



Pengembangan Video Pembelajaran PJOK Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)

I Kadek Bagus Widiantara Manuaba^{1*}, I Ketut Budaya Astra², Ni Putu Dwi Sucita Dartini³

^{1,2,3} Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia

*Corresponding author: bagus.widiantara4@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan video menggunakan model ADDIE yang mencakup lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Buleleng pada tahun ajaran 2022/2023 dimana SD di Kecamatan Buleleng terdiri dari 19 sekolah yang terbagi dalam 9 gugus. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan pemberian angket (kuesioner). Dalam merancang produk ini dilakukan dengan mengembangkan storyboard, script (skenario), dan alat yang digunakan dalam membuat video. Selanjutnya dilakukan validasi isi mata pelajaran, validasi desain pembelajaran, validasi media pembelajaran, dan validasi praktisi lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi isi mata pelajaran berada pada presentase 95,8%, validasi desain pembelajaran berada pada presentase 75%, validasi media pembelajaran berada pada presentase 100%, dan validasi praktisi lapangan berada pada presentase 94,4% . Rata-rata hasil validasi tersebut adalah 91,3% . Hal ini mengindikasikan bahwa produk berupa video layak di uji cobakan.

Kata kunci: media pembelajaran, PJOK, tema diriku, subtema tubuhku

Abstract

This research was a video development research using the ADDIE model which includes five steps, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The trial subjects of this study were first grade elementary school students in Buleleng district in the academic year 2022/2023 where elementary schools in Buleleng district consisted of 19 schools that divided into 9 clusters. The data were collected through observations, interviews, and questionnaires. In designing this product, it was done by developing storyboard, script (scenario), and tools to make video. Moreover, the validation of the content, validation of learning desain, validation of learning media, and validation of field practitioners were carried out. The result of this study showed that the validation of the content was at a percentage of 95, 8%, the validation of learning desain was at a percentage of 75%, the validation of learning media was at a percentage of 100 %, and the validation of field practitioners was at a percentage of 94, 4%. The average of those validations was 91,3%. It indicated that the product in the form of a video was suitable being tested.

Keywords: learning media, physical education, myself theme, my body subtheme

1. PENDAHULUAN

Peserta didik pada sekolah dasar yang duduk di kelas awal (kelas 1) berada rentangan pada usia dini, seluruh perkembangan aspek kecerdasan anak (IQ) berkembang sangat luar biasa cepat sehingga usia dini disebut usia emas dalam perkembangan anak (Mashuri, Mappaompo, Palmizal, Rahman, Saparia, Juhanis, 2022). Sejalan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik cara anak belajar tersebut, maka pendekatan pembelajaran

History:

Received : 2 December 2023
Revised : 5 April 2024
Accepted : 30 April 2024
Published : 1 June 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



peserta didik SD kelas-kelas awal adalah pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa tema menjadi satu konsep pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diberikan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar secara aktif. Pembelajaran tematik adalah metode pembelajaran yang mendukung tema khusus untuk mengajarkan beberapa konsep kurikuler (Setiawan, 2019). Konsep integrasi beberapa subjek untuk mengajar di sekolah Indonesia, secara umum bukan hal baru dan tidak berhasil pada masa lalu. Pembelajaran tematik memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan keterlibatan anak dalam belajar, membuat anak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah tumbuhnya kreativitas sesuai kebutuhan peserta didik. (Saptiani, 2016) menyatakan bahwa model pembelajaran tematik sejatinya adalah model pembelajaran terpadu yang menggabungkan berbagai mata pelajaran untuk dijadikan satu keutuhan dalam satu tema. Lebih lanjut, diharapkan peserta didik dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi, pembelajaran tematik akan lebih mudah dijelaskan oleh guru PJOK dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk memberi bahan ajar ke peserta didik untuk belajar (Widyalaksono, Mashuri, Lusianti, 2020). Ada beberapa tahap dalam pemilihan media yaitu pendidik harus mengetahui apa saja faktor dan kriteria di dalam pemilihan media pembelajaran, setelah mengetahui faktor dan kriterianya disitulah baru guru bisa menjalankan tips dan trik dalam pemilihan media seperti pendidik harus menyesuaikan antara jenis media dengan materi kurikulum, memilih media yang harganya relatif tidak mahal, adanya perangkat keras di sekolah untuk menyeimbangi buku pelajaran serta memiliki kemudahan dalam penggunaannya (Wahyuni, 2018). Salah satu dari media pembelajaran pada era digital sekarang ini adalah media video (Suwiwa, Astra, Muliarta, Mashuri, 2022).

