  
H. 2017. *Perbedaan tingkat kesegaran  
jasmani berdasarkan status gizi.* *Media  
Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 7(1),  
24-34.