

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI LEMPAR CAKRAM BERBASIS PERMAINAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IX SMP

Kadek Adi Surya Wiguna<sup>1\*</sup>, Made Agus Wijaya<sup>2</sup>, I Komang Sukarata Adnyana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Bali, Indonesia

\*Corresponding author: [wijaya.madeagus@undiksha.ac.id](mailto:wijaya.madeagus@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran atletik materi lempar cakram membutuhkan media video pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video tutorial dan video tugas gerak materi lempar cakram untuk peserta didik kelas IX SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sampel penelitian ini merupakan peserta didik kelas IX SMP. Analisis (*analysis*), yaitu melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*), mengidentifikasi masalah kebutuhan dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Desain/perancangan (*design*), yang kita lakukan dalam tahap desain ini, yang pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, measurable, applicable, dan realistic (SMAR). Pengembangan (*development*), pengembangan adalah proses mewujudkan blue- print alias desain tadi menjadi kenyataan. Implementasi (*implementation*), implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Evaluasi (*evaluation*), yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Instrumen penelitian menggunakan lembar berupa validitas untuk tiga validator, dan kuisioner FCE / *Formative Class Evaluation* untuk peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif. Didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi dari ahli isi, ahli desain/media 95% dan praktisi PJOK 96% yang artinya kategori (Sangat Baik), dan tahap implementasi kepada peserta didik uji perorangan dan kelompok kecil dengan rerata 3,00 yang artinya kategori (Sangat Baik). Berdasarkan analisis data dari penelitian, media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Lempar Cakram, Media Video Pembelajaran, Pengembangan

### Abstract

*Athletic learning about discus throwing requires video learning media. This research aims to produce learning media in the form of video tutorials and videos of movement assignments on discus throwing for class IX junior high school students. This development research uses the ADDIE development model design which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample for this research was class IX junior high school students. Analysis, namely carrying out a needs analysis, identifying needs problems and carrying out task analysis. The design, which we do in this design stage, is to first formulate specific, measurable, applicable and realistic (SMAR) learning objectives. Development, development is the process of making the blueprint, aka the design, a reality. Implementation, implementation is a concrete step to implement the learning system that we are creating. Evaluation, namely the process of seeing whether the learning system that is being built is successful, in accordance with initial expectations or not. The research instrument uses a validity sheet for three validators, and an FCE / Formative Class Evaluation questionnaire for students. The data analysis technique uses quantitative-qualitative descriptive. The average score obtained from the evaluation results from content experts, design/media experts was 95% and PJOK practitioners were 96%, which means the category (Very Good), and the implementation stage for individual and small group test students with an average of 3.00, which means the category (Very good). Based on data analysis from research, game-based discus throwing learning video media for class IX junior high school students is suitable for use.*

**Keywords:** Discus throwing, learning video media, development

#### History:

Received: 2 Januari 2024

Revised: 20 Januari 2024

Accepted: 20 Pebruari 2024

Published: 31 Maret 2024

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under

a Creative Commons Attribution 3.0 License



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Suryosubroto (2010) mengatakan bahwa jenjang pendidikan merupakan tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang ditetapkan tingkat perkembangan para peserta didik serta keluasan dan kedalaman bahan pengajaran, baik itu tingkat SD, SMP, SMA, SMK maupun tingkat perguruan tinggi. Perkembangan gerak pada peserta didik bisa terjadi dengan baik apabila memperoleh kesempatan cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan yang melibatkan keseluruhan bagian anggota tubuhnya, sehingga peserta didik akan mampu menguasai keterampilan gerak dengan baik. Pentingnya tugas gerak bagi guru PJOK adalah menerapkan tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tugas gerak yang dikatakan sesuai bagi peserta didik adalah tugas gerak yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dilakukan secara bertahap dari yang mudah ke sulit, dari sederhana ke kompleks dengan tetap menjaga keselamatan peserta didik. Salah satu materi yang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan gerak peserta didik adalah aktivitas permainan dan olahraga. Pada permainan dan olahraga terdapat materi yaitu atletik.

Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi pada hakikatnya adalah “proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional” (suroto, 2007:7 dalam permana dkk., 2016). Dalam perkembangannya dan hakikatnya pjok adalah “proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik baik dalam hal fisik, mental, serta emosional” (husdarta, 2009:3dalam eryanto, 2021). Pjok pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikiran kritis dalam aktivitas jasmani dan olahraga (hasanah dkk., 2021). Pjok merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Media pembelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Aqib (2010: 58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan

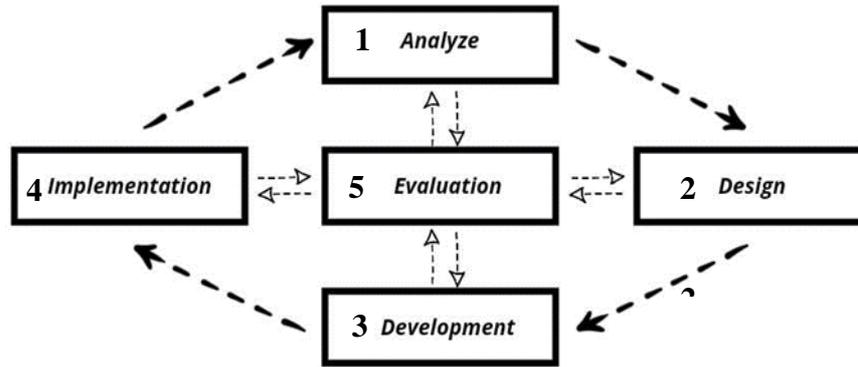
media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu di manfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Serta dalam proses pembelajaran sangat berperan penting untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan teknologi yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan siswa didorong untuk aktif menonton video dan mendengarkan panduan video, sehingga mendorong pembuatan konten pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, video tutorial juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pertama yang peneliti lakukan dengan bapak Gede Mudita,S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK kelas IX di SMP Negeri 3 Singajara pada tanggal 13 November 2023, bahwa dalam pembelajaran PJOK perlu ditingkatkan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarnya sehingga diharapkan siswa bisa lebih aktif untuk bergerak dan ikut kegiatan pembelajaran. Terlihat bahwa peserta didik masih merasa takut melakukan gerakan atletik, sebelumnya guru juga sudah memberikan video tutorial namun masih saja peserta didik merasa takut dan kurang antusias untuk melakukan gerakan, karena peserta didik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Peneliti memberikan kuisioner kepada siswa untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dan kebutuhan siswa terkait pengembangan media pembelajaran. Dari 30 siswa kelas IX A menyatakan sangat perlu dan setuju dengan adanya video tutorial dan video tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain karena tentu akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media video pembelajaran berupa tugas gerak dan video tutorial

Jadi dari hasil observasi yang sudah peneliti dapatkan, peneliti berniat mengembangkan Video Audio Visual dalam melakukan pembelajaran PJOK. Karena peserta didik perlu media tugas gerak dalam penunjang pembelajaran, agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. Oleh sebab itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Lempar Cakram Berbasis Permainan Untuk Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja”.

## **METODE PENELITIAN**

Terlihat bahwa peserta didik masih merasa takut melakukan gerakan atletik, sebelumnya guru juga sudah memberikan video tutorial namun masih saja peserta didik merasa takut dan kurang antusias untuk melakukan gerakan, karena peserta didik masih belum memiliki pemahaman terkait cara pelaksanaan gerakannya. Dengan adanya video tutorial yang berisikan tugas gerak yang dikemas dalam bentuk bermain akan mempermudah dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih memahami dan antusias terhadap tugas gerak yang diberikan.



Gambar1. Langkah Penggunaan Metode ADDIE

(Sumber: Tegeh, dkk. 2014:78)

Penelitian ini bertempat di SMP Negeri 3 Singaraja dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil uji coba perorangan diambil 4 orang peserta didik secara acak dan kelompok kecil diambil 15 peserta didik dengan rincian 8 putra dan 7 putri dari kelas IX A. Teknik sampling menggunakan random sampling, uji ahli isi/ materi pembelajaran oleh Dr. I Gede Suwiwa., S.Pd., M.Pd. Uji Ahli Desain / Media oleh Bapak Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. dan Praktisi PJOK oleh Bapak I Gede Mudita, S.Pd.