Media video tersebut sudah marak penggunaannya sebagai media pembelajaran, video adalah media yang mempunyai suara, gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini dikatakan paling lengkap (Widhi, Wati, Astra, Suwiwa, 2022). Yudianto (2017) mengemukakan media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah film. Dengan adanya media pembelajaran berupa video ini guru PJOK maupun peserta didik dapat memahami apa yang terdapat dalam modul ajar tersebut dan mempermudah mengimplementasikan gerakan permainan yang sudah dirancang sebelumnya di modul ajar tematik pada tema diriku subtema Tubuhku. Namun pada kenyataannya belum semua guru memiliki video pembelajaran tematik tema diriku.

Hal ini didasari oleh hasil observasi di 19 SD dengan guru - guru PJOK SD se-Kecamatan Buleleng, tepatnya pada gugus 1 sampai gugus 9 sekolah yang terdapat di Kecamatan Buleleng. Semua guru PJOK yang peneliti observasi membutuhkan video pembelajaran untuk modul yang sudah dibuat. Dan yang sudah mempunyai video pembelajaran tematik PJOK tema diriku berjumlah 13 guru PJOK. Lalu yang belum sama sekali memiliki video pembelajaran tematik PJOK ini berjumlah 6 guru PJOK tema diriku. Menurut hasil observasi tersebut mengatakan bahwa seluruh guru-guru sekolah dasar memerlukan video pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas walaupun diantara mereka ada beberapa yang sudah memiliki video pembelajaran yang mereka cari sendiri di sumber-sumber lain seperti internet, walaupun banyak juga diantara guru - guru yang menjawab sudah memiliki video pembelajaran masih memerlukan video pembelajaran pada tema diriku ini untuk menambah referensi sumber belajar yang nantinya akan mereka gunakan dalam proses belajar mengajar. Karena dalam penelitian sebelumnya

sudah dikembangkan Modul pembelajaran tema diriku khususnya pada subtema tubuhku dan hanya terdapat gambar-gambar sederhana yang menjelaskan bagaimana tahap-tahap dari masing-masing permainan, sehingga ketika guru ingin menggunakan modul tersebut guru tidak memiliki media pembelajaran lain yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan video pembelajaran PJOK pada tema diriku subtema tubuhku untuk kelas 1 SD berdasarkan modul yang sudah dikembangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Wahjoedi and Dartini (2021) yang berjudul “Modul Pembelajaran PJOK Tematik Terintegratif Sub Tema Aku Istimewa untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pengembangan permainan tematik PJOK Tema “Diriku” valid menurut ahli dengan hasil menurut para ahli isi sebesar 90,58% berada pada kualifikasi sangat baik dan ahli media sebesar 93,3% berada pada kualifikasi sangat baik. Dalam modul tersebut masih belum terdapat bagaimana ketika permainan dipraktikkan secara langsung.

Kelebihan video dapat digunakan dalam waktu yang lama dan dapat diputar berulang kali dan bisa melihat isi video dimana saja. Selama materi yang terdapat dalam video terkait dengan materi yang ada, video merupakan pembelajaran yang menarik. media video dapat membantu peserta didik memahami bahan ajar guru.

