

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VI SD NEGERI 1 TULAMBEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

I Putu Wahyudi^{1*}, I Putu Darmayasa², Peby Gunarto³ 

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

*Corresponding author: wahyudimahendra2813@gmail.com, putu.daarmayasa@undiksha.ac.id,

peby.gunarto@undiksha.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada materi aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk pengembangan divalidasi oleh ahli isi atau ahli materi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan. Subjek uji coba produk dari penelitian ini adalah uji coba perorangan oleh 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil oleh 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik 28 orang. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penilaian dan Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi produk, didapatkan hasil uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 96,92% berkualifikasi sangat baik, hasil uji ahli desain dan media pembelajaran sebesar 98,95% berkualifikasi sangat baik, hasil uji ahli praktisi lapangan sebesar 97,14% berkualifikasi sangat baik. Untuk hasil uji coba produk didapatkan hasil dari uji coba perorangan sebesar 98,33% berkualifikasi sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 98,67% berkualifikasi sangat baik, dan uji coba lapangan sebesar 97,96% berkualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aktivitas ritmik sangat layak digunakan untuk peserta didik kelas VI sebagai sumber dan media belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Video Tutorial, Aktivitas Ritmik, ADDIE

Abstract

This study aims to develop video-based learning media on rhythmic activity material for class VI students at SD Negeri 1 Tulamben. The type of research used in this research is development research using the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Product development is validated by content experts or learning material experts, design and learning media experts, and field practitioner experts. The product trial subjects of this study were individual trials by 3 students, small group trials by 6 students, and field trials conducted in one class with 28 students. Research data were collected using assessment instruments and data analysis techniques used were quantitative analysis and descriptive. Based on the results of product validation, the results obtained from the content/learning material expert test results were 96.92% with very good qualifications, the design and learning media expert test results were 98.95% very well qualified, the field practitioner expert test results were 97.14% very qualified Good. For the product trial results, the results obtained from individual trials were 98.33% with very good qualifications, 98.67% for small group trials with very good qualifications, and 97.96% for field trials with very good qualifications. Therefore, video tutorial-based learning media on rhythmic activity material is very appropriate for grade VI students as a source and learning media so as to improve the quality of learning.

Keywords: Video Tutorial, Rhythmic Activity, ADDIE

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 adalah suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik yang bertujuan menjaga kebugaran jasmani dan mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sportifitas, pembentukan karakter dan pembiasaan pola hidup sehat dalam mencapai tujuan pendidikan. Bangun (2016) Pendidikan jasmani adalah bagian yang berkelanjutan dari pendidikan secara menyeluruh yang berperan pada perkembangan individu melalui media alami aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani adalah urutan pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. “pendidikan jasmani secara umum dapat diartikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai” (Budi, 2021:4).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan diperlukan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan efisien. Muhson (2010:3) Media pembelajaran adalah perangkat lunak yang dibantu dengan alat untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik.. Disini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan sesuatu yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan informasi/materi pendidikan kepada peserta didik. Manfaat media pembelajaran adalah “dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru, melalui alat bantu konsep(tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit, kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton, segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain” (Rohani, 2019:20).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Tulamben pada materi aktivitas ritmik permasalahan yang ditemukan adalah media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berbasis media cetak seperti buku paket dan LKS, guru pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan belum mampu menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, masih menggunakan guru sebagai peraga di depan peserta didik sehingga peserta didik kurang berminat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil survei mengenai media video pembelajaran pada materi aktivitas ritmik di dapatkan hasil, bahwa 22 (79%) peserta didik tertarik dengan penggunaan media video dan sisanya 6 (21%) peserta didik tidak tertarik dengan penggunaan media video. Berdasarkan survei tersebut dapat menunjukkan ketertarikan peserta didik kelas VI terhadap media video pembelajaran. Dari gambaran tersebut bahwa untuk meningkatkan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, diperlukan upaya alternatif untuk mengatasi penyebab kurang berminat dan maksimalnya proses pembelajaran. Oleh, karena itu guru dan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Salah satu solusi yang dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, yaitu dengan mengembangkan sebuah media video pembelajaran pada materi aktivitas ritmik yang dapat menarik minat peserta didik.

