



Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video Interaktif Materi Gerak lokomotor dan Non Locomotor di Kelas 1 SD Negeri 25 Pasir Tiku

Fauzan Rahmadani, Syahrastani, Asep Sujana Wahyuri , Indri Wulandari

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

fauzanrahmadani097@gmail.com, syahrastani@yahoo.com, asepswpo@fik.unp.ac.id ,

indriwulandari@fik.unp.ac.id

Kata Kunci : : video, media pembelajaran, gerak lokomotor dan non lokomotor, kelas 1

Abstrak : Fauzan Rahmadani(2023) : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video sekolah dasar dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam materi gerak lokomotor dan non lokomotor. Berdasarkan penelitian di sekolah, terlihat para siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran PJOK pada materi gerak lokomotor dan non lokomotor sulit dalam memahami materi yang disampaikan. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 langkah pengembangan yaitu. Analisis (Analyze) Perancangan (Design) Pengembangan (Development) Implementasi (Implementation) Evaluasi (Evaluation). Penelitian dibantu oleh 5 validator yaitu 3 ahli materi, 1 ahli media, dan 1 ahli bahasa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian dan rentang presentase. Penelitian yang telah dilakukan didapat bahwa validasi materi yang dikembangkan memiliki presentasi 92,77 % dengan klasifikasi sangat layak. Media pembelajaran berbasis video pada keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor di sekolah dasar kelas I layak digunakan.

Keywords : video, learning media, lokomotor and non lokomotor movements ,class 1

Abstract : Fauzan Rahmadani(2023): This study aims to develop video-based interactive learning media for sports and health physical education in elementary schools in increasing learning motivation and students' understanding of locomotor and non-locomotor

motion material. Based on the observations of researchers at school, it was seen that students were less motivated in PJOK learning, especially in locomotor and non-locomotor motion material and found it difficult to understand the material presented. 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 (Development) Implementation (Implementation) Evaluation (Evaluation). This research was assisted by 5 validators, namely 3 material experts, 1 media expert, and 1 language expert. The instrument used in this research is a validation sheet. Data analysis techniques use research scales and percentage ranges. From the research that has been done, it was found that the validation of the material developed had a presentation of 92.77% with a very appropriate classification. Video-based learning media on locomotor and non-locomotor skills in grade I elementary schools is feasible to use.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri seseorang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya. Dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa membutuhkan guru yang kreatif (Kuswanto, 2018). Berpedoman pada kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi, antara lain ingin merubah pola pendidikan dari orientasi terhadap hasil dan materi kependidikan sebagai proses, melalui pendekatan tematik integrative. Oleh karena itu, dengan pembelajaran sebanyak mungkin melibatkan siswa, agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi, dan kebenaran secara ilmiah pengembangan kurikulum 2013 dilaksanakan atas dasar prinsip menurut (Ikhsan & Hadi, 2018).

Penggunaan media berbasis video, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dalam pembelajaran (Kuswanto & Radiansyah, 2018). Sehingga dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan termotivasi untuk belajar, dengan menggunakan media video akan berpengaruh dalam proses pelajaran dan tentunya

pendidikan perlu memiliki terobosan baru yang lebih 2 energik dalam pembelajaran karena dengan adanya media yang tepat proses pembelajaran akan mudah berjalan kemudian siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan, sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan diserap oleh siswa secara otomatis akan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Dari latar belakang masalah di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pemilihan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik, jadi dapat disimpulkan penulis mengembangkan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video interaktif di Sekolah Dasar kelas I agar dapat memanfaatkan teknologi dan meningkatkan pembelajaran yang efektif, maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif pembelajaran.

Berdasarkan rumusan masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian ini adalah apakah pengembangan Pembelajaran Media berbasis Video interaktif

dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik? Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran PJOK terhadap hasil, belajar Peserta didik.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video disekolah Dasar atas kelas (satu)1.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah atas sedangkan waktu penelitian dilakukan pada juni – juli 2023.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Desain pengembangan bahan ajar yang digunakan adalah ADDIE model melalui 5 tahapan yaitu:

1. Analisis (*analysis*). Pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik materi yang harus dipelajari dan ditingkatkan bagi peserta didik. Analisis berupa draf Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

2. Desain (*Design*). Pada tahap desain output yang dihasilkan adalah Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah disahkan

3. Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, desain dan konten pembelajaran blended dikembangkan. Pada tahap ini ketika desain telah disusun selanjutnya dievaluasi oleh beberapa ahli yaitu Ahli materi 3 orang, ahli bahasa 1 orang, ahli media 1 orang

4. Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini pembelajaran blended diterapkan kepada siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini dilakukan evaluasi meliputi 4 level yaitu persepsi (*perception*), belajar (*learning*), perilaku (*behavior*), hasil (*result*).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berbentuk angket berupa pertanyaan dan pernyataan yang diberikan kepada validator.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Instrumen juga digunakan untuk menilai video pengembangan yang akan dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai peneliti dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara kepada guru PJOK yang digunakan untuk mengetahui kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di masa Covid-19 dan berfungsi untuk memberikan inovasi pengembangan model pembelajaran berbasis video.

