

Pengembangan Video Permainan Tematik Tema Diriku subtema Aku Merawat Tubuh Ku

I Komang Agus Tri Sanjaya^{1*}, I Ketut Budaya Astra², Ni Putu Dwi Sucita Dartini³

¹ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, komangagustrisanjaya@gmail.com

² Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, astra_budaya@yahoo.com

³ Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, dwisucita@yahoo.co.id

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. 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 (kuesioner). Penelitian ini menunjukkan bahwa video permainan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis tematik tema diriku (Subtema Aku Merawat Tubuhku) untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar dengan persentase ahli desain pembelajaran (75%), ahli media pembelajaran (100%), dan praktisi lapangan (94,4%

Kata Kunci : Video, Video Pembelajaran Tematik, Permainan Tematik.

Abstract

This research is a video development research using the ADDIE model which includes five steps, namely: (1) analysis (analyze), (2) design (design), (3) development (development), (4) implementation (implementation), and (5) evaluation (evaluation). The trial subjects in this study were first grade elementary school students in Buleleng District in the 2022/2023 academic year where SD in Buleleng District consisted of 19 schools divided into 9 clusters. The product trial consisted of (1) Trial Design, (2) Trial Subjects, (3) Types of data (4) Expert Review Phase, (5) Data Collection Instruments, (6) Data Analysis Techniques. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. This study shows that the thematically based sports and health physical education video games based on the theme of myself (Subtheme I Take Care of My Body) for grade I elementary school students are appropriate to be used as learning media in elementary schools with the percentage of learning design experts (75%), learning media experts (100%), and field practitioners (94.4%).

Keyword : Video, Learning Video, Thematic games

History:

Received: 3 Juli 2023

Revised: 20 Juli 2023

Accepted: 27 Agustus 2023

Published: 31 Agustus 2023

Publisher: Undiksha Press

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



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah proses pendidikan yang bertujuan dalam mengembangkan aspek kesehatan, keterampilan motorik, kognitif, afektif, dan psikomotor (Setiawan et al., 2015). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Ini berarti bahwa pembelajaran PJOK tidak hanya menekankan pada keterampilan fisik namun juga kognitif peserta didik. Dalam mengajarkan materi PJOK kepada peserta didik, guru harus memperhatikan strategi mengajar. Ketika mengajar PJOK, guru dapat mengolaborasi materi pembelajaran melalui sebuah tema permainan yang menyangkut tema pembelajaran dengan mengaplikasikan gerakannya melalui sebuah media dan video pembelajaran.

Media dapat dikatakan sebagai alat bantu atau alat penunjang dalam proses pembelajaran. Media telah diperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk mendengar, dan melihat, karena media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mengajar. Media adalah alat membantu proses pembelajaran mengajar dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik, sadar tanpa bantuan media maka bahan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar susah dipahami oleh karena itu media dikatakan sebagai sumber pembelajaran yang dapat membantu pengajar dalam memperkaya wawasan peserta didik. Dengan demikian solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media video yang dimana media video merupakan alat bantu dengan memperlihatkan gambar yang bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Video pembelajaran adalah sebuah media yang berupa gambar dan suara sehingga membantu peserta didik dalam pembelajaran (Hadi, 2017). Video pembelajaran sudah banyak diterapkan di berbagai jenjang pendidikan salah satunya yaitu pendidikan sekolah dasar. Video pembelajaran tematik sangat membantu selama proses pembelajaran dengan tema yang sesuai dan terdapat gambar yang disertai dengan suara untuk menarik perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran (Nurhafizah, 2018). Selain itu, proses dan suasana pembelajaran tidak akan monoton dan membosankan.

Meskipun video pembelajaran dapat berdampak positif bagi kegiatan belajar mengajar, tidak semua guru menggunakan video sebagai media pembelajaran. Hal itu didukung dengan hasil observasi di 19 sekolah dasar yang peneliti lakukan di kecamatan buleleng tepatnya pada gugus I sampai gugus IX. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah dasar di atas, ada 2 faktor utama