Senam ritmik adalah salah satu bagian dari pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan yang melakukan gerakan-gerakan dengan diiringi ketukan atau musik. “Senam ritmik adalah gerakan senam yang dilakukan dengan irama musik, atau latihan bebas yang dilakukan secara berirama, senam ritmik sangat erat hubungannya dengan konsentrasi” (Sari et al., 2017:52). “Senam ritmik menggunakan alat-alat yang dipegang (*hand apparatus*) seperti bola, tali, pita, simpai dan gada. Senam ritmik (senam irama) adalah olah tubuh yang

mengkombinasikan kemampuan gerak dengan alunan musik (irama) untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincuhan tubuh” (Supriady, 2020:39).

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media video pembelajaran, yang digunakan agar peserta didik berminat dan dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik. Farista & M (2018) Media video pembelajaran adalah media yang menampilkan suara dan gambar yang berisi materi-materi pembelajaran yang dapat membantu dalam menjelaskan dan memahami suatu materi pembelajaran. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu “fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris” (Yudianto, 2017:234). Hardianti & Asri (2017) menyebutkan kelebihan media video yaitu video mampu menyampaikan materi yang dapat diterima lebih mudah oleh peserta didik, sangat baik digunakan untuk menjelaskan suatu proses, tidak terbatas oleh waktu pembelajaran, lebih terlihat nyata, dapat diputar berulang-ulang, dapat dihentikan, serta, memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Dengan menggunakan media video dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi. Penggunaan video yang efektif untuk meningkatkan minat belajar, yaitu pemilihan penggunaan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran ini dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya yaitu: Hasil penelitian Prasetyo et al., (2021) yang berjudul Pengembangan video pembelajaran atletik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama berbasis android. Hasil penelitian berupa data hasil validasi ahli materi mendapatkan skor “80” dengan persentase 100% kategori “sangat layak”, kemudian dari hasil validasi ahli media mendapatkan skor “131” dengan Persentase kelayakan yaitu “87,33% dengan kategori “sangat layak”. Untuk uji coba lapangan kelompok kecil memperoleh skor “3.061” dengan persentase 91.10% yaitu dengan kategori “sangat layak”. Untuk uji coba lapangan kelompok besar memperoleh skor “16.800” dengan persentase “85,79%” yaitu dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang masih kurang paham terhadap materi aktivitas ritmik. Sehingga media video yang menarik dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran pada materi aktivitas ritmik dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik Untuk Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 1 Tulamben Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam produk ini tidak selalu berbentuk buku dan modul tetapi juga bisa berbentuk program pengolahan data pembelajaran di kelas, pembelajaran pelatihan, bimbingan, model-model pendidikan dan yang lainnya. Penelitian seperti ini akan terfokus pada tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE. Penggunaan model ini didasarkan oleh model yang telah disusun secara terstruktur dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam memecahkan masalah khususnya pada belajar berkaitan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analisis (*analyze*), Perencanaan (*design*), Pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pemilihan model ini berdasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan atau tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Tahap perencanaan (*design*) dilakukan kegiatan pemilihan dan penetapan *software* yang akan digunakan dan mengembangkan naskah *storyboard*. Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan kegiatan produksi atau pembuatan video pembelajaran dan validitas video pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli. Pada tahap implementasi (*implementation*) pada tahap ini semua telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan pada uji coba perorangan yaitu 3 orang peserta didik, subjek uji coba pada kelompok kecil yaitu 6 orang peserta didik dan uji coba lapangan menggunakan satu kelas yang berjumlah 28 orang peserta didik. Tahap evaluasi (*evaluation*) terdiri dari dua jenis yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tahapan pengembangan sedangkan evaluasi sumatif merupakan evaluasi final di akhir tahap pengembangan, untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan sumber daya.

