



Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku

I Wayan Aditya Kurnia Wijaya^{1*}, Ni Putu Dwi Sucita Dartini² 

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 21, 2022

Revised March 29, 2022

Accepted January 20, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Media Video, Permainan, Tematik, PJOK

Keywords:

Media Video, Games, Thematic, Physical Education Games, Sports and Health



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penggunaan media video pembelajaran pada proses pembelajaran dapat dikatakan masih terbilang belum maksimal. Hal ini dikarenakan terbatasnya media video yang dimiliki guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan PJOK tema diriku berbentuk video. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model *analysis, design, development, implementation dan evaluation* (ADDIE). Metode pengumpulan data dengan wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Teknik analisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan tanggapan dari ahli isi/materi pembelajaran memperoleh presentase 89,00% (baik), ahli desain pembelajaran memperoleh 87,00% (baik), ahli media pembelajaran memperoleh presentase 92,00% (sangat baik) dan tanggapan praktisi lapangan (guru PJOK) memperoleh presentase 94,00% (sangat baik). Hasil uji coba peserta didik dibagi menjadi dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 94,00% (sangat baik) dan uji coba kelompok besar memperoleh presentase 96,00% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa media video permainan PJOK tema diriku sub tema aku dan teman baru layak digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Implikasi penelitian ini diharapkan dengan adanya media video ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai.

ABSTRACT

The use of learning video media in the learning process can be said to be still fairly not optimal. This is due to the limited video media that teachers have to use in the learning process. This study aims to develop learning media for PJOK games on the theme of myself in the form of videos. This type of research is development research with the analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE) model. Data collection methods using interviews, field notes, and documentation. The analysis technique uses quantitative descriptive analysis techniques. This analysis technique is used to process data obtained through questionnaires in the form of descriptive percentages. The results showed responses from learning content/material experts obtained a percentage of 89.00% (good), learning design experts obtained 87.00% (good), learning media experts obtained a percentage of 92.00% (very good) and responses from field practitioners (PJOK teachers) obtained a percentage of 94.00% (very good). The results of the student trial were divided into two groups, namely the small group trial obtained a percentage of 94.00% (very good) and the large group trial obtained a percentage of 96.00% (very good). It can be concluded that the video media of the PJOK game on the theme of myself and my new friends sub-theme is suitable for use in Physical Education, Sports and Health subjects. The implication of this research is that with this video media, learning becomes more effective and efficient, so that the learning objectives of PJOK can be achieved.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi

*Corresponding author.

E-mail addresses: adityakurniawijaya024@gmail.com (I Wayan Aditya Kurnia Wijaya)

peserta didik (R. H. Putri et al., 2021; M. S. M. Rahmi et al., 2019). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Jufriadi et al., 2022; Nopiani et al., 2021; M. Rahmi, 2019). Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran (Safitri et al., 2021; Wulandari et al., 2021). Dalam proses pembelajaran dibutuhkan peran media pembelajaran sebagai pendukung dalam menyampikan atau memberikan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara antara pendidik dengan peserta didik dalam pembelajaran yang mampu menghubungkan, memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga tercipta proses pembelajaran efektif dan efisien (Hanif, 2020; Noetel et al., 2021). Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Jumadi et al., 2021; Pranata et al., 2021). Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran mengakibatkan terjadinya sebuah komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media maka tidak akan terjadi proses pembelajaran.

