

Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Berbasis Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII SMA N 1 Amlapura

I Made Agus Ariananta Darma Wijaya ^{1*}, I Putu Darmayasa ², Made Agus Wijaya ³

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

*Corresponding author: agus.ariananta@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Berbasis Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII di SMA N 1 Amlapura. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Instrumen pada penelitian ini berupa lembar validasi produk dari ahli materi pembelajaran, ahli desain, dan praktisi PJOK, serta uji coba perorangan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif-kualitatif, untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskripsi persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media di tinjau dari aspek uji ahli isi/materi adalah baik dengan presentase 95%. Validasi media di tinjau dari aspek desain/media pembelajaran adalah sangat baik dengan presentase 94%. Dan uji hasil praktisi PJOK dengan persentase 94% dan 97%. Hasil uji coba produk perorangan adalah sangat baik dengan presentase 96%. Hasil uji coba produk kelompok kecil adalah sangat baik dengan presentase 97%. Hasil Uji coba produk kelompok besar adalah sangat baik dengan presentase 98%. Selama proses pengembangan aspek yang diperbaiki adalah teknik dasar senam ritmik dalam video. Dari hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video teknik dasar senam ritmik pada materi senam ritmik untuk siswa kelas XII di SMA N 1 Amlapura dapat dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran atau penelitian lebih lanjut. Selanjutnya pada tahap evaluasi dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran berupa video ini dapat digunakan dalam memfasilitasi peserta didik kelas XII SMA untuk mempelajari materi Senam Ritmik. Saran dari peneliti untuk para tenaga pengajar PJOK di SMA N 1 Amlapura untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video karena peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam materi senam ritmik dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dibandingkan dengan hanya menggunakan buku lks.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Senam Ritmik, ADDIE

Abstract

This research aims to develop a Learning Video of Basic Rhythmic Gymnastics Techniques Based on the ADDIE Model for Grade XII Students at SMA N 1 Amlapura. This development research uses the ADDIE model which consists of the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instruments in this study are in the form of product validation sheets from learning material experts, design experts, and PJOK practitioners, as well as individual trials of small and large group trials. The data analysis technique uses quantitative-qualitative descriptive, to process the data obtained through questionnaires in the form of percentage descriptions. The formula used to calculate the performance of each subject. The results of the study show that the media validation reviewed from the aspect of the content/material expert test is good with a percentage of 95%. Media validation reviewed from the aspect of design/learning media is very good with a percentage of 94%. And the results of PJOK practitioners with percentages of 94% and 97%. The results of individual product trials are very good with a percentage of 96%. The results of the small group product trial were very good with a percentage of 97%. The results of the large group product trial are very good with a percentage of 98%. During the development process the aspects that are improved are the basic techniques of rhythmic gymnastics in the video. From the above results, it can be said that the video-based learning media of basic rhythmic gymnastics techniques in rhythmic gymnastics material for grade XII students at SMA N 1 Amlapura can be said to be valid and can be used for further learning or research. Furthermore, at the evaluation stage, it can be stated that this learning media product in the form of videos can be used to facilitate students in grade XII of high school to learn Rhythmic Gymnastics material. Suggestions from researchers for PJOK teachers at SMA N 1 Amlapura to use video-based learning media because students are more interested in following the learning process, especially in rhythmic gymnastics materials and can improve students' learning achievement and can improve the quality of the learning process compared to just using textbooks.

Keywords: Development, Learning Videos, Rhythmic Gymnastics, ADDIE

History:

Received: 2 Juni 2024

Revised: 20 Juni 2024

Accepted: 30 Juli 2024

Published: 31 Agustus 2024

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under

a Creative Commons Attribution 3.0 License



PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis pada pengembangan kompetensi siswa. Kurikulum berbasis kompetensi (*outcomes-based curriculum*) yaitu pengembangan kurikulum yang diarahkan pada pencapaian kompetensi seperti yang telah dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan. Kurikulum 2013 juga dirancang dengan karakteristik sebagai kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang kemudian dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran. Kurikulum 2013, terdapat lima karakteristik yaitu: mempergunakan keseluruhan sumber belajar, pengalaman lapangan, strategi individual personal, kemudahan belajar, dan belajar tuntas. (Kemendikbud, 2012)