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah ahli materi/isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Produk atau media yang dikembangkan terlebih dahulu direview dan dinilai oleh ahli materi/isi pembelajaran dengan latar belakang di bidang olahraga Senam, ahli desain dan media pembelajaran dengan latar belakang di bidang teknologi pembelajaran, dan ahli praktisi dilakukan oleh salah satu guru PJOK kelas VI di SD Negeri 1 Tulamben. Komentar, masukan, dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan perbaikan atau evaluasi media yang dikembangkan. Setelah melaksanakan uji validitas dan perbaikan produk atau media yang dikembangkan, produk selanjutnya diuji cobakan atau diimplementasikan kepada peserta didik sebagai subjek uji coba. Subjek uji coba pada tahap uji coba perorangan adalah 3 orang peserta didik, subjek uji coba pada kelompok kecil adalah 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan menggunakan 1 kelas yang berjumlah 28 orang peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. Dari uji coba produk yang dilakukan, jika terdapat komentar, masukan, dan saran yang bersifat revisi maka akan dilakukan revisi atau perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk angket atau kuesioner. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dan penilaian dari ahli materi/isi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
1	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI)	1	4
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	2	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
		Kesesuaian materi dengan konsep yang disajikan	4	
2	Pembelajaran	Uraian isi materi pembelajaran	5	3
		Kejelasan indikator pembelajaran	6	

		Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi	7	
3	Keakuratan materi	Materi diambil dari sumber yang relevan	8	1
4	Teknik penyajian materi	Kejelasan penyampaian materi Kemenarikan materi	9 10	2
5	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Bahasa yang digunakan komunikatif Kalimat yang digunakan untuk penjelasan materi mudah dipahami	11 12 13	3

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Lapangan

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
1	Kejelasan video pembelajaran	Kejelasan tesk yang digunakan	1	3
		Kesesuaian dan kejelasan gambar	2	
		Penyajian materi	3	
2	Materi	Kesesuaian video dengan materi	4	2
		Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat	5	
3	Kemenarikan video pembelajaran	Tampilan video menarik minat belajar peserta didik	6	3
		Suara music menarik minat belajar peserta didik	7	
		Gerakan model mudah ditiru oleh peserta didik	8	
4	Kecocokan dengan peserta didik	Model dalam video sesuai dengan karakter peserta didik	9	2
		Tulisan pada video mudah dipahami oleh peserta didik	10	
5	Kepraktisan video pembelajaran	Video mudah digunakan	11	4
		Video mudah diakses oleh peserta didik	12	
		Video dapat dilihat atau di pelajari kapan saja oleh peserta didik	13	
		Video membantu menjelaskan materi	14	

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan

No	Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan video pembelajaran	Kejelasan gambar, video dan suara	1	5
		Kemenarikan video pembelajaran	2	
		Kesesuaian video dengan materi	3	
		Kejelasan teks yang digunakan	4	
		Kesesuaian tata letak teks	5	
2	Penyajian Materi	Kemudahan memahami materi yang disajikan	6	3
		Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat	7	
		Kesesuaian materi dengan peserta didik	8	
3	Pembelajaran	Video membantu peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran	9	5
		Video membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran	10	
		meningkatkan motivasi belajar peserta didik	11	
		Peserta didik dapat memahami materi yang ditampilkan	12	
		Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik	13	

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek adalah sebagai berikut. (Tegeh, I Made, dkk 2014:82).

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

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek digunakan rumus:

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan:

F = Jumlah presentase Keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 4. Konversi PAP Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat	Kualifikasi	Keterangan
---------	-------------	------------

Pencapaian		
90%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-89%	Baik	Direvisi seperlunya
65%-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55%-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang	Direvisi Total