Kenyataannya, proses pembelajaran saat ini sebagian besar hanya menggunakan buku dan gambar sebagai media untuk belajar. Guru menjelaskan kembali secara mendetail materi yang sudah ada dalam buku. Belajar menggunakan buku saja masih memiliki beberapa kekurangan, diantaranya belajar dengan buku hanya menampilkan berupa teks dan gambar saja di dalamnya (Krisna Bayu et al., 2021; A. A. Putri et al., 2021). Selain itu, buku juga tidak bisa menampilkan animasi. Melalui proses belajar mengajar, dirasa kurang optimal untuk membantu dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang ideal (Novika Auliyana et al., 2018; Raibowo et al., 2019). Salah satu mata pelajaran yang pembahasannya dapat menggunakan media video pembelajaran adalah mata pelajaran PJOK, karena materinya banyak bersifat melakukan aktivitas tugas gerak, misalnya materi tentang permainan temukan aku. Materi permainan temukan aku ini merupakan materi pembelajaran PJOK yang bersifat bermain untuk peserta didik kelas 1 SD. Materi ini masih sulit dipahami oleh peserta didik setingkat SD, jika pembahasannya masih menggunakan model konvensional. Sehingga tingkat pemahaman peserta didik masih sulit untuk memahami materi tersebut dan berdampak pada hasil belajar peserta didik khususnya pada pelajaran PJOK.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 April 2021 di 10 sekolah dasar yang ada di Kecamatan Buleleng diketahui bahwa dalam proses pembelajaran rata-rata sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 serta dalam proses pembelajaran untuk kelas rendah (kelas I – III) sudah menekankan atau menggunakan pendekatan tematik dalam proses pembelajaran. Rata-rata dalam proses pembelajaran dapat dikatakan penggunaan media oleh guru masih terbilang belum maksimal karena hanya beberapa guru saja yang sudah menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dan beberapa guru masih menggunakan media buku sehingga hal tersebut dirasa masih kurang membantu dalam proses pembelajaran. Hanya 1 sekolah yang sudah menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran PJOK dan beberapa sekolah dapat dikatakan belum menggunakan video pembelajaran dalam proses pembelajaran dikarenakan terbatasnya video pembelajaran yang dimiliki oleh sebagian guru dalam memberikan atau menyampaikan materi kepada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut jika dipresentasikan maka rata-rata sekolah yang belum menggunakan media video dalam proses pembelajaran sebesar 90% dan sekolah yang sudah menggunakan media video dalam proses pembelajaran hanya sebesar 10%. Untuk itu sebagian besar guru sangat membutuhkan adanya media video pembelajaran PJOK berbasis tematik ini karena sangat membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Mengenai hal tersebut dari 10 guru yang diwawancarai, rata-rata semua guru sangat mengharapkan adanya video pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi.

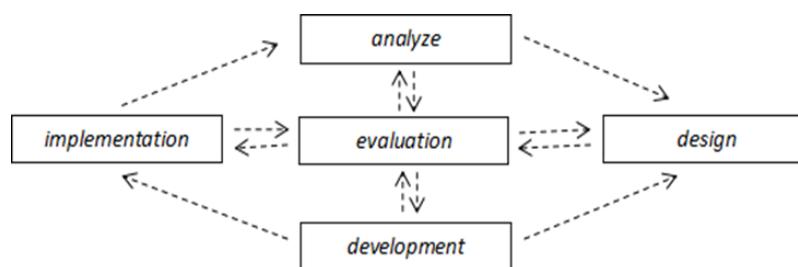
Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya video pembelajaran yang dapat membantu guru agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pembelajaran tematik. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya (De Berg, 2016; Hapsari et al., 2021). Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan di dengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok (Y. Fitria et al., 2018; Mota et al., 2018). Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Rohmah et al., 2021; Wisada et al., 2019). Video juga merupakan media yang efektif karena ukuran tampilan video yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan baik pembelajaran individu hingga pembelajaran massal dapat dengan mudah disesuaikan. Video juga merupakan bahan ajar non cetak

yang menyajikan banyak informasi ke hadapan peserta didik secara langsung. Media video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Farista & Ali, 2018).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang di ajarkan dalam video (Widiarti et al., 2021). Media video memberikan contoh langsung kepada peserta didik secara visual, sehingga peserta didik akan dengan mudah memahami sebuah materi (Darihastining et al., 2020). Media video layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari et al., 2021; Wahyudi et al., 2021). Pengembangan terkait media video sudah banyak dilakukan. Namun, video dalam pembelajaran tematik khususnya muatan PJOK masih jarang. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video permainan PJOK tema diriku untuk peserta didik kelas I SD Di Kecamatan Buleleng. Adanya media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa maupun guru dalam pembelajaran.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran mengenai permainan PJOK tema diriku. Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (Tegeh et al., 2014). Model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain/perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi/eksekusi (*implementation*), dan evaluasi/umpan balik (*evaluation*) (Tegeh et al., 2014). Tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Tahap I analisis (*analyze*) meliputi kegiatan melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait, melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap II Perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik), kemampuan yang diinginkan untuk dipelajari? (kompetensi), bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran), bagaimana anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah dicapai (asesmen dan evaluasi). Tahap III (ketiga) adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan pengumpulan bahan/materi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penyusunan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan bantuan software-software yang dibutuhkan. Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas pembelajaran secara luas. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi dengan cara mengorganisasikannya ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, Menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting yang akan dipelajari sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Tujuan analisis atau pengolahan data adalah “untuk mengadakan generalisasi terhadap sifatsifat, kondisi-kondisi, atau hubungan-hubungan yang bersifat khusus, sehingga diperoleh kondisi-kondisi, sifat-sifat, atau hubungan-hubungan yang bersifat umum”. Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua macam teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis Deskriptif Kualitatif, Data dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif bukan angka. Data dapat berupa gejala-gejala, kejadian dan peristiwa yang kemudian dianalisis dalam bentuk kategori-kategori. Analisis kualitatif adalah aktivitas intensive yang memerlukan pengertian yang mendalam, kecerdikan, kreativitas, kepekaan konseptual, dan pekerjaan berat”. Analisa kualitatif tidak berproses dalam suatu pertunjukan linier dan lebih sulit dan kompleks dibanding analisis kuantitatif sebab tidak diformulasi dan distandardisasi. Penelitian deskriptif merupakan “metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya”. Penelitian ini juga sering disebut noneksperimen, karena pada penelitian ini penelitian tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian. Dengan metode deskriptif, penelitian memungkinkan untuk melakukan hubungan antar variabel, menguji hipotesis, mengembangkan generalisasi, dan mengembangkan teori yang memiliki validitas universal. Di samping itu, penelitian deskriptif juga merupakan penelitian, dimana pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan penelitian atau hipotesis yang berkaitan dengan keadaan dan kejadian sekarang. Mereka melaporkan keadaan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya.

Analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau presentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek (Tegeh et al., 2014). Konvensi tingkat pencapaian dengan skala 5 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Kategori	Keterangan
90 – 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi	Layak
75 – 89	Baik	Sedikit Direvisi	
65 – 79	Cukup	Direvisi secukupnya	Tidak Layak
55 – 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi	
01 – 54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini dipaparkan tiga hal pokok, yaitu penyajian data dan analisis data, revisi produk, dan pembahasan produk pengembangan. Pertama, penyajian dan analisis data ini akan dipaparkan enam hal, yaitu uji ahli isi/materi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji praktisi lapangan (Guru PJOK), uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Keenam hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing masing tahapan uji coba. Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran, produk ini dinilai oleh ahli isi/materi pembelajaran sekaligus dosen jurusan Pendidikan Olahraga. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi/materi pembelajaran ini adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 89,00% dengan kualifikasi/predikat baik dan layak dikarenakan penyajian materi, dengan tuntutan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Uji Ahli Desain Pembelajaran, produk ini dinilai oleh ahli desain pembelajaran sekaligus dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli desain pembelajaran ini adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 87,00% dengan kualifikasi/predikat baik dan layak dikarenakan konsistensi penyajian materi antara gambar, teks, audio dan animasi pada media video menjadi menarik, dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Uji Ahli Media Pembelajaran, produk ini dinilai oleh ahli media pembelajaran sekaligus dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli media pembelajaran ini adalah angket/kuisisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data

adalah metode kuisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 92,00% dengan kualifikasi/predikat sangat baik dan sangat layak dari aspek materi.

Uji Praktisi Lapangan, produk ini dinilai oleh guru PJOK yang sudah memiliki pengalaman mengajar selama 20 tahun atas nama I Gusti Ayu Sutariyani, S.Pd selaku guru PJOK di SD Negeri 1 Banjar Jawa. Instrumen yang digunakan untuk uji Praktisi Lapangan ini adalah angket/kuisioner. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kuisioner. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 94,00% dengan kualifikasi/predikat sangat baik dan sangat layak dikarenakan penyajian materi, dengan tuntutan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Uji Coba Kelompok Kecil, Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan praktisi lapangan selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini melibatkan 10 (sepuluh) orang peserta didik dari SD N 1 Banjar Jawa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan oleh sepuluh orang peserta didik ini tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 94,00% dengan kualifikasi/predikat sangat baik dan sangat layak dari aspek materi. Uji coba kelompok besar, setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil kemudian selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini melibatkan 25 (dua puluh lima) orang peserta didik dari SD N 3 Banjar Jawa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan oleh sepuluh orang peserta didik ini tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 96,00% dengan kualifikasi/predikat sangat baik dan sangat layak dari aspek materi.