Tercapainya tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan komponen pokok yang perlu ditetapkan dalam pengajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada guru dan orang tua. Guru sebagai pemimpin belajar atau fasilitator dalam suatu pembelajaran sedangkan orang tua berperan dalam memberikan pendampingan pada kegiatan pembelajaran di rumah. peran orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah, salah satunya dipengaruhi faktor oleh komunikasi. (Sofia, L., Indah, M. S., Sabila, A dan Mulyanto, S. A. D. 2020) komunikasi dengan teman dekat dan keluarga lebih mengarah pada terjaganya hubungan yang harmonis dengan orang diluar lingkup profesionalisme dalam bekerja. Maka dari itu dibutuhkan komunikasi efektif dua arah dari pihak orang tua terhadap anak, dan juga anak terhadap orang tua. Dengan demikian dapat terjalin komunikasi yang harmonis antara kedua belah pihak yang semakin menguatkan keberhasilan peran orang tua dalam mendampingi anak belajar dari rumah.

Di zaman tren teknologi ini semakin menuntut guru agar terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan nyaman bagi siswa. Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital (Lase, 2019)

Kemaksimalan pembuatan bahan ajar berbasis teknologi menjadi kendala belum bisa diterapkannya bahan ajar elektronik. oleh karena itu diperlukan pendukung proses pembelajaran yang optimal dengan memaksimalkan bahan ajar berupa video. Dengan demikian diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi dalam pembelajaran secara mandiri untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa akan lebih paham akan apa yang mereka pelajari. Peran guru dalam mengembangkan bahan ajar sangatlah berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Guru juga memiliki peran penting untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi secara akurat dan jelas. Bahan ajar yang efektif dan efisien serta memprioritaskan kemandirian siswa dalam belajar

adalah bahan ajar berbasis video. Bahan ajar berbasis video sebagai satu bahan ajar yang memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan buku lks.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 1 Amlapura mengenai materi senam ritmik menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum mampu menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Peserta didik tidak termotivasi dan tidak tertarik dalam proses pembelajaran karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Beberapa siswa masih tidak dapat memahami materi senam ritmik, dari gambaran situasi tersebut menunjukkan bahwa upaya alternatif diperlukan untuk mengatasi penyebab kurangnya minat dan meningkatkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sesuai kebutuhan sangat penting bagi guru dan siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi, yaitu mengembangkan video pembelajaran pada materi senam ritmik yang menarik minat peserta didik. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah bahan ajar berbasis video, yang menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami pelajaran (Farista & M, 2018). Video pembelajaran memiliki gambar dan suara yang membantu menjelaskan dan memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media video dapat memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Penggunaan media video ini sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, media video adalah apa pun yang dapat menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial, menurut Daryanto (2015:87). Program video dapat digunakan dalam pendidikan karena mereka dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Mereka juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk menunjukkan perubahan dari waktu ke waktu. Untuk membantu guru menyampaikan materi yang dinamis, kemampuan untuk memvisualisasikan konten video sangat membantu. Dan hal yang senada juga disampaikan oleh (Teguh Prasetyo SP *et al.*, 2021) Penelitian menemukan bahwa siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik sebesar 85,79% jika mereka menggunakan video pembelajaran. Selain itu, video pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami gerakan.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan yang masih terjadi di lapangan Sebagian guru masih kurang dalam pengembangan bahan ajar, Tidak ada kata-kata atau video motivasi siswa dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi sangat gaduh dan tidak terkontrol saat jam pembelajaran di laksanakan, siswa menjadi tidak berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mengerti atau kurang memahami materi apa saja yang sudah guru jelaskan. Dengan adanya video pembelajaran ini akan sangat membantu siswa ditingkat sekolah menengah atas untuk memahami konsep pembelajaran atau materi yang diberikan. Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan siswa tidak aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal (Dewi & Izzati, 2020). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian tentang media pembelajaran berbasis video pada materi senam ritmik dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Senam Ritmik Model ADDIE Untuk Peserta Didik Kelas XII di SMA N 1 Amlapura”.