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tulamben yang melibatkan peserta didik kelas VI sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Pengembangan video pembelajaran aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap awal sebelum dilaksanakan pengembangan media pembelajaran video tutorial adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap analisis dilaksanakan kegiatan menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran PJOK pada peserta didik kelas VI di SD Negeri 1 Tulamben, khususnya pada materi aktivitas ritmik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, Berdasarkan dari hasil analisis tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai penunjang proses pembelajaran PJOK. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial agar dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK, dan dapat memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar secara mandiri. Selanjutnya dilakukan analisis lingkungan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar. Dalam analisis lingkungan ini sarana dan prasarana yang ada di SD Negeri 1 Tulamben cukup memadai. Namun beberapa fasilitas seperti proyektor dan LCD kurang dimanfaatkan penggunaannya saat pembelajaran PJOK dilaksanakan di dalam ruangan atau di dalam kelas, maupun pada saat diluar ruangan. Berdasarkan hasil dari analisis tersebut, maka dibutuhkan media atau sumber belajar yang dapat memanfaatkan penggunaan fasilitas seperti proyektor dan LCD. Oleh karena itu, untuk memanfaatkan penggunaan fasilitas tersebut dalam proses pembelajaran, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial materi aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben. Analisis pembelajaran dilakukan untuk mengidentifikasi terkait pembelajaran yang sesuai untuk menunjang keberhasilan pengembangan media pembelajaran dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan hasil bahwa pembelajaran aktivitas ritmik masih dipahami oleh peserta didik dan minat peserta didik untuk mempelajari materi tersebut dengan serius dan secara bertahap masih kurang. maka pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial adalah pilihan yang tepat karena dapat memudahkan dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari karena setiap gerakan aktivitas ritmik disajikan dengan jelas dan terstruktur.

Tahap kedua dilaksanakan tahap perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan adalah pemilihan dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang dipilih dalam mengembangkan video pembelajaran aktivitas ritmik adalah aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* sebagai kompilasi hasil editing video dan *Adobe Animate* sebagai pengolahan video dan editing. *Software* ini pula dapat digunakan dalam mengkolaborasikan hasil video yang diperoleh dengan menambahkan audio pendukung serta gambar selanjutnya dilakukan pengembangan naskah video berupa *storyboard*. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini

adalah menyusun alur tampilan awal, isi hingga akhir Tahapan ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pembelajaran aktivitas ritmik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.

Tahap ketiga dilaksanakan tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah produksi atau pembuatan video tutorial berbantuan dan menggunakan aplikasi atau Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi atau *software Adobe Premiere Pro* yang dilengkapi dengan berbagai software lain seperti *Adobe Animate*. Pembuatan video pembelajaran sesuai dengan storyboard yang sudah dibuat. Setelah video selesai dibuat, video pembelajaran diuji kelayakan atau validitasnya terlebih dahulu oleh para ahli pembelajaran menggunakan instrumen yang sudah disiapkan. Para ahli akan mereview dan memberikan nilai terhadap kelayakan atau validitas video yang sudah dikembangkan. Ahli materi/isi pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang olahraga senam, ahli desain dan media pembelajaran merupakan orang yang memiliki keahlian di bidang teknologi pembelajaran, dan ahli praktisi lapangan merupakan guru mata pelajaran PJOK.

Tahap keempat dilaksanakan tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi, video pembelajaran yang sudah dikembangkan dan layak untuk digunakan, coba diimplementasikan dan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Tahap implementasi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan dari peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan oleh uji coba perorangan dengan 3 orang peserta didik, uji coba kelompok kecil dengan 6 orang peserta didik, dan uji coba lapangan yang melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik 28 orang.

Tahap kelima dilaksanakan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui produk atau media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah evaluasi formatif, yaitu menilai atau mengukur produk yang dikembangkan ketika tahapan masih berlangsung, meliputi validitas ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain dan media pembelajaran, ahli praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil analisis data yang mengacu pada hasil uji validitas produk yang dikembangkan, hasil *review* dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan hasil secara rinci pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Aktivitas Ritmik

No	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran	96,92%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Media Dan Desain Pembelajaran	98,95%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Praktisi Lapangan	97,14%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	98,33%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	98,67%	Sangat Baik
6	Uji Coba Lapangan	97,96%	Sangat Baik