Penunjukkan terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Video Scribe pada pembelajaran daring (Lestari & Indriawati, 2020), Menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran tematik Tema 2 (Persatuan dalam Perbedaan) di Kelas VI SD Negeri Kejawat Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat yaitu aktivitas peserta didik melalui penggunaan media video pembelajaran meningkat dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan media video pembelajaran meningkat. Faridah (2020) menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan video pembelajaran. Purbayanti, dkk (2020), menghasilkan video pembelajaran berbantuan geogebra yang efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada kategori tinggi (Nuritha & Tsurayya (2021). Bantuan media audiovisual memberikan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Jampel & Puspita, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pjok Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 Sd Di Kecamatan Buleleng (Tema Diriku Subtema Tubuhku)”.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan video menggunakan model ADDIE. Pemilihan model pengembangan ini berdasarkan model yang dikembangkan secara tersusun dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE mencakup lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Buleleng pada tahun ajaran 2022/2023 dimana SD di Kecamatan Buleleng terdiri dari 19 sekolah yang terbagi dalam 9 gugus. Uji coba produk terdiri atas : (1) Desain Uji Coba, (2) Subjek Uji Coba, (3) Jenis data (4) Tahap Review Para Ahli, (5) Instrument Pengumpulan Data, (6) Teknik Analisis Data. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan pemberian angket(kuestioner). Selanjutnya, data dianalisis secara kualitatif yang digunakan sebagai alasan pemutakhiran hasil bahan ajar dan secara kuantitatif dengan mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase angka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini dijabarkan berdasarkan lima langkah model ADDIE. Pertama yaitu tahap analisis (analyze). Diketahui bahwa sekolah di Kecamatan Buleleng memerlukan video karena belum digunakannya video untuk menunjang pembelajaran. Pada analisis mata pelajaran, kurikulum yang digunakan sekolah bisa menggunakan tematik atau mata pelajaran. tetapi beberapa sekolah menggunakan tema dalam pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar. Kedua yaitu pada tahap perencanaan (Design), Pada tahap ini peneliti telah merancang produk video permainan PJOK berbasis tematik tema diriku (subtema tubuhku) untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Dalam merancang produk ini dilakukan dengan mengembangkan storyboard, script (skenario), dan alat yang digunakan dalam membuat video. Ketiga yaitu tahap Pengembangan (Development). Pada tahap ini, peneliti memasukkan topik yang telah disusun dan telah dilakukan pemilahan topik pembelajaran yang esensial dan bahan untuk dijadikan media sebagai pendukung sudut pandang seperti pesan, gambar, aktivitas, suara, dan video. Selain itu, dilakukan pula validasi isi mata pelajaran, validasi ahli desain pembelajaran, validasi ahli media pembelajaran, dan validasi praktisi lapangan.

Tabel 1. Penilaian Ahli Isi

No	Kriteria	Skor
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4
2	Ketepatan konsep	4
3	Urutan penyajian materi	3
4	Kesesuaian contoh yang diberikan	4
5	Tujuan Pembelajaran	4
6	Kejelasan indikator pembelajaran	4
7	Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi	4
8	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	4
9	Kelugasan bahasa	3
10	Ketepatan istilah	4
11	Ketepatan tata bahasa dan ejaan	4
12	Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	4
Total		46

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli isi mata pelajaran mendapatkan hasil skor 46 dari 48 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}} \\
 &= \frac{\sum(46 \times 1)}{12 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{46}{48} \times 100 \% \\
 &= 95,8 \% \text{ (kualifikasi sangat baik)}
 \end{aligned}$$

Tabel 2. Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Petunjuk penggunaan media video tutorial sudah tepat	3
2	Penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat	3

3	Warna yang digunakan sudah tepat	3
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	3
5	Penempatan komponen video tutorial sudah sesuai	3
6	Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai	3
7	Tulisan pada video tutorial dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik	3
8	Model gambar pada video tutorial dengan materi sudah sesuai	3
9	Video tutorial mudah dibawa praktis	3
10	Video tutorial mudah disimpan	3
11	Perawatan Video tutorial sederhana	3
12	Video tutorial mudah diakses	3
13	Video tutorial dapat dilihat atau dipelajari kapan saja	3
Total		39

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil skor 39 dari 52 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}} \\
 &= \frac{\sum(39 \times 1)}{13 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{39}{52} \times 100 \% \\
 &= 75 \% \text{ (kualifikasi baik)}
 \end{aligned}$$

Tabel 3. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai	4
2	Video dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai	4
3	Teks yang ditampilkan dalam video sudah jelas	4
4	Istilah yang digunakan dalam video sudah tepat	4
5	Tata letak teks sudah sesuai	4
6	Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras	4
7	Kualitas suara dan gambar sudah jelas	4
8	Video dapat diputar dengan lancar	4
9	Warna yang digunakan sudah tepat	4
10	Tata letak gambar sudah sesuai	4
Total		40