Pengembangan Bahan ajar berupa video sangat memudahkan peserta didik untuk memahami materi karena bahan ajar berupa video ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Proses membuat produk baru atau memperbaiki yang sudah ada dikenal sebagai penelitian pengembangan. Produk ini tidak hanya terdiri dari buku dan modul, tetapi juga dapat berupa program pengolahan data pembelajaran di kelas, pelatihan, model pendidikan, dan bimbingan. Penelitian seperti ini akan terfokus pada tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk yang layak digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan model ADDIE sebagai dasar penelitian pengembangan ini. Model ini disusun secara sistematis untuk memecahkan masalah, terutama yang berkaitan dengan belajar yang berkaitan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Menurut (Tegeh, I Made, Kirna, 2013) menjelaskan model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik pembelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ajar model penelitian pengembangan telah dikembangkan mengikuti Model ADDIE yang mencakup lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Dalam pengembangan ini, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahap-tahap pengembangan dipaparkan dalam uraian berikut ini.

a. Tahap I : Analisa

Pada setiap kegiatan perlu dilakukan analisis terlebih dahulu, begitu juga dengan pengembangan video pembelajaran. Analisis merupakan langkah awal dan menjadi dasar dalam pembuatan materi aktivitas ritmik. Analisis yang dimaksud yaitu mampu melihat kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan video pembelajaran. Jadi dalam penelitian ini ada tiga jenis analisis yaitu analisis kebutuhan, lingkungan atau fasilitas sekolah dan analisis pembelajaran.

1) Analisis kebutuhan

Pengembangan yang dibentuk oleh peneliti berupa sebuah media pembelajaran audio visual atau video yang merupakan hal utama adanya permasalahan yang ditemukan di SMA Negeri 1 Amlapura. Adapun masalah yang ditemukan peneliti adalah belum adanya media pembelajaran aktivitas ritmik berbasis video. Oleh karena itu dari masalah di atas maka peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran senam ritmik sebagai sarana pembelajaran baru pada sekolah Tingkat SMA/K yang nantinya dapat meningkatkan kreativitas belajar dan dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

2) Analisis Lingkungan

Dalam analisis lingkungan pada sekolah menengah atas belum tersedianya pembelajaran senam ritmik berbasis video.

3) Analisis Mata Pelajaran

Dalam hal ini peneliti memilih pembelajaran senam ritmik untuk peserta didik kelas XII. Oleh karena itu dalam memberikan suatu materi pembelajaran menggunakan media video memerlukan gambaran jelas terhadap gerakan yang akan dilakukan. Adapun hal tersebut dapat membantu peserta didik memahami cara melakukan gerakan dan secara tidak langsung membantu peserta didik mengerti terkait dengan pembelajaran senam ritmik.

b. Tahap II : Desain

Setelah analisis kebutuhan, analisis lingkungan dan analisis pembelajaran yang dipakai. Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan desain. Adapun dalam mempersiapkan produk ini terdapat 3 tahap yaitu:

1. Merancang Jadwal Kegiatan
2. Menentukan dan menerapkan *software* yang digunakan pada perancangan video pembelajaran senam ritmik, akan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS6* dan di bantu dengan *Cap Cut*
3. Mengembangkan *storyboard* dan *flowchart*. *Storyboard* adalah suatu rangkaian sketsa yang dibuat dengan menggambarkan alur cerita produk yang akan direncanakan. Adapun *storyboard* video pembelajaran senam ritmik untuk peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Amlapura

c. Tahap III : Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, produk yang telah dikembangkan digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran senam ritmik untuk siswa kelas XII di SMAN 1 Amlapura. Hasil dari analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya, yang disusun dalam proses perencanaan untuk pengembangan video, digunakan untuk tahap ini. Selain itu, beberapa langkah uji instrumen diperlukan pada tahap ini. Ini termasuk uji ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Dan praktisi lapangan.

d. Tahap IV : Penerapan (*Implementation*)

Ini adalah tahap nyata di mana video pembelajaran yang sedang dibuat akan diterapkan. Di sini, semua telah dibuat, diinstal, dan diatur sesuai dengan fungsinya agar dapat digunakan.

e. Tahap V : Evaluasi

Tahap evaluasi ini adalah tahap dimana bertujuan untuk melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sarana dan tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini instrumen yang digunakan ialah angket atau kuisioner dalam bentuk skala skor. Angket tersebut berisi item-item terkait dengan media berbasis video. Instrumen yang berbentuk angket ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari para ahli yaitu ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan praktisi lapangan.

