



## Pengembangan Model Pembelajaran Guling Depan Berbasis Multimedia dan Media Bidang Miring di SMP N 2 Padang

Rehan Akenza, Sri Gusti Handayani, Jonni, Zulbahri

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

[rehanakenza03@gmail.com](mailto:rehanakenza03@gmail.com), [srigusti@fik.unp.ac.id](mailto:srigusti@fik.unp.ac.id), [drs.jonni.mpd@fik.unp.ac.id](mailto:drs.jonni.mpd@fik.unp.ac.id),

[zulbahri@fik.unp.ac.id](mailto:zulbahri@fik.unp.ac.id)

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Multimedia, Bidang Miring, Guling Depan

**Abstrak** : Penelitian bertujuan untuk mengembangkan multimedia dan media bidang miring pembelajaran guling depan senam lantai dan juga untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pada saat ini. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development ( R & D ) menggunakan model ADDIE. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dibantu oleh beberapa validator. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dan angket respon peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring sangat layak untuk digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang. Masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran saat ini.

**Keywords** : *Learning Media, Multimedia, Inclined Plane, Front Roll.*

**Abstract** : *The research aims to develop multimedia and inclined field media learning front roll floor gymnastics and also to optimize the learning process at this time. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model. The sample of this study was 16 students from grade IX of State Junior High School 2 Padang. Data collection techniques in this study were assisted by several validators. Research instruments in the form of validation sheets and student response questionnaires. The results of data analysis show that multimedia-based learning models and inclined field media are very feasible to be used to optimize the learning process of physical education, sports and health at Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Padang. The problem in this study is the lack of learning models that are adapted to current learning conditions.*

### PENDAHULUAN

Mulyanto (2014) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Rosdiani (2013) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah proses

pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka system

pendidikan nasional.

Handayani (2022), mengemukakan bahwa 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. Jonni (2011) mengemukakan bahwa senam yang dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai salah satu cabang olahraga, merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris *Gymnastic*, atau Belanda *Gymnastiek*. *Gymnastics* sendiri dalam bahasa aslinya merupakan serapan kata dari bahasa Yunani *gymnos*, yang berarti telanjang.

Zulbahri *et al*, (2020) mengatakan bahwa 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 maupun perkuliahan.

Nurrita (2018), Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan hasil pengamatan (observasi) yang penulis lakukan di SMP N 2 Padang, terlihat bahwa guru kurang memanfaatkan teknologi dan media bantu sehingga pembelajaran kurang efektif dan menarik.

Pada saat melakukan observasi proses pembelajarannya tidak menggunakan teknologi yang ada seperti infocus dan media pembelajarannya masih menggunakan media yang lama sehingga peserta didik menjadi jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring pada materi guling depan senam lantai di SMPN 2 Padang. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi. (Trisiana, 2016).

Populasi pada penelitian ini seluruh siswa/i SMP N 2 Padang dan sampel pada penelitian ini sebanyak 16 orang peserta didik dengan menggunakan metode nonprobability sampling yang dipakai peneliti adalah purposive sampling.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik. Lembaran validasi tim ahli di gunakan untuk mengetahui pendapat validator terhadap media yang didesain. Dan angket respon peserta didik digunakan peneliti untuk mengetahui informasi mengenai antusias dan ketertarikan peserta didik terhadap multimedia yang peneliti

kembangkan.

## HASIL

### 1. Analisis

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti siswa/I kurang berminat dan termotivasi dalam pembelajaran guling depan, sehingga proses guling depan hanya berpedoman pada guru dan jadwal pembelajaran. Penggunaan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring sangat membantu siswa/I dalam melakukan guling depan.

### 2. Desain

Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang dan membentuk video dan animasi. Media ini dapat dibuka melalui youtube untuk dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menggunakan aplikasi canva dan vn sebagai alat untuk mendesai multimedia pembelajaran yang ingin dikembangkan

3. *Development* (Pengembangan dan pembuatan produk)

#### a. Multimedia

Pada tahap pengembangan multimedia dibuat berdasarkan tahap desain.

#### b. Media bidang miring

Pada tahap pengembangan media bidang miring dibuat sesuai dengan ukuran matras standar senam lantai, dengan bahan: triplek, kayu, dan paku.



### 4. Hasil Validasi Produk

#### a. Hasil uji validitas oleh ahli materi

Uji validasi materi yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FIK UNP yaitu Bapak Drs. Jonni, M.Pd dan Bapak Dr. Zulbahri, M.Pd. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 93,3% dan 90% dengan kriteria sangat layak.