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis video tutorial merupakan tampilan dari suatu proses atau langkah-langkah yang dapat menerangkan materi melalui audio dan video yang dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari. Dalam hal ini peserta didik dapat belajar secara mandiri menggunakan video tutorial dan guru

hanya sebagai fasilitator, yang membuat peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dengan begitu diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan media cetak berupa buku paket dan LKS. Pada era sekarang ini membuat media pembelajaran berbasis digital lebih praktis dan efektif digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Murod et al., (2021:222) bahwa bahan ajar berbasis digital lebih praktis, lengkap, dan berisi konten yang dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dibandingkan dengan bahan ajar seperti modul cetak, LKS, dan buku.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang peneliti temukan di SD Negeri 1 Tulamben, media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran masih menggunakan buku paket dan LKS, masih menggunakan guru sebagai peraga di depan peserta didik, belum ada media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben, sehingga dapat menjadi media pembelajaran dan sumber belajar yang lebih praktis dan efektif bagi guru dan peserta didik untuk menunjang proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan di kelas VI pada materi aktivitas ritmik. Media video pembelajaran aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Adisel & Pranansa, (2020:2) juga mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi mampu membuat penyajian suatu materi atau pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton dan mudah untuk dipahami. Dengan adanya video pembelajaran peserta didik mampu meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, serta peserta didik memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji dan menjadi suatu kelebihan tersendiri, karena peserta didik secara tidak langsung diajak memahami konsep secara nyata dan membuat peserta didik lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas VI, bahwa dari hasil penilaian produk yang dilakukan oleh ahli isi/materi pembelajaran, desain dan media pembelajaran, uji praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan, video tutorial sangat layak untuk digunakan. Ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Simanjorang et al., (2021) tentang pengembangan video tutorial materi passing sepakbola mata pelajaran PJOK untuk kelas x sma/smk. Berdasarkan hasil penelitian dan tanggapan dari para ahli isi pembelajaran memperoleh nilai persentase sebesar 92% berkategori sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh nilai persentase sebesar 95% berkategori sangat baik, dan ahli desain pembelajaran memperoleh nilai persentase sebesar 93% berkategori sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan video tutorial sangat baik atau sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Prabawa et al., (2021) tentang Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar, tanggapan dari ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh persentase 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 96,3%, dengan kualifikasi sangat baik, dan praktisi lapangan memperoleh persentase 95,2% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut, pengembangan media video pembelajaran dapat menggunakan model penelitian ADDIE dalam penerapannya karena model penelitian ADDIE disusun dengan sistematis dari tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo et al., (2021) tentang Pengembangan video pembelajaran atletik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada

sekolah menengah pertama berbasis android. Berdasarkan hasil validasi dari aspek isi dikategori sangat layak dengan persentase 100%, aspek media dikategori sangat layak dengan persentase 87,33%, Hasil uji kelompok kecil adalah sangat layak dengan persentase 91,10%, dan hasil uji coba lapangan sangat layak dengan persentase 85,79%.

Simpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil analisis data pada pengembangan media pembelajaran berbasis video pelajaran aktivitas ritmik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video pembelajaran aktivitas ritmik dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan pada model tersebut, terdiri dari lima tahapan yaitu; analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CS6* untuk editing video dan *Adobe Animate* untuk menyusun desain. Alur kerja dari media pembelajaran disusun melalui storyboard yang tentunya akan memperlihatkan skema dari video yang dibagi dalam beberapa *scene*. Seluruh hal yang dilakukan didasari pada tahap analisis dan desain yang dilakukan sebelumnya. Kemudian pengembangan ini juga dilakukan sebuah pengujian untuk melihat kelayakan dari media yaitu; (1) Uji ahli materi pembelajaran, (2) Uji ahli media dan desain pembelajaran, dan (3) Uji ahli praktisi lapangan dalam tahap pengembangan dan (1) Uji coba perorangan, (2) Uji coba kelompok kecil, dan (3) Uji coba lapangan dalam tahap implementasi.
2. Hasil pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi/materi pembelajaran berada pada kategori **Sangat Baik** dengan persentase 96,92%, (b) ahli media dan desain pembelajaran pada kategori **Sangat Baik** dengan persentase 98,95%, (c) ahli praktisi lapangan pada kategori **Sangat Baik** dengan persentase 97,14%, (d) uji coba perorangan pada kategori **Sangat Baik** dengan persentase 98,33%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori **Sangat Baik** dengan persentase 98,67%, dan (f) uji coba lapangan pada kategori **sangat Baik** dengan persentase 97,96%.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran aktivitas ritmik layak digunakan dilihat dari keseluruhan hasil analisis data. Nilai yang diperoleh seluruhnya berada dalam rentangan 90-100. Dengan kata lain media pembelajaran ini sangat layak dan cocok diterapkan kepada peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Tulamben.