Dilihat dari segi cara pengumpulan data yang peneliti lakukan, maka instrumen yang digunakan dalam teknik pengumpulan data adalah

- 1) Teknik observasi adalah strategi pemilahan informasi di mana spesialis atau rekan mereka merekam data saat mereka mengamati selama peninjauan. diharapkan suatu metode pengumpulan informasi melalui persepsi langsung terhadap keadaan atau kejadian yang ada di lapangan.
- 2) Pedoman wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, pendapat, data, dan keterangan.

3) Angket atau kuesioner adalah prosedur pengumpulan informasi yang dilakukan dengan memberikan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pemilahan informasi diselesaikan untuk memperoleh data yang diperlukan untuk mencapai tujuan eksplorasi. Sasaran yang dikomunikasikan sebagai teori adalah tanggapan yang tidak kekal untuk mengeksplorasi pertanyaan. Jawaban itu sebenarnya harus dicoba.

Teknik analisis data adalah tahap yang diselesaikan untuk menangani informasi yang baru saja dikumpulkan oleh peneliti menjadi data yang akan digunakan dalam penelitian lanjutan ini.

a) Analisis Deskriptif Kualitatif

Strategi ini digunakan dalam memperoleh informasi sebagai catatan atau, ide atau komentar tentang konsekuensi evaluasi dari lembar angket atau kuesioner lembar validasi para ahli. Analisis data ini dimanfaatkan sebagai daya Tarik dan alasan pemutakhiran hasil bahan ajar.

b) Analisis Data 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 ketetapan sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi PAP Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5 (sumber : Tegeh, I Made, Jampel, I Nyoman dan Pudjawan, 2014)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
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 SMA Negeri 1 Amlapura yang melibatkan peserta didik kelas XII sebagai subjek penelitian. Pengembangan video pembelajaran aktivitas ritmik untuk peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Amlapura menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen penelitian ini diawali dengan melakukan validasi oleh 2 (dua) orang pakar pembelajaran PJOK. Validasi instrumen dilaksanakan oleh Bapak I Putu Darmayasa.S.Pd., M.For. dan Ibu Ni Putu Dwi Sucita, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan evaluasi pakar hasil validasi instrumen menunjukkan instrumen penelitian baik itu lembar validasi isi/materi PJOK, lembar validasi desain/media pembelajaran, lembar validasi praktisi PJOK dan lembar validasi kelompok kecil dan kelompok besar dilihat dari aspek isi (*content validity*) dan tampak (*face validity*) sudah sesuai dengan teori dan praktek sehingga valid dan dapat digunakan untuk proses pengumpulan data.

Untuk dapat mengetahui kualitas produk media pembelajaran, dilaksanakan evaluasi oleh 3 (tiga) orang pakar/ahli yaitu ahli isi/materi pembelajaran, ahli desain/media pembelajaran dan praktisi PJOK. Dan pada proses implementasi, dilaksanakan uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji kelompok besar.

a) Hasil Rview Ahli Isi/Media Pembelajaran

Pada penelitian ini peneliti akan meminta ketersediaan untuk menilai dan direview oleh dosen atas nama Bapak I Putu Darmayasa., S.Pd, M.For. yang dianggap ahli dalam merancang isi pembelajaran pada Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan adapun data Uji ahli isi atau materi pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Hasil persentase dari uji ahli isi pembelajaran sebesar 95%. Nilai yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan skala 5. Nilai persentase yang diperoleh adalah 95% dan berada pada rentang 90% - 100% dengan kualifikasi **Sangat Baik** dengan revisi, sehingga sangat layak untuk digunakan dengan revisi.