2. Instrumen Validasi Ahli

- a. Instrumen Validasi Ahli Media. Instrumen ini berbentuk validasi terkait penyajian materi pada video yang akan dikembangkan yang diuji kepada ahli materi.

- b. Instrumen Validasi Ahli Materi. Instrumen ini terkait kelayakan pada isi dan kesesuaian

pada materi dengan video yang dikembangkan yang diuji oleh beberapa guru PJOK di sekolah dasar.

c. Instrumen validasi ahli bahasa. Instrumen ini terkait kelayakan pada bahasa dan kesesuaian ketepatan bahasa

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan lembar validasi, lembar validasi tim ahli. Berikut ini tabel skala penilaian:

Table 1. Skala penilaian

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

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

Analisis data lembar validasi tim ahli dengan menggunakan rumus untuk menghitung persentase sebagai berikut:

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

Sumber : Arikunto (dalam Ade, 2018)

Keterangan:

$$P = \frac{N}{\text{Jumlah skor maksimal}} =$$

$$F = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{100\%} =$$

Angket respon terhadap penggunaan produk 5 pilihan sesuai dengan konten pertanyaan, berikut table aturan pemberian nilai.

Table 2. Kriteria persentasi lembar validasi

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41%- 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak

Sumber: Arikunto (dalam Ade, 2018)

Kerangka Media Pembelajaran Berbasis Video

Adapun kerangka media pembelajaran berbasis video yang akan dibuat oleh penulis dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian yaitu :

1. Tampilan depan (*preview*) berupa Logo, Identitas, Mata pelajaran, Identitas video, peneliti dan dosen pembimbing, Kelas
2. Isi video berisi kegiatan pendahuluan :pendahuluan materi, petunjuk penggunaan media video, kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti, materi tentang Gerak lokomotor dan non lokomotor pada

sekolah dasar kegiatan penutup, biografi penulis.

HASIL

1. Pengembangan video pembelajaran

Berdasarkan prosedur penelitian pengembangan penelitian yang telah penulis laksanakan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Analisis

Menganalisis kondisi sekolah dalam melakukan pembelajaran daring akibat adanya pandemi covid-19 melalui observasi dan wawancara dengan guru SD Negeri 25 Pasir Tiku. *Observasi* dan wawancara telah dilakukan untuk menganalisis proses pembelajaran, sumber belajar, tugas siswa dan media daring yang digunakan di salah satu SD di Tiku. Berdasarkan *observasi* dan wawancara kurangnya motivasi siswa dikarenakan kurangnya media yang menarik dan efektif untuk menunjang pembelajaran serta siswa kesulitan dalam mempraktekkan materi gerak lokomotor dan non lokomotor di lapangan.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Materi yang dikembangkan oleh peneliti yakni : Gerak lokomotor: berjalan, berlari, lompat, dan loncat. Non lokomotor: meliuk, dan berputar. Jadi, dengan media pembelajaran materi gerak lokomotor dan non lokomotor dapat membantu siswa belajar kembali di rumah untuk mempraktekkan teknik dasar gerak lokomotor dan non lokomotor. Tahap perencanaan ini menggunakan beberapa aplikasi : canva, dan youtube. Strategi yang dikembangkan yaitu dalam bentuk

video pembelajaran, didalamnya berisi tentang teknik dasar atau gerakan dasar pada materi gerak lokomotor dan non lokomotor.

1) Kegiatan pendahuluan : (1) Video pembuka, (2) Kompetensi inti(3) , Kegiatan pembelajaran, (4) Indikator

2) Materi : (1) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan dasar gerak lokomotor, (2) Menjelaskan dan mempraktekkan cara dan gerakan dasar non lokomotor

3) Evaluasi: (1) Umpun balik pembelajaran, (2) Kesalahan gerak yang sering dilakukan, (3) Penutup

3. Tahap pengembangan

Pada tahapan ini peneliti telah melakukan uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah di buat dan telah dilakukan revisi kecil untuk kesempurnaan produk, uji produk ini sendiri terdiri dari 3 katerogi: 1) Uji validitas media diperoleh rata-rata skor 85% dengan kriteria layak. 2) Untuk data hasil uji validitas materi diperoleh rata-rata 92,77% dengan kriteria sangat layak dan 3) Data hasil uji validitas bahasa diperoleh rata-rata 97,77% dengan kriteria sangat layak. Dan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 91,75% dengan kriteria sangat layak

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 85% .

Pembahasan

Video pembelajaran yang diujisssss kelayakannya melalui uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen UNP dan 3 guru PJOK SD, yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai validator ahli media, Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd sebagai validator bahasa, Guru PJOK SD Angkasa 1 Padang Bapak Pandu Dwi Prasetyo M,Pd Guru PJOK SD 25 Pasir Tiku Bapak Firman Syahdi S.Pd dan Bapak Suardi sebagai validator ahli materi.