Daftar Rujukan

- Adisel, A., & Prananosa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (ALIGNMENT)*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/alignment.v3i1.1291>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kajian Pustaka & Pembahasan. *Jurnal Publikasi Pendidikan | Volume VI No 3 Oktober 2016 |157, VI(1)*, 156–167.
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–9.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>

- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyanawati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Depdiknas. (2006). *Standar Isi*. Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Firmansyah. (2016). Penerapan teori pembelajaran kognitif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 154–164.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Juanda, Y. M., & Hendriyani, Y. (2022). *Terbit online pada laman web jurnal: http://javit.ppj.unp.ac.id JAVIT (JURNAL VOKASI INFORMATIKA) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN VISUAL DENGAN METODE ADDIE*. 2(1), 121–130. <http://javit.ppj.unp.ac.id>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murod, M., Utomo, S., & Utaminingsih, S. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Android Untuk Peningkatan Pemahaman Konsep Lingkaran Kelas VI SD. *Fenomena*, 20(2), 219–232. <https://doi.org/10.35719/fenomena.v20i2.61>
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11–26. <https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.3>
- Prasetyo, A. T., Sukendro, S., & Haryanto, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Atletik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 2(1), 1–9.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Sahabuddin, S., Hakim, H., & Syahrudin, S. (2020). Kontribusi motor educability terhadap kemampuan senam ritmik alat simpai pada siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 449–465.

https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i2.14564

- Sari, R. M., Valentin, R. G., & Samosir, A. (2017). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Latihan Relaksasi Atlet Senam Ritmik Sumut. *Sains Olahraga : Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 1(1), 52–63. <https://doi.org/10.24114/so.v1i1.6132>
- Simanjourang, E. K., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Video Tutorial Materi Passing Sepakbola Mata Pelajaran PJOK untuk Kelas X SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 99–107. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33762>
- Sinulingga, L. (2020). *Jurnal Pendidikan Pengajaran*. 1(3), 217–238. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/5430/4683>
- Supriady, A. (2020). Tingkat Percaya Diri Atlet Senam Ritmik. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 38–46.
- Susanto2, S. N. R. (2018). ISBN: (Dalam Proses) Prosiding SNIPMD 2018 Peningkatan Hasil BEelajar Senam Rlitmik (Senam rama) Dengan Demonstrasi SISWA Kelas 1A SDN Curug Kulon I. June 2018, 112–116.
- Tapo, Y. B. O. (2019). Pengembangan Model Latihan Sirkuit Pasing Bawah T-Desain (Spbt-Desain) Bola Voli Sebagai Bentuk Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pjok Untuk Tingkat Sekolah Menengah. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 3(2), 18. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v3i2.209>
- Tegeh, I Made, Jampel, I Nyoman dan Pudjawan, K. (2014). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN* (ke 1). GRAHA ILMU.
- Widodo, D. C. (2019). Filosofi Penjas. *ModulPegebanan Keprofesian*, 1–222.
- 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>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.
- Yussron Ilyas, & Kristiyandaru, A. (2019). Hubungan Pemakaian Gawai Dengan Aktivitas Olahraga (Studi Pada Siswa Sma Negeri 1 Kota Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 175–279.