b) Hasil Rview Ahli Media dan Desain Pembelajaran

Pada penelitian ini peneliti akan meminta ketersediaan untuk menilai dan direview oleh dosen atas nama Bapak Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd yang dianggap ahli dalam mengembangkan media pembelajaran pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika. Data hasil review dari ahli media dan desain pembelajaran secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Hasil persentase dari uji ahli media dan desain pembelajaran sebesar 94% Nilai yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan skala 5. Nilai persentase yang diperoleh adalah 94% dan berada pada rentang 90% - 100% dengan kualifikasi Sangat Baik dengan revisi, sehingga sangat layak untuk digunakan dengan revisi

c) Hasil Rview Praktisi Lapangan

Pada penelitian ini peneliti akan meminta ketersediaan untuk menilai dan mereview oleh Bapak I Gede Yudi Septian Permana, S. Or., M.pd. yang merupakan guru PJOK kelas VII Sdi MP Negeri 1 Amlapura dan Ibu Ni Made Dewi Adnyani, S.Pd. yang merupakan guru PJOK Kelas XII di SMA Negeri 1 Amlapura Ahli praktisi lapangan dilakukan untuk mengetahui nilai dan tanggapan guru PJOK terhadap produk atau media yang dikembangkan. Adapun analisis

data dari uji ahli praktisi lapangan dapat dilihat secara lengkap pada lampiran. Hasil persentase dari ahli praktisi lapangan adalah 94% (pak yudi) dan 97% (Ibu Dewi). Nilai yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan skala 5. Nilai persentase yang diperoleh adalah 94% dan 97% dan berada pada rentang 90% - 100% dengan kualifikasi Sangat Baik tanpa revisi, sehingga sangat layak untuk digunakan.

Adapun hasil kelayakan produk atau media yang dikembangkan berdasarkan hasil review dan penilaian dari masing-masing subjek penelitian dipaparkan secara rinci dan berurutan pada tabel di bawah ini:

Table 2. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Senam Ritmik

No.	Subjek Penelitian	Hasil Kelayakan (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran	95%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Media dan Desain Pembelajaran	94%	Sangat Layak
3	Uji Praktisi Lapangan Pak yudi Ibu Dewi	94% 97%	Sangat Layak
4	Uji Coba Perorangan	96%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok kecil	95%	Sangat Baik
6	Uji Coba Kelompok Besar	98%	Sangat Baik

PEMBAHASAN

Pada masa lalu, media pembelajaran hanya menggunakan media cetak, yaitu buku paket dan LKS. Namun, saat ini, media pembelajaran berbasis digital digunakan secara lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan 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. Media pembelajaran berbasis video ini dapat menjelaskan dan menayangkan materi pelajaran dengan menggunakan gambar atau video yang menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran. Juanda & Hendriyani (2022:123) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis video adalah gambaran dari prosedur atau langkah-langkah yang diterangkan melalui video dan audio dengan tujuan membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Dalam hal ini, peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri

menggunakan video tutorial, dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, yang memberi mereka kesempatan untuk belajar lebih banyak.

Berdasarkan Hasil Observasi Di SMA Negeri 1 Amlapura, tidak ada media pembelajaran berbasis video yang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru masih berfungsi sebagai peraga di depan siswa dan buku paket dan LKS masih digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis video pembelajaran untuk materi senam ritmik untuk peserta didik kelas XII. Menurut Adisel dan Pranansa (2020:2), perkembangan teknologi memiliki kemampuan untuk membuat penyajian materi atau pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan perkembangan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran. Menggunakan teknologi, media pembelajaran berbasis video pembelajaran yang berfokus pada materi senam ritmik dapat diakses dan dipelajari di mana saja dengan perangkat yang terhubung ke internet, seperti smartphone, laptop, atau komputer. Mereka dapat digunakan sebagai sumber belajar yang efektif untuk siswa dan membantu mereka belajar secara mandiri, yang menghasilkan siswa yang lebih aktif dan lebih cerdas.