mengapa guru jarang menggunakan video pembelajaran. Pertama, guru tidak mampu membuat video pembelajaran sendiri akibat keterbatasan keterampilan di bidang teknologi. Kedua, tidak semua guru mampu memilih video pembelajaran untuk mendukung materi yang mereka ajarkan di YouTube. Hasil lainnya menunjukkan bahwa, ada 13 guru PJOK yang sudah memiliki tematik PJOK tema Diriku Sedangkan 6 guru diantaranya belum memiliki video pembelajaran tematik PJOK tema Diriku. Dengan demikian pengembangan video sebagai media pembelajaran sangat di perlukan di dalam dunia pendidikan, sudah banyak peneliti yang mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian tentang pengembangan video sudah banyak dilakukan oleh para ahli. Pertama, Krissandi (2018) mengembangkan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial tematik kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Nyoto (2019), yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis video ini dinyatakan layak digunakan karena materi yang digunakan dalam media video pembelajaran ini sudah tepat dan sesuai bagi siswa. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Prabawa dan Restami (2020), yang berjudul Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia tematik pendekatan saintifik efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas II SD. Multimedia yang diterapkan berimplikasi pada peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran sangat urgent untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar siswa khususnya di jenjang pendidikan sekolah dasar. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian terkait “Pengembangan Video Permainan Tematik Untuk Peserta Didik Kelas 1 SD di Kecamatan Buleleng Tema Diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan video menggunakan model ADDIE. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajar. 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 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 : Uji coba produk dalam penelitian ini 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 (kuesioner). Selanjutnya, data dianalisis secara kualitatif untuk membedah informasi sebagai catatan, ide atau komentar tentang konsekuensi evaluasi dari lembar angket atau kuesioner tergantung pada subyek coba, lembar observasi dari para observer, lembar validasi serta review dari para ahli. Analisis data ini dimanfaatkan sebagai daya tarik dan alasan pemutakhiran hasil bahan ajar. Kedua, data dianalisis secara kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase angka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah namun pada penelitian ini hanya sampai tahap implementasi. Pertama, tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, lingkungan dan mata pelajaran. Pada analisis kebutuhan, diketahui bahwa sekolah di Kecamatan Buleleng memerlukan video karena dari hasil observasi awal penelitian, peneliti menemukan masalah belum adanya pemanfaatan media video untuk menunjang pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pada analisis lingkungan, di Sekolah Dasar sudah banyak memiliki fasilitas yang dapat menunjang berjalannya media pembelajaran video seperti lcd, laptop, dan alat pendukung lainnya. Selain itu, mengoperasikan laptop dan alat lainnya, sebagian besar guru dan peserta didik sudah mampu melakukannya sehingga tidak ada penghambat dalam proses pembelajaran menggunakan video.

Sedangkan 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. Peneliti memilih pembelajaran tematik tema diriku Subtema Aku Merawat Tubuhku untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar yang dikaitkan dengan permainan PJOK agar peserta didik memahami bagaimana cara bermain sekaligus dapat memahami materi pembelajaran tematik yang dikaitkan dengan permainan PJOK tersebut, dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan membantu guru dengan

memberikan media baru dalam proses pembelajaran serta untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Memasuki tahap kedua dari model ADDIE, peneliti merancang produk dengan mengembangkan storyboard, script (skenario), dan alat yang digunakan dalam membuat video. Tampilan pertama pada video yang menampilkan cover depan terdiri dari logo UNDIKSHA dan logo FOK, Judul produk dengan diiringi audio dan music dan Nama Penulis. Tampilan kedua pada video yaitu permainan PJOK tematik berupa judul permainan tematik, video permainan tematik dan penjelasan video. Sedangkan tahapan ketiga dalam tampilan penutup video berupa logo UNDIKSHA dan logo FOK, Judul produk dengan diiringi audio dan musik, dan Ucapan Penutup.

Pada tahap pengembangan, 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. Aplikasi yang digunakan dalam proses editing video adalah aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2019.

Setelah melalui proses pembuatan video dan proses editing video, selanjutnya akan dikakukan uji validasi para ahli. Pertama, penelian ahli isi dapat dilihat melalui tabel 4.1.

Tabel 4.1 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 :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}}$$

$$= \frac{\sum(46 \times 1)}{12 \times 4} \times 100 \% = \frac{46}{48} \times 100 \% = 95,8 \%$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 95,8% berada pada kualifikasi Sangat Baik.

Kedua, dilakukan ahli desain pembelajaran. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 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 :

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor} \times 100 \%}{\text{SMI}}$$

$$= \frac{\sum(39 \times 1)}{13 \times 4} \times 100 \% = \frac{39}{52} \times 100 \% = 75 \%$$

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 75% berada pada kualifikasi Baik.

Ketiga, dilakukan ahli media pembelajaran. Adapun data yang dihasilkan dari penilaian uji ahli media pembelajaran terhadap media video permainan PJOK berbasis tematik disajikan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 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	Tata letak gambar sudah sesuai	4
7	Kualitas suara dan gambar sudah jelas	4
8	Video dapat diputar dengan lancar	4
9	Warna yang digunakan sudah tepat	4
10	Keseluruhan aspek media dalam video sudah selaras	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 :

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

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 100% berada pada kualifikasi Sangat Baik.

Tahap selanjutnya yaitu praktisi lapangan yang dapat dilihat melalui tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.6 Penilaian 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 :

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

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh hasil presentase yaitu 94,4 % berada pada kualifikasi Sangat Baik.