PEMBAHASAN

Pembahasan

Video pembelajaran yang diuji kelayakannya melalui uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen UNP dan 3 guru PJOK SD, yaitu Bapak Dr. Nofrion, M.Pd sebagai validator ahli media, Bapak Prof. Dr. Harris Effendi Thahar, M.Pd sebagai validator bahasa, Guru PJOK SD Angkasa 1 Padang Bapak Pandu Dwi Prasetyo M,Pd Guru PJOK SD 25 Pasir Tiku Bapak Firman Syahdi S.Pd dan Bapak Suardi sebagai validator ahli materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis video interaktif di

sekolah dasar kelas 1, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video dengan rata-rata skor untuk ketiga data validasi adalah 91,75 % dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PJOK pada materi Gerak lokomotor dan non lokomotor untuk kelas 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade. 2018. "Penulisan Tugas Akhir" Pengembangan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh. UNABA
- Alnedral. 2016. Strategi Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kencana
- Antoni, R., & Bakhtiar, S. (2019). Hubungan Status Gizi Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor di Sekolah Dasar. *Jurnal JPDO*, 2(8), 21-27.
- Arsa, I Putu Suka; Agus, Adiarta. 2017. Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Berorientasi Pemberdayaan Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Di Jembrana. Seminar Nasional Vokasi dan Teknologi (SEMNASVOKTEK). Jembrana
- Arisandi, Y., Neldi, H., sepriadi, sepriadi, & edwarsyah, edwarsyah. (2023). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal JPDO*, 6(1), 53-58
- Gagne, R. M. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal: Lantera Pendidikan* Volume 17 No 1: 69 Kuswanto, J. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas IX. *Jurnal: Media Infotama* Volume 14 No 1:15.
- Golvía, F., & Arsil, A. (2020). STUDI KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MURID TAMAN KANAK-KANAK

RAUDHATUL ATHFAL AISYIYAH
KABUPATEN SIJUNJUNG. Jurnal
JPDO, 3(2), 11-14.

Handayani, S., Komaini, A., & Yulifri, Y. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dan Kuis Interaktif Serta Penggunaan Macromedia Flash Bagi Guru-Gurupenasorkes Di Kabupaten Sijunjung. Jurnal Berkarya Pengabdian Masyarakat, 2(2), 121-128. <https://doi.org/10.24036/jba.0202.2020.05>

Hardiansyah, S. (2019). Pengaruh Latihan Menggunakan Video Terhadap Kemampuan Footwork Tenis Meja. Jurnal JPDO, 2(3), 1-5. Retrieved from <http://jpdo.ppi.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/238>

Ichsan, D., Syafruddin, S., Nirwandi, N., & Rosmawati, R. (2022). Tinjauan Pembelajaran PJOK dengan Sistem Daring pada Masa Pandemi COVID-19 di SMA N 12 Merangin Provinsi Jambi. Jurnal JPDO, 5(11), 7-12

Pitnawati, P., Damrah, D., & Zulbahri, Z. (2019). Analysis of Motivation to Learn and Motion Gymnastics Sequentially Dexterity Primary School Students. International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS), 3(8), 233-236.

Pitnawati, P., Erianti, E., Zulbahri, Z., Astuti, Y., Damrah, D., & Rosmawati, R. (2022). Development of jigsaw methods and digital-based design methods in gymnastic learning. Linguistics and Culture Review, 6(S3), 221-236. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2141>

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 13(1).

Rochman. 2020. Proses Belajar Mengajar PJOK Di Masa Pandemi Covid 19. Jurnal: Stand Volume 1 No 1: 117.

Saputra, M., & Firdaus, K. (2019). Hubungan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dengan Hasil Belajar Penjasorkes. Jurnal JPDO, 2(8), 14-20.

Sari, D. (2020). Pengaruh Latihan Menggunakan Video dan Latihan Konvensional Terhadap Kemampuan Footwork Mahasiswa Unit Kegiatan Olahraga Tenis Meja Universitas Negeri Padang. Jurnal JPDO, 2(7), 1-7. Retrieved from <http://jpdo.ppi.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/244>

Syamsuar, Syamsuar and Yulifri, Yulifri (2017) Pengembangan Model Pembelajaran Reciprocal untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Permainan Bola Voli Mini pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Gugus 1 kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Project Report. FIK UNP, Padang

Zulbahri, Z., Astuti, Y., E., P., & D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PJOK PADA MATERI SENAM LANTAI (ARTISTIK). Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha, 8(2), 86-91. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.30253>

Bakhtiar, S., Khairuddin, O., Syahputra, R., Putri, L. P., & Asnaldi, A. (2020). Pengaruh Keseimbangan Terhadap Tingkat Level Perkembangan Kemampuan Lokomotor Siswa Paud Kabupaten Padang Pariaman. *Educatio*, 15(1), 12-21.