Dengan menggunakan video pembelajaran sebagai sumber pembelajaran senam ritmik, peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri. Dengan demikian, pernyataan ini sejalan dengan pernyataan bahwa video pembelajaran diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif (Wisada *et al.*, 2019:141). Dengan menggunakan video sebagai alat untuk pembelajaran senam ritmik, peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri dan menjadi bagian aktif dari kegiatan pembelajaran. Ini sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Wisada *et al.* (2019:142) bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar serta memberi mereka pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang dipelajari. Ini adalah keuntungan besar karena peserta didik memiliki kesempatan untuk memahami konsep secara langsung dan menjadi lebih bertanggung jawab selama proses pembelajaran.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, media video pembelajaran materi senam ritmik pada peserta didik SMA dianggap valid dan layak, dalam uji ahli isi materi pembelajaran mendapatkan presentase 95% dikategorikan sangat baik, Uji ahli desain/media pembelajaran mendapatkan presentase 94% dikategorikan sangat baik, Uji praktisi lapangan mendapatkan presentase 94% dan 97% dikategorikan sangat baik, adapun hasil dari uji coba produk dalam uji coba perorangan 96% dikategorikan sangat baik, kelompok kecil mendapatkan presentase 95% dikategorikan sangat baik, dan Uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 98% dikategorikan sangat baik, namun revisi desain tetap dilaksanakan dengan tujuan memperoleh hasil terbaik dari proses pengembangan yang dilaksanakan.

Hasil dari penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran materi senam ritmik untuk peserta didik di kelas XII menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat layak digunakan untuk penilaian produk oleh ahli isi dan materi pembelajaran, desain dan media pembelajaran, uji coba praktisi lapangan, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Simanjorang *et al.* (2021) tentang pembuatan video tutorial tentang materi passing sepakbola untuk mata pelajaran pjok di kelas X SMA/SMK hasil penelitian

menunjukkan bahwa video pembelajaran adalah media pembelajaran yang sangat baik atau sangat layak digunakan. Ahli isi pembelajaran memperoleh nilai persentase 92% berkategori sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh nilai persentase 95% berkategori sangat baik, dan ahli desain pembelajaran memperoleh nilai persentase 93% berkategori sangat baik. Hasil penelitian Pranata et al. (2021) tentang media pembelajaran PJOK berbasis audio visual pada materi shooting bola basket menunjukkan bahwa ahli isi atau materi pembelajaran menerima presentasi 94,6% dengan kualifikasi sangat baik, dan ahli desain media pembelajaran menerima presentasi 92 persen dengan kualifikasi sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PJOK berbasis audio visual dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah media video pembelajaran yang teruji validitasnya berdasarkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Sehingga media video pembelajaran materi senam ritmik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian lain juga telah membuktikan bahwa pembelajaran dengan media bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian oleh (Suwiwa, 2014) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat mengemukakan bahwa: hasil belajar siswa antara sebelum belajar dengan bahan ajar multimedia dan setelah belajar dengan bahan ajar multimedia sangat baik. Demikian pula penelitian oleh (Wijaya, 2012) yang berjudul "Developing Fundamental Movement Based Cooperative Learning Model in Primary School" mengemukakan bahwa: Model pembelajaran kooperatif berbasis gerakan dasar dengan bantuan kartu bergerak telah terbukti praktis dan efektif.

SIMPULAN

Pada penelitian pengembangan media video pembelajaran materi senam ritmik memiliki kesimpulan, yaitu sebagai berikut.

1. Rancangan media video pembelajaran dikembangkan dalam penelitian ini sepenuhnya menggunakan model *ADDIE*. Pengembangan dimulai dari tahap (a) analisis kebutuhan, (b) desain (c) pengembangan (d) implementasi dan (e) evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap guru PJOK.
2. Hasil validasi pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh (a) ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, (b) ahli desain/media pembelajaran pada kategori sangat baik dengan persentase 94%, (c) praktisi PJOK berada pada kategori sangat baik dengan persentase 94% dan 97%, (d) uji coba perorangan pada kategori sangat baik dengan persentase 96%, (e) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat baik dengan persentase 95%, dan (f) uji coba kelompok besar pada kategori sangat baik dengan persentase 98%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan dukungan dalam tinjauan sistematis untuk artikel yang telah dipilih,

juga ucapan terima kasih kepada semua kontributor dalam penelitian ini, yang memungkinkan penelitian ini selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kemendikbud. (2012). Dokumen Kurikulum 2013. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–23.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- 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>