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh ahli media pembelajaran mendapatkan hasil skor 40 dari 40 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}} \\
 &= \frac{\sum(40 \times 1)}{40 \times 4} \times 100 \% \\
 &= \frac{40}{40} \times 100 \% \\
 &= 100\% \text{ (kualifikasi sangat baik)}
 \end{aligned}$$

Tabel 4. Penilaian Ahli Praktisi Lapangan

No	Kriteria	Skor
1	Penggunaan bahasa dalam media	4
2	Penggunaan gambar, video dan suara dalam media	4
3	Kemudahan dalam penggunaan media	4
4	Petunjuk penggunaan	3
5	Penyajian materi	4
6	Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat	4
7	Suasana pembelajaran	4
8	Dampak penggunaan media terhadap peserta didik	4
9	Kendala dalam penggunaan media	3
Total		34

Hasil penilaian media video permainan PJOK berbasis tematik oleh praktisi lapangan mendapatkan hasil skor 34 dari 36 skor maksimal. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung presentase media video permainan PJOK berbasis tematik adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\sum \text{Skor}}{\text{SMI}} \times 100 \% \\ &= \frac{\sum(34 \times 1)}{9 \times 4} \times 100 \% \\ &= \frac{34}{36} \times 100 \% \\ &= 94,4 \% \text{ (kualifikasi sangat baik)} \end{aligned}$$

Setelah melalui proses uji validasi, selanjutnya akan dikakukan uji coba perorangan, uji coba perorangan dilakukan di sekolah SD N 1 Petandakan dan SD N 2 Liligundi.

Tabel 5. Hasil Uji Coba

No	Sekolah	FCE Score Sheet	Max Score	Nilai	Kategori
1	SD N 1 Petandakan	2,93	3,00	5	Sangat Baik
2	SD N 2 Liligundi	2,99	3,00	5	Sangat Baik
Rata-rata		2,96		5	Sangat Baik

Jadi dapat disimpulkan dari hasil tabel diatas bahwa SD N 1 Petandakan memperoleh *score sheet* 2,93 dengan nilai 5 dikategorikan sangat baik dan SD N 2 Liligundi *score sheet* 2,99 dengan nilai 5 dikategorikan sangat baik. Setelah melalui proses uji coba perorangan, selanjutnya akan dikakukan uji coba lapangan, uji coba lapangan dilakukan di sekolah SD N 1 Alasangker, SD N 1 Penarukan, SD N 2 Banyuning, SD LAB Undiksha dan SD N 1 Banjar Jawa.

Tabel 6. Hasil Uji Coba

No	Sekolah	FCE Score Sheet	Max Score	Nilai	Kategori
1	SD N 1 Alasangker	2,99,	3,00	5	Sangat Baik
2	SD N 1 Penarukan	2,97,	3,00	5	Sangat Baik
3	SD N 2 Banyuning	3,00	3,00	5	Sangat Baik
4	SD Lab Undiksha	2,99	3,00	5	Sangat Baik
5	SD N 1 Banjar Jawa	2,93	3,00	5	Sangat Baik
Rata-rata		2,98	3,00	5	Sangat Baik

Pembahasan

Pada penelitian ini dilakukan penilaian untuk menguji kelayakan produk yang telah

dihasilkan oleh ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi lapangan. Penilaian pertama dilakukan oleh ahli isi materi dengan presentase 95,8% dan penilaian kedua dilakukan oleh ahli desain pembelajaran dengan presentase 75% dan berada pada kategori baik. penilaian ketiga dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan presentase 100% dan berada pada kategori sangat baik. Penilaian keempat dilakukan oleh praktisi lapangan dengan presentase 94,4% dan berada pada kategori sangat baik. Dari hasil validasi 4 orang ahli yang dirata-ratakan dengan jumlah 91,3%. Hal ini mengindikasikan bahwa produk berupa video layak di ujitobakan. Hasil uji perorangan dengan menggunakan kuesioner FCE untuk peserta didik kelas I SD memperoleh rata-rata 2,96 dengan nilai 5 dikualifikasikan sangat baik. Hasil uji lapangan dengan menggunakan kuesioner FCE untuk peserta didik kelas I SD memperoleh rata-rata 2,98 dengan nilai 5 dikualifikasikan sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa produk berupa video permainan layak di digunakan oleh guru PJOK maupun peserta didik.