Instrumen pengumpulan data setelah mencoba tugas gerak yaitu peserta didik mengisi lembar kuisioner *Format Class Evaluation* (FCE). Teknik analisa data adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini menjadi data yang relevan. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik analisis keualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Analisis Data Validasi Ahli Isi dan praktisi PJOK terhadap mediapembelajaran mendapatkan hasil yaitu dengan skor 72 dan 69, sedangkan skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung tingkat presentase media pembelajaran lempar cakram sebagai berikut:

Ahli	Presentase	Kategori
Ahli Isi	96%	Sangat Baik
Praktisi Pjok	92%	Sangat Baik

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh dengan hasil presentase 94% dan 96% dan memiliki rerata skor 95% berada pada kualifikasi sangat baik Dengan demikian media video pembelajaran memiliki kelayakanyangSangat Baik dari segi aspek materi. Analisis Data Validasi Ahli Media dan Praktisi PJOK Hasil review dari ahli

desain/media dan praktisi PJOK terhadap media pembelajaran mendapatkan hasil yaitu dengan skor 71 dan 72, sedangkan skor maksimal adalah 75. Berdasarkan hasil tersebut dapat dihitung

Ahli	Presentase	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Baik
Praktisi PJOK	96%	Sangat Baik

Setelah data tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala 5 diperoleh dengan hasil persentase yaitu 95% dan 96% dan memiliki rerata skor 96% berada pada kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian media video pembelajaran memiliki kelayakan yang Sangat Baik dari segi aspek desain/media. Analisis Data Hasil Uji Perorangan Uji coba perorangan melibatkan 5 orang peserta didik kelas IX SMP dimana dalam pelaksanaannya peserta didik hanya melakukan uji coba terhadap tugas gerak yang diberikan sebelum masuk ke uji coba kelompok kecil. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan 15 orang peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja yang terdiri diantara 8 orang peserta didik laki - laki dan 7 orang peserta didik perempuan. Fokus dari pengembangan ini adalah agar peserta didik lebih memahami tahapan- tahapan gerak dari materi lempar cakram. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik, dilanjutkan dengan peserta didik mengisi kuesioner, kuesioner yang diberikan berupa kuesioner Formative Class Evaluation (FCE). Pada penilaian FCE ini memiliki masing - masing skor didalamnya. Untuk jawaban ya mendapat skor 3, jawaban tidak mendapat nilai 2 dan tidak tahu mendapat nilai 1. Untuk hasil yang diperoleh setelah peserta didik menjawab atau mengisi kuesioner FCE tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Kelompok Kecil

Male :

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1.	RP1	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2.	RP2	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3.	RP3	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4.	RP5	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5.	RP8	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6.	RP10	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7.	RP12	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
8.	RP14	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Female :

No	Name		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Average
1.	RP4	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
2.	RP6	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
3.	RP9	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
4.	RP11	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
5.	RP13	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
6.	RP15	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
7.	RP17	L	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,00
			3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	

Untuk hasil yang didapatkan masing- masing butir pertanyaan yang dijawab oleh 15 orang

peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh rata - rata 3,00. Selanjutnya untuk skor masing - masing komponen yaitu pertanyaan 1 - 3 yaitu hasil dari ke 15 orang peserta didik mendapatkan skor 3 dan memperoleh nilai rata - rata 3,00, untuk pertanyaan 4- 5 merupakan komponen kemauan mendapatkan skor 3 dan memperoleh nilai rata - rata 3,00, untuk pertanyaan 6 - 7 adalah komponen metode mendapatkan skor 3 dan memperoleh nilai rata - rata 3,00, dan untuk pertanyaan 8 - 9 merupakan komponen kerjasama mendapatkan skor 3 dan memperoleh nilai rata - rata 3,00. Tabel konversi standar skor nilai masing - masing komponen dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 2.** FCE Scoring Sheet ke Dalam Nilai Untuk Masing - Masing Komponen

Items	F-1	F-2	F-3	F-4	F-5	F-6	F-7	F-8	F-9	Average
Dimension	Result			Volition		Method	Cooperation			
Male	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
8	3,00			3,00		3,00	3,00			
Female	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00
7	3,00			3,00		3,00	3,00			
Total	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	
Standard Score	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3,00
15	3,00			3,00		3,00	3,00			
Standard Score	5			5		5	5			

## PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Banyak guru menggunakan media video tutorial dalam melakukan pembelajaran di kelas, namun hal tersebut terkadang belum efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih merasa takut untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru. Penelitian yang relevan mengidentifikasi bahwa media sudah ada, namun guru belum memanfaatkan media tersebut dengan baik sehingga proses pembelajaran monoton yang menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan dianggap valid dan layak menurut uji coba para ahli. Media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja telah melalui proses uji coba perbaikan. Model pengembangan yang digunakan untuk produk yaitu model ADDIE, yang terdiri dari 5 (lima) langkah, yaitu *Analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Dalam pengembangan ADDIE berhasil menghasilkan 2 desain yaitu *storyboard* dan *flowchart*.