#### b. Hasil uji validitas oleh ahli media

Uji validasi media yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FT UNP yaitu Bapak Bayu Ramadhani Fajri, S.St, M.Ds. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 94,4% dengan kriteria sangat layak.

#### c. Hasil uji validitas oleh ahli bahasa

Uji validasi bahasa yang dilakukan dengan meminta bantuan kepada dosen FBS UNP yaitu Ibu Dr. Yenni Hayati, M.Hum. Berdasarkan hasil validasi maka diperoleh hasil 100% dengan kriteria sangat layak.

### 5. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah media pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring dalam pembelajaran.

## 6. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Evaluasi terhadap media juga dapat dilakukan dengan melihat respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Dari data di atas diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik bahwa multimedia dan media bidang miring dinyatakan sangat layak digunakan dengan persentase 86,1 % untuk digunakan sebagai model pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi guling depan senam lantai untuk peserta didik SMP dan peserta didik merasa sangat senang dengan adanya multimedia dan media bidang miring sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan suatu penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah model pembelajaran berbasis multimedia dan media bidang miring dan dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah peneliti buat. Multimedia yang peneliti gunakan yaitu berupa video pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mulai dari pendahuluan, isi, dan penutup.

Dengan adanya multimedia dan media bidang miring pembelajaran peserta

didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan juga menghemat waktu penyampaian materi sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan optimal. Multimedia dan media bidang miring pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, agar tujuan pembelajaran tersampaikan kepada peserta didik. Aplikasi yang digunakan peneliti adalah canva, vn dalam pengeditan video dan media bidang miring. Kelebihan dari multimedia dan media bidang miring ini adalah mampu meningkatkan pemahaman dan kemauan serta motivasi peserta didik untuk belajar, peserta didik cenderung tidak bosan dengan pembelajaran tersebut dan juga multimedia dan media bidang miring ini bisa di pelajari peserta didik secara individu maupun berkelompok baik itu di sekolah atau dirumah. Kelamahan dari multimedia adalah banyak membuang waktu dan uang dalam pembuatan video dan media bidang miring tersebut.

Peneliti menghasilkan sebuah multimedia dan media bidang miring pembelajaran berupa video dan bidang miring yang telah di uji kelayakannya oleh pakar ahli (materi, media, dan bahasa), 4 dosen UNP sebagai validator dan respon dari peserta didik terhadap multimedia dan media bidang miring pembelajaran yang peneliti kembangkan. Berdasarkan data hasil uji validitas oleh ahli materi 1 diperoleh rata-rata skor 93,3 % dengan krtieria sangat layak, uji validitas oleh ahli materi 2 diperoleh rata-rata skor 90 % dengan kriteria sangat layak, uji validitas oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 94,4 % dengan krtieria sangat layak, uji validitas oleh ahli bahasa diperoleh rata-rata 100 % dengan kriteria sangat layak. Hasil multimedia dan media bidang miring

ini bisa di akses melalui YouTube dan memudahkan bagi guru untuk mengakses dengan mengirim link nya saja.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran senam lantai guling depan berbasis multimedia dan media bidang miring di SMP N 2 Padang, dapat disimpulkan bahwa multimedia dan media bidang miring dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi guling depan senam lantai di SMP N 2 Padang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Widodo, A.2018. *Makna Dan Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Insan Yang Melek Jasmaniah/Ter-Literasi Jasmaniahnya*. Motion: Jurnal Riset Physical Education, 9(1), 53-60.
- Saputra, A. R., Handayani, S. G., Jonni, J., & Zulbahri, Z. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Kinemaster Pada Materi Rolling Belakang Bulat Di SMP Negeri 1 Batang Anai*. Jurnal JPDO, 6(3), 8-13.
- Zulbahri, Z., & Astuti, Y.2020. *Pengembangan Media Belajar Pjok Pada Materi Senam Lantai (Artistik)*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha, 8(2), 86-91.
- Handayani, S. G. 2017. *Tinjauan Keterampilan Front Handspring Atlet Senam Lantai PT. Semen Padang*. Sporta Saintika, 2(20), 310-316
- Mulyanto, Respaty. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Penjas*. Bandung: UPI.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran*

*langsung Dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan Dalam Pendidikan Jasmani Kesehatan*. Bandung: Alfabeta

- Nurrita, T. 2018. *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171