Secara keseluruhan Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik tema diriku subtema tubuhku untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar kualifikasikan layak, hal ini ditinjau dari hasil penilaian dari uji ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi lapangan, dimana hasil penilaian berada pada kualifikasi baik sehingga dapat dinyatakan layak. Setelah dinyatakan layak melalui penilain dari 4 ahli, diharapkan Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik tema diriku (subtema tubuhku) Untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

4. SIMPULAN

Rancang bangun pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapannya yaitu (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Tetapi dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap Implementasi karena situasi pandemi dan keterbatasan SDM. Dalam tahapan pengembangan ini menghasilkan storyboard yang mendasari pengembangan produk Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik tema diriku (subtema tubuhku) Untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha dan Fakultas Olahraga dan Kesehatan karena sudah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah SD Se-Kecamatan Buleleng sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih kepada lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Faridah. (2020). "Pengaruh Media Vidio Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran Tematik pada Peserta didik Kelas VI SD Negeri Kejawat Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat". Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan, 2(2). Tersedia pada <https://doi.org/10.51518/lentera.v2i2.35>
- Jampel, I. N., dan Puspita, K. R. (2017). "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual".

- International Journal of Elementary Education, 1(3), 197. Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>
- Lestari, K. T. M. S., dan Indriawati, P. (2020). "Peningkatkan Keaktifan Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xi Melalui Media Vidio Scribe Pada Pembelajaran Daring Di Sma Negeri 7 Balikpapan". *Kompetensi*, 13(1). Tersedia pada <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v13i1.34>
- Mashuri, H., Mappaompo, M. A., Palmizal, A., Rahman, T., Saparia, A., & Juhanis, J. (2022). Pengaruh Permainan Gerak Dasar dengan Circuit Training terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6583-6593. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2213>
- Nuritha, C., dan Tsurayya, A. (2021). "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta didik". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Purbayanti, H. S., dkk. (2020). "Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19". *JIPMat*, 5(2). Tersedia pada <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Saptiani, S. (2016). "Model Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini dalam Kurikulum 2013". *Jurnal Edukasi AUD*, 2(1). Tersedia pada <https://doi.org/10.18592/jea.v1i1.1534>
- Setiawan, A. R. (2019). "Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik". *Jurnal Basicedu*, 4(1). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>
- Suwiwa, I. G., Astra, I. K. B., Muliarta, I. W., & Mashuri, H. (2022). Development of Video Media Basic Techniques of Petanque Game. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 5(1), 139. <https://doi.org/10.31851/hon.v5i1.6680>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 4. Tersedia pada <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1177997>
- Tri Wardati Khusniyah, dkk. (2021). "Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dengan Tema Pembelajaran 'Asik' Di Masa Pandemi". *IJCE (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 2(1), 1-7. Tersedia pada <https://doi.org/10.37471/ijce.v2i1.213>
- Wahjoedi, W., & Dartini, N. (2021). Modul Pembelajaran PJOK Tematik Terintegratif Sub Tema Aku Istimewa untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penjakora*, 8(April). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PENJAKORA/article/view/30560>
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Artikel*, 1(1). Tersedia pada <http://eprints.umsida.ac.id/3723/1/artikel%20TP%20%28%20indah%29.pdf>
- Widhi, N. K. W. T. W., Wati, T., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2022). Media Pembelajaran Kebugaran Jasmani Unsur Kecepatan dan Kelincahan Berbasis Video Tutorial. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 4(1), 22-31. <https://doi.org/10.23887/ijst.v4i1.45025>
- Widyalaksono, P., Mashuri, H., & Lusianti, S. (2020). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Pola Langkah Pencak Silat Sekolah Dasar. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 8-17. https://repository.unpkediri.ac.id/2581/1/Kode_0722098601.pdf