Pada tahap pertama pengembangan terdapat 2 tahap dalam melakukan analisis, yaitu yang pertama analisa kebutuhan, yang kedua analisis kurikulum. Selanjutnya pada tahap perencanaan, pemilihan dan penetapan *software* sangatlah berperan penting, dan tidak lepas juga dalam merancang tugas gerak materi lempar cakram, serta naskah video pembelajaran/*storyboard* yang dikembangkan. Di tahap pengembangan yaitu melakukan pengembangan terhadap video pembelajaran dan validasi yang dilakukan oleh pakar ahli.

Tahap pengembangan diperlukan untuk menyusun materi pelajaran yang disiapkan untuk dilakukannya pengumpulan materi pokok pelajaran SMP yang digunakan, bahan untuk pembuatan media serta setelah selesai membuat video pembelajaran, dilakukan proses validasi terhadap video pembelajaran yang dilakukan oleh 3 pakar yaitu pakar isi/materi, desain/media dan praktisi PJOK. Selanjutnya, setelah melewati tahap pengembangan, dilanjutkan ke tahap implementasi. Langkah nyata pada tahap implementasi yaitu dengan menerapkan media video pembelajaran yang telah dibuat, dengan menfungsikan perannya agar bisa diimplementasikan dalam uji coba kelompok kecil. Dan terakhir yaitu tahap evaluasi, dengan tujuan melihat sejauh mana produk yang dibuat mencapai sasaran yang sudah diterapkan sebelumnya. Penilaian yang dilakukan pada tahap evaluasi terhadap media yang dihasilkan dari validitas oleh tiga ahli, yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, dan praktisi PJOK.

Sedangkan tahap uji coba yang dilaksanakan yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, praktisi PJOK serta uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peserta didik SMP Kelas IX. Hal tersebut untuk menyempurnakan media video pembelajaran atletik materi Lempar cakram. Untuk mendapatkan nilai terhadap produk media video pembelajaran, tidak lepas dari bantuan oleh satu orang ahli isi pembelajaran, satu orang ahli desain/media pembelajaran, satu orang praktisi PJOK, dan 15 peserta didik dari uji coba kelompok kecil.

Penilaian yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran dan praktisi PJOK berada di kategori **sangat baik** dan memperoleh persentase 96% dan 92% dengan rerata 95%. Penilaian validitas diperoleh sesuai dengan kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum, kecukupan belajar gerak, karakter yang diinternalisasikan serta keamanan dan keselamatan peserta didik. Sedangkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain/media pembelajaran dan praktisi PJOK memperoleh persentase 95% dan 96% dengan rerata skor 96%, berada pada kategori **sangat baik**. Penilaian validitas diperoleh sesuai dengan Kejelasan dan kerapian media pembelajaran, kemenarikan media pembelajaran, kualitas media pembelajaran, kesesuaian media dengan sasaran serta penggunaan media pembelajaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 2 jenis data, yang pertama kuantitatif dari hasil angket atau kuesioner dan yang kedua kualitatif dari hasil kritik dan masukan.

Pada tahap uji coba terhadap peserta didik, terdapat 2 uji coba didalamnya yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, dikarenakan keterbatasan waktu yang menyebabkan tidak terlaksananya uji coba kelompok besar. Uji coba perorangan hanya melakukan uji coba terhadap tugas gerak yang terdapat pada video pembelajaran, sedangkan untuk uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil penelitian dengan skor 3,00 dengan kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, Media video pembelajaran materi lempar cakram berbasis permainan untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja dianggap valid dan layak menurut uji coba para ahli dan peserta didik yang tentunya sesuai dengan definisi TPACK menurut Rahmadi (2019) mengenai penggunaan teknologi yang tepat berdasarkan pedagogik peserta didik untuk mengajarkan suatu konten tertentu. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh

Sokheh dkk. (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE Materi Passing Bola Basket” dan penelitian yang dilakukan oleh Maulana dkk. (2016). Selain itu, penelitian ini juga sudah sejalan dengan kerangka komponen TPACK, yaitu dalam lingkup materi bidang studi, pedagogi dan teknologi (Rahayu, 2017). Dengan demikian media video pembelajaran atletik materi lempar cakram dapat membantu proses pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang terdapat pada video pembelajaran tersebut. Selain itu, dapat membuat proses belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti dalam penelitian yang dilaksanakan oleh Febrianto dan Dewi (2020) mengenai pengembangan media video pembelajaran gerakan roll belakang bagi peserta didik kelas XII dengan presentase penilaian ahli dan uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 100% dan uji kelayakan media video sebesar 100%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, mendapatkan hasil yaitu sebuah media video pembelajaran yang sudah teruji validitasnya berdasarkan oleh 3 pakar ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran dan praktisi PJOK, serta uji coba kelompok kecil. Video pembelajaran ini tidak perlu direvisi dan sudah layak dipergunakan untuk penelitian lebih lanjut. Tentu penelitian ini akan sangat berdampak terhadap proses pembelajaran di sekolah khususnya peserta didik kelas IX SMP Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini juga memiliki keterbatasan terutama ketersediaan dalam menyiapkan alat modifikasi yang digunakan, apalagi didalam sekolah tersebut banyak ada peserta didik maka alat yang harus disediakan juga banyak dan juga aman untuk peserta didik.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan media video pembelajaran lempar cakram memiliki simpulan didalamnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Tahap analisis terdapat 2, yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Pada analisis kebutuhan mendapatkan responden oleh peserta didik, bahwa peserta didik sangat membutuhkan media video tugas gerak tersebut, sedangkan analisis kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka belajar.
- b. Pengembangan media video pembelajaran memiliki rancang bangun yang menggunakan model ADDIE dan menghasilkan *storyboard* dan *flowchart* sebagai dasar pengembangan produk.
- c. Mengembangkan media video pembelajaran tidaklepas dari tanggapan yang diberikan oleh para ahli isi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran, dan praktisi PJOK yaitu (1) menurut ahli isi pembelajaran dan praktisi PJOK, media tersebut berada pada kategori sangat baik dan mendapatkan rerata skor 95%, (2) menurut ahli desain/media pembelajaran dan praktisi PJOK, media tersebut beradapada kategori sangat baik dan mendapatkan rerata skor 96%.
- d. Berdasarkan hasil validasi isi, validasi desain/media, dan validasi praktisi PJOK, uji coba kelompok kecil dan hasil FCE yang menjadi evaluasi terhadap kelayakan dan validitas produk maka dapat disimpulkan bahwa video tugas gerak lempar cakram layak diimplementasikan untuk peserta didik kelas IX SMP. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan tersebut layak menurut para ahli dan peserta didik

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, N. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Deepublish. Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Atiq, A. (2015). Teknik Dasar Lempar Cakram Mahasiswi Angkatan 2014. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 7(1).
- Borg and Gall (1983:772). *Educational Research*. New York: Longman
- Budiarsa, I. W. A., Adi, I. P. P., & Wijaya, M. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Kartu Gerak pada Materi Aktivitas Pengembangan untuk Siswa kelas VII. *Journal Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 9(1), 2.
- Carolin, L. L., Astra, I. K. B., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eryanto, K. I. E. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran PJOK Tematik Terintegratif Tema 1 Diriku untuk Peserta Didik Kelas 1 SD Se- Kecamatan Buleleng*. Universitas Pendidikan Ganesha. Evendi, Y., Wahjoedi, & Semarayasa,
- I. K. (2021). Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran PJOK Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 136– 142. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.32883>
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>
- 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>
- Suandi, I. N., Agung, A. A. G., Candiasa, I. M., Suastra, I. W., Tika, I. N., Pageh, I. M., & Dantes, G. R. (2016). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Undiksha*. In Undiksha University Press. Undiksha University Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA. Cv
- Supriadi, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Berbasis ICT, Dan Penerapan Prinsip TPACK*. Kemendikbud.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Swadesi, I. K. I., & Kanca, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 274–281.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tegeh, I. M., dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wiarso, G. (2016). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Laksitas.
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. (2018). Buku Ajar Paradikma Baru Pembelajaran PJOK. Singaraja: Undiksha Press.
- Wijaya, M. A., & Kanca, I. N. 2019. Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK untuk Pendidikan Dasar dan Menengah”. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 4(1).