Secara keseluruhan Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik tema diriku Subtema Aku Merawat 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.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh, 1) Penelitian yang dilakukan oleh Eryanto et al., (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 dipraktekkan secara langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Indriawati (2020) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Video Scribe pada pembelajaran daring. Dengan persentase siklus I sebesar 67% dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase sebesar 80% data ini diperoleh sesuai dengan indikator keaktifan belajar peserta didik. 2) Penelitian yang dilakukan oleh Faridah (2020) menunjukkan bahwa dengan 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: (1) Keterampilan guru melalui penggunaan media video pembelajaran meningkat. Peningkatan keterampilan guru sebesar 18,73% dari 72,93% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 91,66% pada siklus II dengan kategori sangat baik. (2)

Aktivitas peserta didik melalui penggunaan media video pembelajaran meningkat. Peningkatan aktivitas peserta didik sebesar 13,47% dari 68,33% dengan kategori baik pada siklus I menjadi 81,80% pada siklus II dengan kategori sangat baik. (3) Hasil belajar peserta didik melalui penerapan media video pembelajaran meningkat. Ketuntasan peserta didik meningkat 60% dari 40% pada akhir siklus I menjadi 100% pada akhir siklus II. Data tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%.3) Penelitian yang dilakukan oleh Purbayanti (2020) menunjukkan bahwa hasil Berdasarkan Tabel Diperoleh Sebanyak 4 Peserta Didik (17,35%) Masuk Kategori Sangat Butuh, 19 Peserta Didik (82,61%) Mempunyai Kategori Butuh, 0 Peserta Didik (0%) Mempunyai Kebutuhan Kategori Rendah Dan 0 Peserta Didik (0%) Masuk Kategori Sangat Rendah. 4) Penelitian yang dilakukan oleh Nuritha dan Tsurayya (2021) menunjukkan bahwa penilaian memiliki nilai lebih dari 75% maka video pembelajaran berbantuan geogebra dapat dinyatakan “reliabel” serta layak, dan video pembelajaran berbantuan geogebra mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa dengan nilai gain standar sebesar 1,32 dalam kategori tinggi. 5) Penelitian yang dilakukan oleh Jampel dan Puspita (2017) menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen hasil belajar siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran mengamati berbantuan audiovisual dalam pendekatan saintifik sebanyak 78,13 % siswa mendapatkan skor dengan kategori tinggi dan sangat tinggi.

KESIMPULAN

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. Validitas pengembangan Video Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Tematik tema diriku (Subtema Aku Merawat Tubuhku) Untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar ini menurut para ahli sebagai berikut : (1) ahli isi mata pelajaran memperoleh presentase 95,8% dengan kualifikasi sangat baik, (2) menurut ahli desain pembelajaran memperoleh presentase 75% dengan kualifikasi sangat baik, (3) menurut ahli media pembelajaran memperoleh presentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, (4) dan menurut praktisi lapangan memperoleh presentase 94,4% dengan kualifikasi sangat baik dan perlu sedikit revisi. Dengan hasil penilaian dari ahli diatas maka dapat dinyatakan bahwa video

permainan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berbasis tematik tema diriku (Subtema Aku Merawat Tubuhku) untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sesuai surat penelitian nomor 92/UN48.12.1/PP/2022, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Universitas Pendidikan Ganesha dan Fakultas Olahraga dan Kesehatan karena sudah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah SD Se-Kecamatan Buleleng sehingga jurnal ini dapat terselesaikan dengan baik. Jurnal ini terselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih. Peneliti menyadari bahwa jurnal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan demi penyempurnaan jurnal ini. Semoga jurnal ini memberikan manfaat dalam rangka peningkatan mutu proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

REFERENSI

- Eryanto, K. I. T. E., Wahjoedi, W., & Dartini, N. (2021). Modul Pembelajaran PJOK Tematik Terintegratif Sub Tema Aku Istimewa untuk Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 9-15.
- Faridah. (2020). Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas VI SD Negeri Kejawat Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat. *Jurnal Lentera*, 2(2), 79-88. DOI:10.51518/lentera.v2i2.35.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding 2017*, 1-12.
- Hidayat, W. A., & Nyoto, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran Tematik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Sd. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(1), 1452-1464. <http://www.e-journalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/737/473>
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197-205. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>

- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Lestari, K. T. M. S., & Indriawati, P. (2020). Peningkatkan Keaktifan Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Melalui Media Vidio Scribe Pada Pembelajaran Daring Di Sma Negeri 7 Balikpapan. *Kompetensi*, 13(1), 37–45. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v13i1.34>
- Nurhafizah. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48-64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 8(3), 479–491.
- Purbayanti, H. S., Ponoarjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi Covid-19. *JIPMat*, 5(2), 1-12. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Setiawan, M. R., Soekardi, & Rumini. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Ritmik Berbasis Multimedia Pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kabupaten Ogan Komering Ulu (OKU) Selatan Provinsi Sumatera Selatan. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(1), 14–20. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>