Kedua, revisi pengembangan produk. Pada sub bab ini dipaparkan mengenai revisi produk media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan praktisi lapangan (Guru PJOK). Revisi produk dipaparkan secara berurutan mulai dari ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan praktisi lapangan. Pemaparan revisi produk media video pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli isi/materi pembelajaran, media video pembelajaran mencapai tingkat pencapaian baik dan layak untuk digunakan. Terdapat revisi pada media video pembelajaran yaitu sesuaikan jumlah alat dengan penjelasan suara. Kebenaran gerakan peserta didik perlu di feedback dengan tepat waktu. Berdasarkan penilaian dari ahli desain pembelajaran saat tahap uji coba ahli desain pembelajaran, produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat pencapaian baik dan layak digunakan. Terdapat revisi pada media video pembelajaran yaitu cara atau langkah bermain diberikan penomoran, misalnya 1... 2 ... 3... 2) Sajikan *credit title* pada akhir video. Hindari teks yang terlalu besar pada layar. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran, media video pembelajaran mencapai tingkat pencapaian sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Terdapat revisi pada media video pembelajaran yaitu presenter lebih menarik jika di lengkapi dengan teks. Tampilan pemetaan kompetensi diberikan durasi yang agak lama. Berdasarkan penilaian dari uji praktisi lapangan, media video pembelajaran mencapai tingkat pencapaian sangat baik dan sangat layak untuk digunakan. Terdapat revisi pada media video pembelajaran yaitu suara backsound pada video dkecilkan sedikit.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang ditemukan maka disimpulkan bahwa pengembangan media video permainan pjok materi temukan aku layak dan valid. Hal ini dikarenakan beberapa faktor. Pertama, video permainan terlihat menarik, tampilan video terlihat jelas, tulisan pada video mudah terbaca, perpaduan antara tulisan dan video sesuai, kualitas suara/sound, permainan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, tugas gerak yang diberikan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, permainan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, permainan yang dirancang singkat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Permainan yang dirancang mampu dilaksanakan oleh peserta didik, permainan yang dirancang mampu dilaksanakan oleh peserta didik, peraturan permainan mudah dipahami, sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan mudah didapat dan aman bagi keselamatan peserta didik. Selain itu, mendorong rasa ingin tahu peserta didik, memotivasi peserta didik untuk aktif bergerak, mendorong perkembangan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, karena dengan bantuan media siswa pembelajaran menjadi lebih bermakna (Bayu et al., 2021; A. Fitria, 2018).

Kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk baik/layak. Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Sehingga pengembangan video tutorial model permainan sangat membantu guru khususnya guru PJOK karena dengan media video, minat siswa untuk belajar kan tumbuh. Apalagi disertai dengan video tutorial gerakan yang terasa susah dilakukan dalam pelajaran olahraga akan lebih mudah

untuk siswa pelajari karena ada langkah-langkah yang di demonstrasikan. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Candra Dewi et al., 2021; Dewi et al., 2016; Sukarini et al., 2021). Media video pembelajaran yang dilaksanakn dengan baik akan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar (Laaser et al., 2017; Supriyani et al., 2021). Sehingga kedepannya diharapkan guru sebagai salah satu faktor keberhasilan pendidikan dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajarannya.

4. SIMPULAN

Media video permainan PJOK tema diriku ini memiliki tingkat validitas yang baik sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menambah sumber belajar pada mata pelajaran PJOK. Diharapkan dengan adanya media video ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, I. M. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248–257. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i2.34990>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- De Berg, A. (2016). Students as producers and collaborators: exploring the use of padlets and videos in MFL teaching. *Innovative Language Teaching and Learning at University: Enhancing Participation and Collaboration*, 59–64. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.000405>.
- Dewi, N. K. R., Tastra, I. D. K., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7630>.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Fitria, Y., & Juwita, J. (2018). Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.87>.
- Hanif, M. (2020). The development and effectiveness of motion graphic animation videos to improve primary school students' sciences learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39–53. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482>.
- Jumadi, F., Laksana, A. A. N. P., & Prananta, I. G. N. A. C. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK pada Teknik Dasar Passing Bawah Permainan Bolavoli Melalui Media Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 423–440. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5027642>.
- Krisna Bayu, I. M., & Citra Wibawa, I. M. (2021). Belajar Siklus Air Melalui Video Demonstrasi dengan Media Konret. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 248. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i2.34990>.
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). The changing role of the educational video in higher distance education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(2), 264–276. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>.
- Mota, P., Carvalho, N., Carvalho-Dias, E., João Costa, M., Correia-Pinto, J., & Lima, E. (2018). Video-Based Surgical Learning: Improving Trainee Education and Preparation for Surgery. *Journal of Surgical Education*, 75(3), 828–835. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2017.09.027>.
- Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2021). Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review. In *Review of Educational Research* (Vol. 91, Issue 2). <https://doi.org/10.3102/0034654321990713>.

- Nopiani, R., Suarjana, I. M., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.36058>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.37430>.
- Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>.
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 138–148. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33195>.
- Rahmi, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Raibowo, S., Nopiyanto, Y. E., & Muna, M. K. (2019). Pemahaman Guru PJOK Tentang Standar Kompetensi Profesional. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.31258/jope.2.1.10-15>.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2). <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.181>.
- Safitri, K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Aspek Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogia Dan Pembelajaran*, 4(1), 111–121. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33352>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.40974>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahyudi, I. M. D., & Agung, A. A. G. (2021). Video Pembelajaran IPS Berbasis Tri Hita Karana Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32105>.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wulandari, A. I., & Radia, E. H. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 10–18. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.32979>.